

HİBRİT TABANLI ETKİLİ ÖĞRENME ORTAMLARI OLUŞTURMA

“TERS YÜZ EDİLMİŞ SINIF VE ÖĞRENME UYGULAMALARI”

EDİTÖRLER

ESEF HAKAN TOYTOK

MEHMET RAMAZANOĞLU

ÖZGÜR BOLAT





Editörler: Doç. Dr. Eşef Hakan TOYTOK - Dr. Mehmet RAMAZANOĞLU
Dr. Özgür BOLAT

HİBRİT TABANLI ETKİLİ ÖĞRENME ORTAMLARI OLUŞTURMA
Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme Uygulamaları

e-ISBN 978-625-6357-32-7

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2022, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Aralık 2022, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür
Dizgi-Grafik Tasarım: Müge Kuyrukcu
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık Reklam San Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı 48/48 İskitler/Ankara
Tel: (0312) 341 36 67

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 47865

İletişim

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

Toplumun gelişmesi ile eğitim arasında doğru orantısal bir ilişkinin olduğu bilinen bir gerçektir. Eğitim kavramı ile öğretmen adeta birlikte anılan iki kavramdır. Bu nedenle toplumun gelişmesi öğretmenlerimizin yeterliliğine ve etkililiğine bağlıdır bir anlamda. Öğretmenlerimize dünyanın değişen ve gelişen öğrenme-öğretme anlayışlarını daha iyi tanıma fırsatı vermek biz bilim adamlarının temel sorumluluğudur. Bu kitap daha önce yine aynı amaçla ve aynı editörlerle yazdığımız “Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme” başlıklı kitaptaki teorik öğretilerin uygulamaya nasıl aktarılacağı noktasında değerli öğretmenlerimize örnekler sunarak açıklamalar yapmaktadır. Kitabımızın temel amacı ve biz editör ve yazarların temel derdi klasik öğrenme ortamlarına dayalı, sanayi devriminden kalma, Newton’cu bir anlayışla kürsüden bilgi aktarımı formatında ders işleme geleneğini bozmak, daha etkili ve teknoloji ile barışık, holistik (bütüncül) öğrenmeyi destekleyen, etkili ve öğrenmeyi sınıf dışına da taşıyabilen öğrenme-öğretme ortamları tasarlamaları noktasında öğretmenlerimize bakış açıları kazandırmaktır.

Bu bilinç ve inançla ekip arkadaşlarımızla çıktığımız yolculuğumuzda **TUBİ-TAK 4005 Yenilikçi Eğitim Uygulamalarına başvurarak Projemiz Türkiye’de başvurulan ve kabul edilen 35 proje arasından ikinci olarak 122B189 kodu ve “Öğretmenlerin Hibrit Tabanlı Etkili Öğrenme Ortamı Oluşturmaya Yönelik Becerilerinin Geliştirilmesi” başlığı ile desteklenmeye değer bulunmuştur.** Proje uygulamaları 5-9 Eylül 2022 tarihleri arasında Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi ev sahipliğinde gerçekleşmiştir. Proje katılımcılarımız Kahramanmaraş, İzmir, Mersin (Tarsus) ve Siirt illerinden gelen okulöncesi ve ilkökul öğretmenlerinden oluşmaktadır. Eğitimler için her biri birbirinden değerli farklı üniversitelerden akademisyen ve konu alan uzmanlarından oluşan ekibin nezaretinde katılımcılar aldıkları eğitim ve atölye çalışmaları sonucunda MEB Talim Terbiye Kurulu programına uygun olarak tasarladıkları hibrit tabanlı ters yüz edilmiş sınıf etkinliklerini tamamlayarak bu kitabın oluşması sağlanmıştır.

Oluşan bu kitabın e-Kitap formatına dönüştürülerek ücretsiz bir şekilde eğitim camiamızın kullanımına sunmak için değerli ve güçlü platformunu bize açan **PEGEM AKADEMİ** ailesine sonsuz teşekkürlerimizi ekibimiz ve kitaptan istifade eden herkes adın bir borç biliriz...

Doç. Dr. Eşef Hakan TOYTOK
ORCID No: 0000-0003-3638-1901

Dr. Mehmet RAMAZANOĞLU
ORCID No: 0000-0001-6860-0895

Dr. Özgür BOLAT
ORCID No: 0000-0003-4420-1368

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editör: Doç. Dr. Esef Hakan TOYTOK - Dr. Mehmet RAMAZANOĞLU
Dr. Özgür BOLAT

1. Bölüm: Neden Hibrit Tabanlı Öğrenme Modelinde Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları?

Dr. Esef Hakan TOYTOK, Siirt Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-3638-1901

Dr. Mehmet RAMAZANOĞLU, Siirt Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-6860-0895

Dr. Özgür BOLAT, Uluslararası Final Üniversitesi- Kıbrıs

ORCID No: 0000-0003-4420-1368

2. Bölüm: Erken Çocuklukta Hibrit Tabanlı Öğrenme Modeli ve Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları

Dr. Hatice DAĞLI, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-0788-0413

Dr. İmray NUR, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-1905-1655

ETKİNLİK-1 (Gezgin Çilek)

İlkay Ece KUŞ (K.Maraş), Gülşah ERGİN (İzmir), İzahat EVSEN (K.Maraş)

ETKİNLİK-2 (Faydalı Böcekler)

Aslı ÖZTÜRK (İzmir), Şükran ÖZDEMİR (İzmir)

ETKİNLİK-3 (Turuncgilleri Keşfediyorum)

Şule YILMAZ (K.Maraş), Işık Usluca (Mersin/Tarsus), Merve Gül SAYGIN (Siirt)

3. Bölüm: İlkokullarda Hibrit Tabanlı Öğrenme Modelinde Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları

Doç. Dr. Birsal AYBEK, Çukurova Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-5846-9838

Dr. Caner CERECİ, MEB

ORCID No: 0000-0002-6586-979X

Dr. Remzi Burçin ÇETİN, MEB

ORCID No: 0000-0002-8363-7466

ETKİNLİK-1 (N Sesiyle Tamamlama)

Afet OZMANBEY YAZMANLAR (İzmir)

ETKİNLİK-2 (Uzunlukları Karşılaştırıyorum)

Ahu ERPEHLİVAN BAYA (Mersin/Tarsus)

ETKİNLİK-3 (Meyve ve Sebzeleri Tanıyorum)

Kubilay KAYABAŞI (Mersin/Tarsus)

ETKİNLİK-4 (İstop Oyunu Öğreniyorum)

Berna GEMCİOĞLU (K.Maraş)

ETKİNLİK-5 (Geometrik Cisimler)

Emrullah EVSEN (K.Maraş)

ETKİNLİK-6 (Güçlü ve Güçlendirilmesi Gereken Yönlerim)

Merve GÜVEN (Mersin/Tarsus)

ETKİNLİK-7 (Milli Mücadele Dönemi ve Atatürk)

Mustafa ONAT (İzmir), Kemal KOZAN(K.Maraş)

ETKİNLİK-8 (Dünyamız Neye Benzer)

Neslişah ORAL TOYTOK (K.Maraş), Mehmet GÖKÇEBEY (K.Maraş)

4. Bölüm: Hibrit Sınıflarda Biçimlendirici Değerlendirme ve Biçimlendirici Dönüt

Dr. Sungur GÜREL, Siirt Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-3425-858X

Dr. Erkan Hasan ATALMIŞ, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-9610-491X

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	v

1. BÖLÜM

NEDEN HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI?

Örnek	1
Ters Yüz Edilmiş Sınıf Nedir?	4
Ters Yüz Edilmiş Sınıfa Dönüş	5
Ters Yüz Edilmiş Sınıfın Ders Planlaması ve Uygulaması	5
Kaynakça	7

2. BÖLÜM

ERKEN ÇOCUKLUKTA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİ VE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

Erken Çocuklukta Hibrit Tabanlı Öğrenme Modeli ve Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları.....	9
Erken Çocukluk Eğitimi ve Teknoloji	9
Erken Çocukluk Eğitimi, Hibrit Tabanlı Öğrenme ve Ters-Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları	10
Teknoloji ve Eğitim Programı.....	12
Teknoloji ve Öğretmen	14
Teknoloji ve Aile.....	17
Kaynakça.....	18
Okulöncesinde Örnek Hibrit Tabanlı Öğrenme Modelinde Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları	23
Etkinlik-1.....	23
Etkinlik-2.....	27
Etkinlik-3.....	30

3. BÖLÜM

İLKOKULLARDA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

İlkokullarda Hibrit Tabanlı Öğrenme Modelinde Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları.....	33
Sınıf Öğretmenleri için Hibrit Öğrenme ve Tersyüz Öğretim	33
Eğitim 4.0 ve Web 2.0	36
Kaynakça.....	38

İlkokullarda Örnek Hibrit Tabanlı Öğrenme Modelinde Ters Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları.....	40
--	----

4. BÖLÜM

HİBRİT SINIFLARDA BİÇİMLENDİRİCİ DEĞERLENDİRME VE BİÇİMLENDİRİCİ DÖNÜT

Hibrit Sınıflarda Biçimlendirici Değerlendirmede Kullanılan WEB 2.0 Araçları	110
Edpuzzle	110
Kaynakça.....	123
Editörler ve Yazarlar Hakkında	125

1. BÖLÜM

NEDEN HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI?

Dr. Eşef Hakan TOYTOK, Siirt Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-3638-1901

Dr. Mehmet RAMAZANOĞLU, Siirt Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-6860-0895

Dr. Özgür BOLAT, Uluslararası Final Üniversitesi- Kıbrıs
ORCID No: 0000-0003-4420-1368

Yaşamın dinamiği ile birlikte teknolojiye meydana gelen baş döndürücü değişirici ve dönüştürücü güç, neredeyse her şeyi doğrudan ya da dolaylı olarak etkisi altına almıştır. Bu durum o denli etkili olmuştur ki neredeyse tüm organizasyonlar iş ve işlemlerinde hatta çalışanlarında bile yapısal anlamda radikal değişimlere gitmek zorunda kalmışlardır. Elbette bu değişim ve dönüşüm rüzgarından eğitim sisteminin en önemli ve en yaygın örgütlü yapısını oluşturan okullar ve öğretmenler de doğal olarak etkilemiştir. Özellikle pandemi bir anlamda bu etkilemenin katalizörü olarak süreci oldukça hızlandırmıştır. Teknolojik gelişmelerden etkilenen eğitim – öğretim sistemi ve bu sistemin en önemli yapı taşı olan öğretmenlerin gelişimsel değişim dinamiğine bağlı olarak öğretme ve öğrenme uygulamalarına yeni ve bir o kadar da zorlu görevler düşmektedir. Ulusal ve uluslararası düzeyde yapılan birçok araştırma öğretmenlerin eğitim – öğretim sürecindeki sınıf içi tutumları, mesleki ve alan bilgilerine ek olarak dijital dönüşüme ayak uydurma becerilerinin de öğrencilerin akademik başarıları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Birçok öğretmen maalesef yaygın bir anlayış olarak ‘müfredat yetiştirmeyi’ hala ‘öğrenci yetiştirmenin’ önünde görmektedirler. Elbette bu kanaatin yaygın olmasında sistemin kendi içerisindeki işleyişi, beklentileri ve örgütsel yapısının da etkileri yüksektir. Ancak modern eğitim anlayışında öğretmen, öğrencilerin ilgi

beklentilerine ek olarak bireysel farklılıklarını da dikkate alarak öğrenme sürecini tasarlar. Bunu yaparken öğretmen, adeta bir sanatçı olan ressamın estetiğinde ve zarafetinde her bir fırça darbesini yaparken boyanın rengine, tuvalin formuna, yapılmak istenen kompozisyonun temasına uygun olarak ahenkle yapar. Öğretmenin bu farkındalık ve bilinçlilik durumu doğrudan öğrenmenin ve çıktısı olarak öğrencinin üzerinde olumlu anlamda niteliksel etkiler yaratmaktadır.

İster geleneksel anlayışla müfredata, isterse modern anlayışla öğrenci odaklı öğrenme-öğretme sürecine önem veren bir öğretmen için ödevlendirme kaçınılmaz olarak eğitimde tamamlayıcı bir unsur olarak yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

Ancak müfredat öncelikli anlayışta konuların yetiştirilebilmesi için dersin işleyişinin ve konu hızının yüksek olması nedeni ile öğrencilerin anlamlı öğrenmeleri zorlaşmaktadır. Zaten bu yaklaşımın hakim olduğu bir öğrenme ortamında öğrenciler çoğunlukla not tutma davranışı içerisinde olduklarından ve derslerde çoğunlukla uygulama yapılmadığından dolayı etkin öğrenmeleri zorlaşmaktadır. Bu zorlukları aşabilmek ve daha yüksek düzeyde öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğretmenler ödevlendirme yöntemini önemli bir çıkış kapısı olarak görmektedirler. Ancak Türkiye’de verilen ödevlerin veriliş şekli ve yöntemi bakımından öğrencilerin akademik üst düzey becerilerini geliştirmekte pek başarılı olamamaktadırlar. Çünkü verilen bu ödevler yapı bakımından çoğunlukla ya ders kitabından ya da yapılandırılmış kaynaklardan yararlanarak yapılmaktadır. Hazır yapılandırılmış birkaç kaynaktan toplanan bilgi edinmenin hakim olduğu bu yaklaşım öğrencilerin üst düzey akademik becerilerini geliştirmede arzu edilen etkiyi yaratamamaktadır. Bu yaklaşımın çıktısı olarak öğrenciler maalesef ortaya koydukları gayrete rağmen çoğu zaman dersin özünü anlayamamakta ve özünden de uzaklaşmaktadır. Sistem içerisinde akademik başarı esasına dayalı başarılı olarak görülen öğrencilerin de genellikle ezbere dayalı ve çoğunlukla bilgi, nadiren kavrama ve neredeyse yok denecek kadar az uygulama basamağında öğrenmelerinin gerçekleştiği görülmektedir.

Dünyada başarılı eğitim sistemlerine sahip ülkelere ek olarak diğer ülkelerde bile günümüzün ortaya koyduğu dinamiğinin zorlayıcı ve dönüştürücü gücü öğretmenlerin formasyonlarında ve yaklaşımlarında yeniden yapılanmaya gidilmesini ve derslerini öğrenci temelli işlenmesini zorunlu kılmıştır. 21. yüzyılda eğitim-öğretim sürecinin kapsamında artık Newtoncu bir anlayışla sanayi devriminden kalma ezberci yöntemlerle kürsü önünden her şeyi bilen insan olan öğretmen anlayışı yerini olaylara bütüncül (holistik) bakabilen, ilişki kuran ve ilişkileri yöneten, işbirliği içerisinde etkileşimde kalan, öğrencinin bireysel farklılıklarının, öğrenme özelliklerinin aynı olamayacağı bilincinde olan ve onların aynı zamanda yaşam

rehberi olan öğretmenlere bırakmıştır. Müfredatta yer alan dersleri ve konuları hayatla ilişkili işleyen, daha eğlenceli hale getiren, motivasyonu, katılımı ve başarıyı arttırmak için teknolojilerden yararlanan süreçler yine bu yaklaşımın ve anlayışın bir çıktısıdır (Mercimek, 2022). Bu öğrenme ortamlarının formatif yapılarında değişimin gerekliliği özellikle Covid 19 pandemi süreciyle birlikte daha da net bir şekilde kendini bize göstermiştir. Öğrenmenin sadece sınıf ortamında ve öğretmene/okula bağımlı olamayacağı, öğrenmenin sınıfın dışında da olması gerektiği ve bunun için öğrencilerin öğrenme sorumluluk duygusunun geliştirilmesinin destekleyecek bağımsız öğrenme ortamlarına ve uygun öğrenme-öğretme modellerine ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Bu bağlamda tüm dünyada olduğu üzere Türkiye’de de okulların kapanmasıyla uzaktan eğitim kavramı çok hızlı bir şekilde hayatımıza yerleşmiştir. Yaşanan bu hızlı değişimin doğal sonucu olarak eğitim ve teknoloji entegrasyonu hiç olmadığı kadar gelişim ve gereklilik olarak görülmüştür. Pandemi sürecinin etkisini bitirmesi ile birlikte eğitimin kademeli olarak açılması ve uzaktan eğitim sürecinin kazandırdığı yeni beceriler sonucunda öğrenme ortamlarının harmanlanmasıyla yüz yüze ve çevrimiçi (online/offline) olarak kullanmanın gücü ve etkisi fark edilmiştir. Web 2.0 araçlarının gelişmesi ve bu araçların çevrimiçi öğrenime sürecinde sağladığı avantajlar ve zenginlikler sayesinde öğrenme ortamları dersin sınıf içinden okul ve sınıf dışına aktarılması sağlayabilmiştir. Sonuç olarak ‘hibrit öğrenme’ veya ‘harmanlanmış öğrenme’ olarak adlandırılan modellerin öğrenme ortamlarında kullanılması kaçınılmaz olmuştur.

‘Hibrit öğrenme’ veya ‘harmanlanmış öğrenme’ kavramları birlikte kullanılsa da bazı noktalarda ayrılmaktadırlar. Hibrit öğrenme, yüz yüze devam eden derslere fiziksel olarak katılamayan öğrencilerin teknoloji aracılığıyla uzaktan eğitimle aynı anda (birlikte) katılmalarını sağlayan bir öğrenme modelidir. Bu durum, birçok sebepten dolayı derse katılamayan öğrencilerin dersleri takip etmelerini ve katılımlarını sağlamaktadır (Hindhede ve Andersen, 2020; Liu, Zang, Ye ve Wu, 2020). Harmanlanmış öğrenme ise, yüz yüze eğitimin yanı sıra bir dersin teknoloji desteğiyle çevrimiçi materyallerle zenginleşmiş bir öğrenme modelidir. Bu yöntemde öğretmenler, öğrencileri için ders dışında doküman, video ve uygulamalar sağlayarak ders içeriklerini zenginleştirmektedirler (Kerres ve Witt, 2003; Rasmussen, 2003).

Kısaca her iki modelin merkezinde teknolojinin olması ve geleneksel noktada hem öğretmen hem de öğrenciler için bu teknolojilere ulaşılabilir olması sayesinde birçok dersin ve konunun belli dereceye kadar harmanlaştırılmasını sağlamıştır. Harmanlanmış öğrenme, hibrit öğrenme modeli tasarımlarından biri olup, bu modelin tüm dünyada en çok yaygınlık ve tanınırlık gösteren uygulamasının da ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme olduğu görülmektedir.

Ters Yüz Edilmiş Sınıf Nedir?

Ters yüz edilmiş sınıf kavramı aslında kimya öğretmenleri olan Jonathan Bergman ve Aaron Sams tarafından geliştirilen, ders içeriklerinin teknoloji araçları yardımıyla çevrimiçi öğrenme ortamına taşıyan bir harmanlanmış öğrenme modelidir. Temelde ters yüz sınıf kavramı, geleneksel sınıf-ıçi çalışmasının sınıf dışında, evde yapılması ve geleneksel ödevin sınıf ortamına taşınmasıdır (Bergmann ve Sams, 2012). Ters yüz edilmiş sınıf yaklaşımında geleneksel öğrenmeye kıyasla teknoloji desteğinin çok fazla olduğu, öğrenci merkezli ve uygulama temelli bir modeldir (Yestrebsky, 2015; Seaman ve Gaines, 2013). Geline nokta eğitim-öğretim sürecinde teknoloji tabanlı araçların ve Web 2.0 araçlarının kullanılmasıyla sınıf içi ve sınıf dışı öğrenmeleri destekleyen modellerin geliştirilerek kullanılması sağlanmıştır (Bell, 2015; Johnson ve Renner, 2012). Çünkü bu modellerin geleneksel öğrenmeye göre daha etkili olduğu ve yeni nesil öğrenmeyi desteklediği görülmüştür (Fulton, 2012). Bu bağlamda ters yüz edilmiş sınıf modeli geleneksel öğrenmeye göre öğrencilere daha çok ve etkili uygulama imkanları sunmaktadır. Bunun yanında öğrencilerin bireysel sorumluluklarını geliştirme ve boş zamanlarını yönetme fırsatı vermekte, öğretmenlerin öğrencilerini daha iyi tanımasını ve onlarla daha fazla zaman geçirerek ilgilenmesini sağlamaktadır (Toto ve Nguyen, 2009; Seaman ve Gaines 2013). Aynı zamanda ters yüz edilmiş sınıf, geleneksel eğitim-öğretim sürecini baş aşağı çeviren, dersleri eve- etkinlikleri sınıfa taşıyan bir harmanlanmış model uygulamasıdır (Brunsell ve Horejsi, 2013; Herreid ve Schiller, 2013). Zaman ve mekan kavramlarını ortadan kaldıran ters yüz edilmiş sınıf modeli çevrimiçi ortamlarda öğrencilere bilgileri aktararak bireysel öğrenmelerini ve gelişmelerini sağlayan etkileşimli bir ortam sunmaktadır (Talbert, 2017). Ters yüz edilmiş bir sınıf modelinde iki ders saatinin zaman diliminin geleneksel eğitim modeliyle karşılaştırılması Tablo 1’de olduğu gibi gösterilebilir.

Tablo 1. Geleneksel ve Ters-Düz Sınıfta Zaman Kullanımının Karşılaştırması

Geleneksel sınıf		Ters yüz sınıfı	
Etkinlik	Zaman	Etkinlik	Zaman
Isınma etkinliği	5 dak.	Isınma etkinliği	5 dak.
Bir önceki gecenin ödevi üzerinden geçilmesi	20 dak.	Videoya (içerik) yönelik soru-cevap zamanı	10 dak.
Yeni içeriğin sunumu	30-45 dak.	Kontrollü ve bağımsız uygulama ve/veya laboratuvar etkinliği	75 dak.
Kontrollü ve bağımsız uygulama ve/veya laboratuvar etkinliği	20-35 dak.		

Tablo 1’de de gösterildiği gibi ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme modelinin geleneksel sınıf anlayışı modeline göre en büyük ve öne çıkan farkının öğrenciye çok daha fazla uygulama ve tartışma şansını derste sunuyor olmasıdır. Ters yüz modelde öğrenciler bolca hem sunulan ders içeriği ile ilgili soru sorabilmekte hem de o ders ve konuyla ilgili etkinlikler yapabilmektedir. Dersin daha başında öğrenci dersten önce yaptığı okuma ve araştırmalar sonucunda geliştirdiği soruları doğrudan öğretmene sorabilmektedir. Bu nedenle ders başında genellikle öğrencilerden veya grup temsilcilerinden gelen sorulara yanıt verilir. Bu durum, hatalı çalışmalar ve uygulamalar yapılmadan önce yanlış anlamaları ortan kaldırmaya yardımcı olmaktadır. Kalan zaman, daha kapsamlı uygulamalı etkinliklere ve/veya kontrollü problem çözme zamanı için kullanılır (Bergmann ve Sams, 2012).

Ters Yüz Edilmiş Sınıfa Dönüş

Öğretmenler tarafından benimsenen ters yüz sınıf modeli tüm eğitim-öğretim kademelerinde (okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üniversite) kullanılabilir bir model olduğu söylenebilir. Aşağıda ters yüz edilmiş modeline dönüş yapmamız için bazı önemli hususlar sunulmaktadır (Bergmann ve Sams, 2012).

- Ters yüz edilmiş sınıf günümüz öğrencilerin dijital dilini konuşmaktadır.
- Ters yüz edilmiş sınıf, zorlanan öğrencilere yardım etmektedir.
- Ters yüz edilmiş sınıf, farklı yeteneklere sahip öğrencilerin başarısına katkı sağlamaktadır.
- Ters yüz edilmiş sınıf, öğrencilerin öğretmenlerini duraklatmalarına ve anlaşılmayan kısımları tekrar etmelerine olanak tanımaktadır.
- Ters yüz edilmiş sınıf, öğrenci-öğretmen arasındaki etkileşimi arttırmaktadır.
- Ters yüz edilmiş sınıf, öğretmenlerin öğrencilerini daha iyi tanımasını sağlamaktadır.
- Ters yüz edilmiş sınıf, farklılaşmaya izin vermektedir.
- Ters yüz edilmiş sınıf, sınıf yönetimini değiştirmektedir.
- Ters yüz edilmiş sınıf, ebeveynleri eğitir ve ebeveynlerle konuşma şeklimizi değiştirmektedir.
- Ters yüz edilmiş sınıf, sınıflarımızı şeffaf hale getirmektedir

Ters Yüz Edilmiş Sınıfın Ders Planlaması ve Uygulaması

Frydenberg’e (2012) göre ters yüz edilmiş sınıf modelinin planlamasında sınıf dış içeriklerin işlenmesinde öğrencilerin yalnız bırakılmaması ve iletişimin sağlan-

ması, sınıf içi etkinliklerin ise iyi bir şekilde planlanması gerekmektedir. Ters yüz edilmiş sınıf modelin uygulanma süreci iki aşamadan oluşmaktadır (Şekil 1):

1. Sınıf dışı:
 - Öğrenci görevi
 - Ders içeriklerini izleme,
 - Sunulan içeriklerle ilgili araştırma yapma ve not alma.
 - İçerikle ilgili sorular hazırlama.
 - Hazırlanan soruları öğretmene iletme.
2. Sınıf içi
 - Öğretmen ve öğrenci (birlikte) görevi
 - Öğrencilerden gelen soruların gruplandırılması
 - Soruların niteliğine göre genel bir giriş yapılması
 - İçeriğin önemli noktaları / kavraması zor kısımların açıklanması
 - Gruplandırılan sorulara yönelik yanıt bulma etkinliklerinin tasarlanması
 - Öğrencilerin üst düzey becerilerini kullandıkları etkinliklerin uygulanması (tartışma, transfer, değerlendirme, sorgulama, deney yapma, ürün oluşturma gibi)
 - Öğretmen tarafından yönlendirici (rehber) sorular sorulması
 - Konunun içeriklerin derinlemesine öğrenilmesini sağlamak
 - Konun içeriklerin anlaşılıp anlaşılmadığına dair sorular sormak

Şekil 1. Ters yüz sınıf modelin uygulama süreci (Zownorega, 2013)

Sonuç olarak bu modelin eğitimin her kademesinde uygulanabilir bir model olduğu bilinen bir gerçektir. Okuduğunuz kitap aslında bunun tam olarak bir kanıtıdır. Bu kitap TUBİTAK 4005 Yenilikçi Eğitim Uygulamaları projesi kapsamında temel eğitimin okul öncesi ve ilkokulun 1-4. Sınıf kademelerinde görev yapan öğretmenlerin geliştirdikleri hibrit tabanlı, harmanlandırılmış ve ters yüz edilmiş sınıf modelleri kapsamındaki eğitim-öğretim uygulamalarını içermektedir. TUBİTAK 4005 projesine İzmir, Mersin, Siirt ve Kahramanmaraş'tan sınıf ve okulöncesi öğretmenleri katılmıştır. Bu bağlamda her biri alanının uzmanı olan proje ekibimiz ve Türkiye'nin dört ilinden gelerek katılımında bulunan tüm proje katılımcıları kitabın tamamlanmasını ve etkinliklerin Talim Terbiye Kurulunun ve ilgili genel müdürlüğü formatına uygun olarak dizayn edilmesini sağlayarak siz değerli okur-

lar için oldukça değerli ve bir o kadar anlamlı bilişsel, duyuşsal ve psikomotor sermayelerini ortaya koymuşlardır. Derdimiz ve işimiz eğitim söyleminin slogan-da değil yüreğimizde, beynimizde ve elimizde şekil ve anlam bulması sağlanmak temel amaçtır. Biliyoruz ki insan için;

Bir kelime kararı,

Bir duygu hayatı,

Bir dokunuş insanı ve

Bir insan da dünyayı değiştirebilir...

Kaynakça

- Bell, M. R. (2015). *An investigation of the impact of a flipped classroom instructional approach on high school students' content knowledge and attitudes toward the learning environment* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Brigham Young University, Utah.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: reach every student in every class every day*. Publisher: ISTE & ASCD
- Brunsell, E., & Horejsi, M. (2013). Flipping your classroom in one "take." *The Science Teacher*, 80(3), 8.
- Fulton, K. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning and Leading with Technology*, 39(8), 13-17.
- Gnaur, D., Hindhede, A. L. & Andersen, V. H. (2020). Towards hybrid learning in higher education in the wake of the COVID-19 crisis. In 19th European Conference on e-learning ECEL 2020.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), 62-66.
- Johnson, L., & Renner, J. (2012). Effect of the flipped classroom model on a secondary computer applications course: Student and teacher perceptions, questions and student achievement. (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Louisville, Kentucky.
- Kerres, M. ve Witt, C. (2003). A Didactical Framework for the Design of Blended Learning Arrangements. *Journal of Educational Media*, Vol 28, Nos.2-3. Carfax Publishing.
- Liu, S., Zhang, H., Ye, Z., & Wu, G. (2020). Online blending learning model of school-enterprise cooperation and course certificate integration during the COVID-19 epidemic. *Science*, 8(2), 66-70.
- Mercimek, B. (2022). Öğretmen adaylarının öğrenme yönetim sistemi üzerindeki etkileşim durumlarının incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20(2), 429-449.
- Rasmussen, R. (2003). The Quantity and Quality of Human Interaction In a Synchronous Blended Learning Environment. UMI Number: 3091443.
- Seaman, G. & Gaines, N. (2013). Leveraging digital learning systems to flip classroom instruction. *Journal of Modern Teacher Quarterly*, 1, 25-27.
- Talbert, R. (2017). *Flipped learning: A guide for higher education faculty*. Sterling, Virginia: Stylus.
- Toto, R. & Nguyen, H. (2009). Flipping the work design in an industrial engineering course. *ASME/IEEE Frontiers in Education Conference*. San Antonio, TX
- Yestrebsky, C. L. (2015). Flipping the classroom in a large chemistry class research university

environment. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 191, 1113-1118.

Zownorega, J. S. (2013). Effectiveness of flipping the classroom in a honors level, mechanics-based physics class. Master's Thesis. Eastern Illinois University.

2. BÖLÜM

ERKEN ÇOCUKLUKTA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİ VE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

Dr. Hatice DAĞLI, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-0788-0413

Dr. İmray NUR, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-1905-1655

2.1. ERKEN ÇOCUKLUKTA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİ VE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

Erken Çocukluk Eğitimi ve Teknoloji

Teknolojinin hızlı bir şekilde ilerlemesi sonucunda toplumlarda, ekonomilerde ve insanların günlük yaşam deneyimlerinde çarpıcı değişiklikler ortaya çıkmaktadır. Teknolojik cihazların ve yazılımların kullanımı, yetişkinlerle sınırlı değildir. Günümüzde çocuklar da erken yaşlardan itibaren medyanın, dijital araçların ve teknolojinin tüketicisi durumundadırlar (Yelland, 2015).

Çocuklar, doğdukları andan itibaren teknoloji ile iç içedirler ve erken yaşlardan itibaren çok çeşitli teknolojik araçlarla etkileşime girmektedirler. Hatta çocuklar genellikle yeni teknolojileri büyüklerini geride bırakacak kadar iyi kullanırlar (Barnyak ve McNelly, 2015). Araştırmalar, çocukların büyük çoğunluğunun, okul öncesi eğitime başlamadan önce ev ortamlarında cep telefonu, tablet ve dizüstü



bilgisayar gibi farklı dijital teknolojilere erişim sağlayabildiğini göstermiştir (Ebbeck, Yim, Chan ve Goh, 2016). Bu durum teknolojik araçların avantajlarını ve dezavantajlarını iyi bilmenin ve bu araçları bilinçli kullanmanın önemini ortaya çıkarmaktadır (Barnyak ve McNelly, 2015).

Televizyonlar, bilgisayarlar, tablet bilgisayarlar, akıllı telefonlar, dijital oyunlar ve diğer mobil cihazlarla dolu bir dünyada, yetişkinler için küçük çocukların kullanacağı etkili ve uygun teknolojik araçları belirlemek zordur (Donohue, 2015). Erken çocukluk yıllarında dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin yapılan araştırmalar; teknolojinin çocukların sosyal çevresiyle etkileşimini sınırlayacağı, zararlı içeriklerle karşılaşabileceği, bağımlılık riski oluşturacağı gibi farklı endişelerin olduğunu ortaya çıkarmıştır (Levin, 2015; Sayan, 2016). Diğer yandan çocuklarla yapılan teknolojik çalışmalar, bilgisayarların erken çocukluk eğitimi sınıflarında sosyal etkileşim için katalizör görevi görebileceğini (Clements, 1999) ve çocukların diğer sınıf etkinliklerini yaptıkları zamana oranla bilgisayar başında iki kat daha fazla zaman geçirdiklerini göstermiştir (Svensson, 2000). Ayrıca çocukların bilgisayar kullanırken akranlarından yardım almaya daha istekli olmaları, sınıftaki akran işbirliğini artırmaktadır (Wartella ve Jennings 2000). Özellikle bilgisayar programları üzerine yapılan araştırmalar, çocukların yaşlarına uygun materyallerle teknolojik araçları kullanmalarının, kavramları öğrenmelerine ve uygulama yapmalarına olanak sağladığını ortaya çıkarmıştır (Lee vd.,2011; Mioduser ve Levy, 2010; Mioduser, Levy ve Talis, 2009).

Tüm bu süreçler dijital teknolojilerin çocukların eğitiminde amaçlı bir şekilde kullanımının, çocukların gelişim ve öğrenmelerini destekleyeceği konusunda açık bir anlayış kazandırmaktadır (Genç Çopur, 2022). Bu nedenle çocukların yaşamlarının bir parçası haline gelen ve onların öğrenmelerinde etki yaratan teknolojik araçların, erken çocukluk eğitimi programlarında yer alması ve öğrenme süreçlerinde kullanılması bir gereklilik haline gelmiştir.

Erken Çocukluk Eğitimi, Hibrit Tabanlı Öğrenme ve Ters-Yüz Edilmiş Öğrenme Uygulamaları



21. yüzyıldaki teknolojik gelişmeler, çocukların öğrenmesi konusunda yararlı olan çevrimiçi kaynaklara erişimi sağlamış ve kolaylaştırmıştır. Bu durum dijital araçları ve kaynakları, öğrenme süreçlerinin bir parçası haline getirmiştir (Olakanmi, 2017). Ayrıca erken yaşlardan itibaren, teknolojinin çocuklar için yararlı olacak biçimde

kullanımın yaygınlaştırılmasının önemi üzerinde durulmaktadır. Amerikan Pediatri Akademisi (American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media [AAP], 2011), yüksek kaliteli televizyon programlarının, önceden kay-

dedilmiş videoların ve web tabanlı programların 2 yaşından büyük çocuklar için eğitimsel faydaları olduğunu ve çocukların sosyal ve dil becerilerini desteklediğini ifade etmiştir. Ancak erken çocukluk programlarında, okulda, evde ve kütüphaneler, müzeler ve doğa merkezleri gibi informal öğrenme ortamlarında çocukların dijital ekranlarla etkileşiminin erken öğrenmeyi ve çocuğun bütün gelişim alanlarını desteklediğinden emin olmak önemlidir. Teknoloji ve medyanın çocukların aktif oyunlarının, açık havada geçirdikleri zamanın, gerçek materyallerle yapılan uygulamalı etkinliklerin ve sanat, müzik ve hareket vb. yollarla yapılan yaratıcı etkinliklerin yerini almaması da bir diğer dikkat edilmesi gereken noktadır (Donohue, 2015). Bu bağlamda hem dijital öğrenme süreçlerinin hem de çocuğun daha aktif şekilde katıldığı öğrenme süreçlerinin bir arada eğitim programlarına yansıdığı hibrit tabanlı öğrenmenin önemi ortaya çıkmaktadır.



Thorne (2003), hibrit öğrenmeyi eğitim içeriğinde geleneksel süreçlerin ve elektronik ortamların bir arada sunulduğu bir öğrenme alanı olarak tanımlamıştır (Thorne, 2003). Benzer şekilde Ferdig ve arkadaşları (2012), hibrit öğrenmeyi yüz yüze ve bilgisayar/mobil araçların kullanımını öğrenme sürecinde birleştiren pedagojik bir yaklaşım olarak ifade etmektedir. Hibrit öğrenme, bilgi ve iletişim teknolojisini kullanan yenilikçi bir modeldir (Aristika, Darhim ve Kusnandi, 2021). Bu model, TV, bilgisayar ortamı, multimedya sunumları, iPhone, video konferans ve web günlükleri gibi çeşitli teknolojileri kullanır. Model, içerik açısından zengin bir öğrenme deneyimi sağlamak için teknolojiyi kullanarak anlamlı etkinlikleri tasarlar. Teknolojiyi kullanmak çocuklara çeşitli ihtiyaçlarını ve ilgi alanlarını karşılayabilecek deneyimler sunarken; öğretmenlere de güçlü pedagojik süreçleri uygulama imkanı tanır. Bu model, sınıfta yüz yüze eğitim devam ederken, teknolojik araçlar sayesinde sınıfta olmayan çocukların da uzaktan öğretim ile eğitim sürecine katılmasına imkan sağlar (Mettis & Våljataga, 2021). Hibrit öğrenme, çevrimiçi ya da çevrimdışı, herhangi bir öğrenme hedefi için mümkün olan en etkili kaynaklardan yararlanmaya çalışır ve esneklik (UNICEF ve EdTechHub., 2022). Hibrit öğrenme, sınıfta öğretimde teknoloji kullanımı olarak tanımlanan harmanlanmış öğrenmeden farklıdır (UNICEF ve EdTechHub., 2022). Harmanlanmış öğrenme, web tabanlı öğrenme ortamları ile sınıf içerisindeki öğrenme süreçlerinin güçlü ve avantajlı yönlerinin bir araya getirilmesidir (Osguthorpe ve Graham, 2003). Harmanlanmış öğrenme modelinin bir türü olan ters-yüz edilmiş sınıf modeli ise, etkinlik içeriğinin sınıf

dışında çevrimiçi kaynaklar (örneğin videolar, e-kitaplar, PowerPoint sunumları) aracılığıyla çocuklara aktarıldığı bir öğrenme türüdür (Burke ve Fedorek, 2017). Ters yüz edilmiş sınıflar; sınıf dışında yapılacak etkinliklerle ilgili fikir sahibi olan çocukların, sınıf içerisinde soru-cevap, tartışma, grup çalışması, problem çözme gibi etkileşimli süreçlere dahil olma olasılığını arttırmaktadır (La Marca ve Longo, 2017). Gerek hibrit öğrenme modelinde, gerekse ters yüz edilmiş sınıflarda teknoloji kullanımının eğitim ortamlarındaki öğrenme süreçlerini zenginleştirdiği ve çocukların öğrenmesi üzerinde olumlu etkiler yarattığı görülmektedir.

Teknoloji kullanımı çocukları, kendi hızlarında öğrenmesi konusunda desteklemektedir. Çocuklar, eğitim sürecinde teknolojik araçları kullanırken bu araçları duraklatabilir, kaldığı yerden devam edebilir veya yeniden kullanabilirler (Chuang, Weng ve Chen, 2018; Toytok ve Ramazanoğlu, 2021). Diğer yandan teknoloji kullanımı, çocukların zihinlerinde soyut olan kavramların daha somut hale getirilmesine yardımcı olabilir (Wardani, Toenlooe ve Wedi, 2018). Örneğin, hayvanların özellikleri ile ilgili anlatmanın zor olduğu bir durumda, öğretmen bu hayvana yönelik bir videoyu hibrit tabanlı öğrenme modeline uygun olarak tasarladığı sınıfta gösterebilir. Tüm bu süreçler çocukların öğrenmeleri, bilginin kalıcı hale gelmesi ve çocuklar için zengin öğrenme ortamları oluşturma konusunda önemlidir.

Teknoloji ve Eğitim Programı

Çocukların dahil olduğu pek çok alanda dijital teknolojinin yer alması, teknolojiyi çocukların hayatının önemli bir bileşeni haline getirmiştir (Glenton, 2012). Teknolojinin çocuklar üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulduğunda olumlu ve olumsuz sonuçlara ulaşılabilir. Bu bağlamda teknolojiyi bilinçli bir şekilde kullanmak; teknolojinin olumsuz etkisini en aza indireyecektir. Bilgisayarlar veya tabletler aracılığıyla hazırlanacak renkli grafikler, hareketli resimler, canlandırılmalar, videolar erken dönemde çocukların gelişimini olumlu yönde destekleyerek, kalıcı öğrenmeler elde etmelerine yardımcı olacaktır. (İnci & Kandır, 2017). Yapılan araştırmalar da erken çocukluk eğitiminde teknoloji kullanımının çocukların öğrenmesinde olumlu etkiler yarattığını ortaya çıkarmıştır (Aunio & Mononen, 2018; Miller, 2018; Wolgemuth vd., 2011) Bu nedenle dijital teknolojilerin eğitim ortamlarına dahil edilmesi ve okul öncesi eğitim programında yer alan etkinliklerle bütünleştirilmesi bir gereklilik haline gelmiştir.



Çocukların bilim kavramlarına ve bilimi öğrenmeye yönelik tutumları, temel olarak eğitimlerinin ilk yıllarında şekillenmekte ve ilerleyen yaşlarda çocukların bu tutumlarını değiştirmek güç olmaktadır (Newcombe vd., 2009). Erken yaşlarda çocuklara verilen eğitimlerde farklı disiplinlerin (fen, matematik, dil, teknoloji vb.) bütünleştirilmesi; küçük çocukları öğrenmeye karşı farkındalıklarının artmasını sağlayacaktır. Ayrıca farklı disiplinlerin bütünleştirilmesi çocukların etkinliklere daha büyük bir ilgiyle katılmasını destekleyerek okul performanslarında olumlu etkiler yaratacaktır (Howes, 2008; Mantzicopoulos, Samarapungavan ve Patrick, 2009). Çocuklara yaşlarına uygun şekilde teknoloji ile bütünleştirilmiş etkinlikler sunularak günlük yaşama uygun problem durumları yaratmak ve web tabanlı öğrenme ortamları aracılığıyla çeşitli kaynaklara erişim sağlamak; çocukların bilişsel anlayışını, işbirlikçi becerilerini ve dikkatlerini geliştirmesine katkı sağlayacaktır (Shifflet, Toledo ve Mattoon, 2012; Wang vd., 2010).

Öğretmenler eğitim etkinliklerini planlarken ve teknoloji uygulamalarını tasarlarken etkinlik ve hedefleri net bir şekilde tanımlamalı ve tüm referansları göz önünde bulundurarak ihtiyaç duydukları kaynakları belirleyebilmelidir. Ayrıca öğretmenler teknolojik olan ve teknoloji dışı olan kaynakları dengeli bir biçimde kullanarak süreçte biçimlendirici değerlendirme yapmaya özen göstermelidir. Biçimlendirici değerlendirmeden elde edilen sonuçlar ise öğrenme sürecinin yeniden düzenlenmesinde kullanılmalıdır (Allen ve Blake, 2010, Gürel, 2021).

Tıpkı geleneksel eğitimin devam ettiği sınıflarda olduğu gibi teknolojinin kullanıldığı sınıflar da birbirinden oldukça farklı özellikler gösterecektir. Çünkü her sınıf birbirinden farklıdır ve öğretmenlerin belirlenen kazanımlara ulaşmak için teknolojiyi nasıl ve ne zaman kullanacakları bu doğrultuda şekillenmektedir (Kazakoff, Macaruso ve Hook, 2017). Bir öğretmen teknoloji uygulamalarını herhangi bir etkinliğe başlamadan önce kullanırken, başka bir öğretmen değerlendirme süreci için kullanıyor olabilir. Bazı öğretmenler çocukların bireysel çalışmalarını desteklemek için uygulamalar geliştirirken, bazı öğretmenler çocukların küçük gruplar şeklinde çalışmalarını destekleyecek uygulamalar oluşturabilir. Her durumda öğretmenler sınıflarındaki çocukların gelişimsel özelliklerini, ilgilerini, yeteneklerini ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak farklı senaryolar geliştireceklerdir. Aşağıda öğretmenlerin teknoloji uygulamalarının yer aldığı planlamalar oluştururken göz önünde bulundurmaları gereken bazı sorulara yer verilmiştir (NYC Department of Education, 2020).

- Bu etkinlik için kaç saat/gün/hafta ayırmayı düşünüyorum?
- Her çocuk için belirlediğim kazanımlar neler?
- Etkinliklerin çocuklar için anlamlı olması konusunda neler yapıyorum? Çocukların ilgilerini öğrenmek için nasıl bilgi topluyorum?

- Çocukların evdeki öğrenme ortamı hakkında ne biliyorum? Evdeki öğrenmeyi kim destekliyor?
- Çocukların karşılaştırma yapma ve sorgulamalarına izin veren deneyimler kazanmaları için neler yapıyorum?
- Evde öğrenmeyi desteklemek amacıyla sınıfta olanları ailelere nasıl iletiyorum?
- Programı desteklemek için hangi materyallere ihtiyacım var? Ailelerin hangi materyallere ihtiyacı var. Ben veya aileler, seçilen etkinliklere etkili ve anlamlı bir şekilde dâhil olabilmek için gerekli malzemelere, erişime, bilgi veya yeteneğe sahip miyiz?
- Ailelere önerdiğim etkinliklerin açık ve erişilebilir olmasını nasıl sağlıyorum?

Öğretmenlerin teknoloji uygulamalarını içine alan planlamalar yapmayı öğrenmeleri bir gecede olacak bir iş değildir (Tucker, 2013). Öğretmenlerin planlarını tamamen farklılaştırmanın yollarını aramaları, geleneksel öğretim yöntemleri ile teknolojiyi uygun şekilde harmanlamaları, çocukların ve ailelerin sorumluluk alarak bu sürece uyum sağlamaları zaman alacaktır. Bir öğretim tekniğinden diğerine geçiş, özellikle de öğretmenler kendilerini bu geçiş konusunda rahat hissetmiyorlarsa zorlayıcı bir görevdir. Bu nedenle öğretmenlerin profesyonel gelişim konusunda istekli olmaları ve teknoloji uygulamalarını kullanan diğer öğretmenlerden bilgi almaları işlerini kolaylaştıracaktır.

Teknoloji ve Öğretmen

Erken çocukluk eğitimi sınıfındaki bir öğretmen olarak, küçük çocukların gelişimi için gerekli olabilecek çeşitli teknolojik araçları hesaba katmak gerekmektedir. Bu bağlamda öğretmenlerin teknolojik olarak yetkin bireyler olması önemlidir (Bolat, 2021). Okullar ve öğretmenler teknoloji konusunda yetkin hale geldikçe, sınıflarında teknolojiyi kullanmaya başlarlar (Allen ve Blake, 2010). Gates



(2007), teknolojinin eğitim ortamına dahil edilmesinin, bir bilgisayarı sınıfa yerleştirmekten ve öğretmene kullanması için bazı yazılımlar vermekten çok daha fazlasını ifade ettiğini; teknolojinin eğitime entegrasyonunun okul, öğretmen, çocuk ve ailenin de içerisinde yer alması gereken sistematik bir süreç olduğunu belirtmektedir.

Amerika'da Küçük Çocukların Eğitimi Ulusal Birliği ([NAEYC], National Association for the Education of Young Children) ve Fred Rogers Merkezi ([FRC], Fred Rogers Center), (2012), küçük çocuklar için gelişimsel olarak uygun teknolojiyi belirlemede gereken profesyonel muhakemenin önemini vurgulayarak; yetişkinlerin küçük çocuklar için uygun teknolojiyi seçerken çocukların yaşlarını, bireysel ihtiyaçlarını ve kültürel altyapılarını göz önünde bulundurmalarının önemine değinmiştir. Fisher (2000), uygun bir öğrenme ortamı yaratmanın öğretmenin sorumluluğunda olduğunu ifade etmektedir. Çocukların yaşı ve bilişsel, sosyal, motor, dil ve duygusal becerileri dahil olmak üzere gelişim düzeyi, teknolojiyi nasıl kullanabilecekleri ve teknolojiden nasıl öğrenebilecekleri konusunda önemli bir rol oynamaktadır (Robb ve Lauricella, 2015).

Öğretmenler, teknolojinin kendisine odaklanmak yerine, teknolojinin doğru uygulamalarını gerçekleştirmelidir. En güncel teknolojiler dahi yetenekli ve yetkin bir öğretmenin yerini alamayacak olsa da, öğretmenin yeterliliği teknolojinin kullanımını da kapsamaktadır. Öğretmenler ve çocukların eğitiminden sorumlu yetişkinler; teknolojiyi belirlenen amaca uygun şekilde seçme, kullanma, eğitim ortamına entegre etme ve değerlendirme sürecine dahil etmek için dijital okuryazar olmalıdırlar. Bu süreçte eğitimcilerin;

- Çocukların gelişimine uygun olan teknolojik araçları keşfetmek ve teknolojiyi müfredatla uygun bir şekilde bütünleştirebilmesi için *etkileşimli deneyimlere*;
- Teknoloji ve dijital medya yoluyla erken öğrenmeyi ve çocukların sağlıklı gelişimini nasıl ve ne zaman destekleyebilecekleri konusunda bilinçli kararlar verebilmek için teknoloji hakkında öğrenme fırsatlarına;
- Öğrenme ortamlarını çocukların bütünsel gelişimini -sosyal, duygusal, fiziksel ve bilişsel- destekleyecek şekilde *nasıl yönlendireceği konusunda deneyimlere*;
- Kendi kişisel ve mesleki gelişimleri; öğretim, değerlendirme ve sınıf yönetimi; küçük çocukların eğitimini destekleme; ebeveynleri eğitim sürecine dahil etme, ev-okul bağlantılarını güçlendirme ve ebeveynlerin ve çocukların dijital medya okuryazarlığını geliştirmek için *teknolojiyi akıcı bir şekilde kullanmaya* ihtiyaçları vardır (Donohue & Schomburg, 2015).

Tüm bu süreçler teknolojiye ilişkin öğretmenlerin sahip olduğu pedagojik alan bilgisi ile yakın ilişkilidir. Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi [TPAB], öğretmenlerin öğrenme sürecinde teknoloji entegrasyonu için ihtiyaç duydukları bilginin doğasını tanımlar. TPAB, erken çocukluk eğitimi öğretmeni yetiştirme sürecinde ve dijital okuryazarlıkta önemli bir araçtır. Çünkü TPAB, alan bilgisi

ve pedagojik bilgiden oluşan öğretmenlik bilgisinin karmaşık, çok yönlü yapısını teknoloji bilgisi ile ilişkilendirir (Mishra ve Koehler, 2006).

Öğretmenler, teknolojinin eğitim sürecinde kullanılmasında güçlü bir araçtır. Bilgisayarlara ve mobil cihazlara artan erişime rağmen, özellikle erken çocukluk eğitiminde sınıfta teknolojik araçlar çok sık kullanılmamaktadır (Gray, Thomas ve Lewis, 2010). Öğretmenlerin sınıflarında teknolojiye yer verme durumları konusunda sahip oldukları pedagojik inanç veya farklı etkenler olabilir. Öğretmenlerin pedagojik inançları teknoloji kullanımını etkileyen faktörler arasındadır. Geleneksel öğretim inançlarına sahip öğretmenlerle karşılaştırıldığında, çocuğu merkeze alan bir yaklaşımı benimseyen öğretmenlerin, teknolojiyi yenilikçi ve etkili şekillerde kullanma olasılıkları daha yüksektir (Ertmer ve Ottenbreit-Leftwich, 2013).

Ertmer (1999), teknolojinin eğitim sürecine entegrasyonunun önünde iki tür engel olduğunu ifade etmektedir. Teknolojiye erişim sorunları, teknolojiyi öğrenimi ve kullanımı konusunda yeterli zaman ayırmamak, eğitim ve destek yetersizliği ve mesleki gelişim sürecinde teknolojiye yer verilmemesi gibi dışsal engeller öğretmenlerin teknolojiyi kullanmasını olumsuz etkiler. Diğer yandan teknoloji kullanımına ilişkin öğretmenlerin öğretim inançlarının sınırlı olması, teknolojiyi rahat ve güvenli bir şekilde kullanamamaları, öğrenme sürecinde teknolojiye yeterli önemin verilmemesi gibi engeller de içsel engeller olarak teknoloji kullanımını sınırlandırabilir. Teknolojinin kullanımıyla ilgili öğretmenlerin bireysel tutumları, güven veya endişe duymaları sınıflarda teknolojinin kullanılmasını etkilemektedir (Lindahl ve Folkesson, 2012). Bu sonuçlar öğretmenlerin hem hizmet öncesinde hem de hizmet içi eğitim çalışmalarında sınıflarında teknoloji kullanma konusunda desteklenmeleri gerektiğinin altını çizmektedir. Ulusal Öğretmen Eğitimi Akreditasyon Konseyi ([NCATE], National Council for the Accreditation of Teacher Education, 2010), teknolojiyi sınıf müfredatına etkin bir şekilde entegre edebilen öğretmenler yetiştirmenin önemini vurgulamak amacıyla teknoloji standartları geliştirmiştir. Bu standartlar, öğretmen yetiştirme sürecinde bireylerin bilgisayar ve diğer teknolojilerin öğretimde, değerlendirmede ve mesleki üretkenlikte kullanımını konusunda eğitilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Teknolojinin eğitim ortamlarıyla bütünleştirilmesi konusunda farklı engeller ortaya çıksa da sağlıklı gelişimi ve erken öğrenmeyi desteklemek ve etkinliklerle bütünleştirme sürecinde teknoloji ve dijital medyayı seçme, kullanma, bütünleştirme ve değerlendirme hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen eğitimcilerin başvuracakları ve yararlanabilecekleri çok fazla kaynak vardır (Donohue, 2015). Bu süreçte öğretmenlerin kendini geliştirmesi ve farklı kaynaklara erişimi, eğitim

ortamlarında teknoloji kullanımının artmasını sağlayarak sınıf içi etkinliklerle teknolojinin bütünleştirilmesine katkı sağlayacaktır.

Teknoloji ve Aile

Çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimiyle birlikte ebeveyn-çocuk etkileşimleri de değişmektedir. Ebeveynler ve aile üyeleri, çocuklarının günlük aktivitelerine nasıl dahil olacaklarını bildiklerinde, çocuklarının performansını destekleme olasılıkları yükselir (Morrison, Storey ve Zhang, 2011). Bu nedenle okul öncesi eğitimde yer alan aile katılım çalışmaları ebeveynlere çocuklarının eğitime ve gelişimine nasıl katkı sağlayacakları konusunda yol göstermesi bakımından oldukça önemlidir (Morrison, Storey ve Zhang, 2011). Ayrıca güçlü aile katılımı, daha iyi eğitim yaşantıları oluşturmak için önemli ve gereklidir. Ailenin ekonomik veya kültürel geçmişi ne olursa olsun, ebeveynler çocuklarının eğitime aktif olarak dahil olduklarında çocukların gelişimi ve başarısı da buna paralel şekilde olumlu etkilenir (Morris vd., 2015).

Teknoloji, aile ile iletişimi hızlı ve verimli bir şekilde desteklemenin bir yoludur. Aile katılımında teknoloji; bilgisayarlar, cep telefonları, dijital kameralar, tepegöz, projektörler, powerpoint, video kameralar, TV, elektronik veya dijital cihazlar vb. dahil olmak üzere teknolojinin kullanımını ifade eder (Morris vd., 2015). Teknoloji kullanımının temel amacı, ebeveynler ve öğretmenler arasındaki iletişimi güçlendirmektir. Erken çocukluk döneminde aile katılımı sürecinde ailelerin kendi ses, video ya da görüntülerini kullanarak teknolojik kitap oluşturmalarını istemek; öğretmenlerin sınıflarına ait bir web sitesi tasarlaması ve günlük etkinlikleri paylaşması gibi teknolojiyi içeren etkinlikler çocuklara ve ebeveynlere teknolojiyi kullanma ve çevrimiçi öğretim sistemleri öğrenme fırsatı sağlar (Morrison, Storey ve Zhang, 2011).

NAEYC (1996), öğretmenlerin, çocuklar için uygun olan teknoloji ile ilgili faaliyetlerde, ebeveynlerle yakın bir şekilde çalışmasını önermekte; ebeveynler ve öğretmenlerin, çocuklar için teknolojinin geliştirilmesi konusunda büyük bir etkiye sahip olduğunu belirtmektedir. Bir diğer yandan teknoloji kullanımı arttıkça, teknoloji kullanımı konusunda eksiklikler ortaya çıkmaktadır. Nesiller arasında teknolojiyi anlama ve kullanma konusunda büyük bir fark vardır. Aile katılımı etkinliklerinde kullanılan teknoloji; aile ve çocuk arasındaki teknolojik uçurumu kapatmaya yardımcı olabilir ve öğretmenler, ebeveynlere teknolojiyi öğrenmeleri ve kullanmaları için fırsatlar sağlayabilirler (Morris vd., 2015).

FRC (2012), dijital küçük çocukları olan ebeveynler için aşağıda yer alan tavsiyeleri sunmuştur:



- **Etkileşim kurun:** Dijital bir aracın kullanım şekli ve yetişkin-çocuk etkileşimini vurgulaması, aracın kendisi kadar önemlidir. Çocuğa bir televizyon programı açmak veya akıllı telefonu çocuğa verip gitmek yerine çocukla iletişim kurulması önemlidir.
- **Teknolojik araçların kullanımında çocukların yaşına dikkat edin:**

Çocuklar büyüdükçe ihtiyaçları değişir. Örneğin bebeklerle ya da yeni yürümeye başlayan çocukların teknoloji kullanımı, yetişkin desteğiyle etkileşimli bir kitap okuma olabilir. Daha büyük çocuklar ise; dokunmatik ekranı keşfetmekten veya oyunlarını kaydetmek ve görüntülemek için video kaydı almaktan keyif alabilirler.

- **Eğlence ve ilişkilendirme:** Çocuklara yönelik olan medya ve teknoloji çocukların aktif, yaratıcı ve etraflarındaki insanlarla ve çevreyle gerçek bir etkileşim kurmasını sağlaması önemlidir. Bu noktada açık hava etkinliklerini, sağlıklı beslenmeyi, eleştirel düşünmeyi ve yaşam becerilerini destekleyen teknolojik içerikler çocuklara olumlu katkı sağlayacaktır.
- **Dijital okuryazarlığı teşvik edin:** Yetişkinler, dijital medyanın uygun kullanımı konusunda çocuklara model olarak çocukların teknolojik araçların doğru kullanımı konusunda çocuklara yardım edebilirler.

Kaynakça

- Allen, L., & Blake, S. (2010). Applications of technology for instruction and assessment with young Children. In S. Blake & S. Izumi-Taylor (Eds.) *Technology for Early Childhood Education and Socialization* (pp. 131-148). New York: IGI Global.
- American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media (AAP), (2011). Policy statement: Media use by Children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045. doi: 10.1542/peds.2011-1753.
- Aristika, A., Darhim, D. J., & Kusnandi. (2021). The effectiveness of hybrid learning in improving of teacher-student relationship in terms of learning motivation. *Emerging Science Journal*, 5(4), 443-456. doi:10.28991/esj-2021-01288
- Aunio, P., & Mononen, R. (2018) The effects of educational computer game on low performing children's early numeracy skills – an intervention study in a preschool setting, *European Journal of Special Needs Education*, 33(5), 677-691. doi:10.1080/08856257.2017.1412640

- Barnyak, N. C. & McNelly, T.A. (2015). Supporting young children's visual literacy through the use of e-books. In K. L. Heider & M. R. Jalongo (Eds.) *Young Children and Families in the Information Age* (pp. 15-41). doi:10.1007/978-94-017-9184-7
- Bolat, Ö. (2021). Ters yüz edilmiş sınıfların okul gelişimine katkısı. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.33-52). Ankara: Pegem Akademi.
- Burke, A. S., & Fedorek, B. (2017). Does "flipping" promote engagement?: A comparison of a traditional, online, and flipped class. *Active Learning in Higher Education*, 18(1), 11-24. doi:10.1177/1469787417693487
- Chuang, H., Weng, C., & Chen, C. (2018). Which students benefit most from a flipped classroom approach to language learning? *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 56-68.
- Clements, D. H. (1999). The future of educational computing research: The case of computer programming. *Information Technology in Childhood Education Annual*, 1999(1), 147-179.
- Donohue, C. & Schomburg, R. (2015). Teaching with technology: Preparing early childhood educators for the digital age. In C. Donohue (Ed.) *Technology and Digital Media in the Early Years* (pp.36-53). New York: Roudledge.
- Donohue, C. (2015). Technology and digital media as tools for teaching and learning in the digital age. In C. Donohue (Ed.) *Technology and Digital Media in the Early Years* (pp.21-35). Roudledge: New York.
- Ebbeck, M., Yim, H. Y. B., Chan, Y., & Goh, M. (2016). Singaporean parents' views of their young children's Access and use of technological devices. *Early Childhood Education Journal*, 44(2), 127-134.
- Ertmer, P. A. (1999). Addressing first-and second-order barriers to change: Strategies for technology integration. *Educational Technology Research and Development*, 47(4), 47-61.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2013). Removing obstacles to the pedagogical changes required by Jonassen's vision of authentic technology-enabled learning, *Computers & Education*, 64, 175-182.
- Ferdig, R., Cavanaugh, C. & Freidhoff, J. (2012). *Lessons learned from blended programs: Experiences and recommendations from the field*. Vienna: INACOL Publishing.
- Fisher, M. (2000). Technology, pedagogy and education. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, 9(1), 109-123.
- Fred Rogers Center. (2012). *Advice for parents of young children in the digital*. Retrieved from www.fredrogerscenter.org/media/resources/Elarticle_041712.pdf
- Gates, N. C. (2007). Technology integration for the savvy teacher. *Journal of the Tennessee Association for the Education of Young Children*, 21-22.
- Genç Çopur, H. (2021). Dijital oyun destekli matematik eğitim programının 54-66 aylık çocukların saymaya ilişkin temel matematik becerilerinin gelişimine etkisi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Glenton, B. (2012). Engaging early learners. In P. Beckley (Eds.), *Learning in Early Childhood: A Whole Child Approach from birth to 8*, (pp. 181-191). London: SAGE Publications.
- Gray, L., Thomas, N., & Lewis, L. (2010). *Teachers' use of educational technology in U.S. public schools: 2009 (NCES 2010-040)*. Washington, DC: National Center for Education Statistics.
- Gürel, S. (2021). Ters yüz edilmiş sınıfta ölçme değerlendirme. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.201-215). Ankara: Pegem Akademi.
- Howes, E. V. (2008). Educative experiences and early childhood science education: A Deweyan perspective on learning to observe. *Teacher and Teacher Education*, 24, 536-549. doi:10.1016/j.tate.2007.03.006

- İnci, M.A. & Kandır, A. (2017). Evaluation of scientific studies related to the use of digital technology in preschool education, *Hitit University Journal of Social Sciences Institute*, 10 (2), 1705-1724.
- Kazakoff, E. R., Macaruso, P., & Hook, P. (2018). Efficacy of a blended learning approach to elementary school reading instruction for students who are English learners. *Educational Technology Research and Development*, 66(2), 429-449.
- La Marca, A., & Longo, L. (2017). Addressing student motivation, self-regulation, and engagement in flipped classroom to decrease boredom. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(3), 230-235.
- Lee, I., Martin, F., Denner, J., Coulter, B., Allan, W., Erickson, J., Malyn-Smith, J., & Werner, L.(2011). Computational thinking for youth in practice. *ACM Inroads*, 2(1), 32–37.
- Levin, D. E. (2015). Technology play concerns. In D. P. Fromberg& D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve: contexts, perspectives, and meanings* (pp. 225–232). New York: Routledge.
- Lindahl, G., & Folkesson, A. (2012). ICT in preschool: Friend or foe? The significance of norms in a changing practice. *International Journal of Early Years Education*, 20, 422-436. doi:10.1080/09669760.2012.743876
- Mantzicopoulos, P., Samarapungavan, A., & Patrick, H. (2009). We learn how to predict and be a scientist: Early science experiences and kindergarten children's social meanings about science. *Cognition and Instruction*, 27(4), 312-369. doi: 10.1080/07370000903221726
- Mettis, K., & Våljataga, T. (2021). Designing learning experiences for outdoor hybrid learning spaces. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 498-513. doi:10.1111/bjet.13034.
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1), 1-11.
- Mioduser, D., & Levy, S. (2010). Making sense by building sense: Kindergarten children's construction and understanding of adaptive robot behaviors. *International Journal of Computers for Mathematical Learning*, 15(2), 99-127.
- Mioduser, D., Levy, S., & Talis, V. (2009). Episodes to scripts to rules: Concrete-abstractions in kindergarten children's explanations of a robot's behaviors. *International Journal of Technology and Design Education*, 19(1), 15-36.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teachers knowledge. *Teachers College Record*, 108 (6), 1017-1054.
- Morris, V. G., Izumi-Taylor, S., Smith, C. L. & Winsor, D. (2010). Promoting family involvement through using technology. In S.Blake& S. Izumi-Taylor (Eds.) *Technology for Early Childhood Education and Socialization*(pp.94-113). New York:IGI Global.
- Morrison, J.W., Storey, P., & Zhang, C. (2011). Accessible family involvement in early childhood programs. *Dimensions of Early Childhood*, 39(3), 21-26.
- National Association of Young Children [NAEYC], (1996). *NAEYC position statement: Technology and young children- Ages3 through 8*. Available from <https://a.s.kqed.net/pdf/education/earlylearning/media-symposium/technology-children-naeyc.pdf>
- National Association of Young Children, & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving Children from birth through age 8*. http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf.
- National Council for the Accreditation of Teacher Education, 2010-2012. *FAQ about standards*. Available from <http://www.ncate.org/Standards/NCATEUnitStandards/FAQAboutStandards/tabid/406/Default.aspx#faq4>

- Newcombe, N.S., Ambady, N., Eccles, J., Gomez, L., Klahr, D., Linn, M.,... Mix, K. (2009). Psychology's role in mathematics and science education. *American Psychologist*, 64(6), 538-550. doi: 10.1037/a0014813
- NYC Department of Education (2020). *Birth-to-five blended learning implementation guidance*. <https://infohub.nyced.org/docs/default-source/default-document-library/blended-learning-implementation-guidance--final.pdf>
- Olakanmi, E. E. (2017). The effects of a flipped classroom model of instruction on students' performance and attitudes towards chemistry. *Journal of Science Education and Technology*, 26(1), 127-137.
- Osguthorpe, R. T. & Graham, C. R. (2003). Blended learning environments: definitions and directions. *Quarterly. Review of Distance Education*. 4, 227-233.
- Robb, M.B. & Lauricella, A.R. (2015). Connecting child development and technology: what we know and what it means. In Chip Donohue (Ed.) *Technology and Digital Media in the Early Years* (pp. 70-86). New York: Routledge.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. *21.Yüzyılda Eğitim ve Toplum Der-gisi*, 5(13), 67-83.
- Shifflet, R., Toledo, C., & Mattoon, C. (2012). Touch tablet surprises. *Young Children*, 67(3), 36-41.
- Svensson, A. (2000). Computers in school: Socially isolating or a tool to promote collaboration? *Journal of Educational Computing Research*, 22(4), 437-453.
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: How to integrate online & traditional learning*. UK: Kogan Page Publishers.
- Toytok, E. H. & Ramazanoğlu, M. (2021). Ters yüz edilmiş sınıfın hikayesi. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.1-16). Ankara: Pegem Akademi.
- Tucker, C. (2013). The basics of blended learning. *Technology Rich Learning*, 70(6), 57-60.
- UNICEF, & EdTechHub. (2022). *Monitoring hybrid learning: A short guide* [Helpdesk Response]. EdTechHub. <https://doi.org/10.53832/edtechhub.0072>
- Wang, F., Kinzie, M. B., McGuire, P., & Pan, E. (2010). Applying technology to inquiry-based learning early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 37, 381-389. doi:10.1007/s10643-009-0364-6
- Wardani, D. N., Toenlooe, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13-18.
- Wartella, E. A., & Jennings, N. (2000). Children and computers: New technology - old concerns. *The Future of Children*, 10(2), 31-43. doi: 10.2307/1602688
- Wolgemuth, J., Savage, R., Helmer, J., Bottrell, C., Lea, T., Harper, H., Halkitis, K. & Abramı, P. (2011). Using computer-based instruction to improve indigenous early literacy in North-ern Australia: A quasi-experimental study. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(4), 727-750.
- Yelland, N. (2015). Young children as multimodal learners in the information age. In K.L. Hei-der, M. Renck Jalongo (Eds.), *Young Children and Families in the Information Age, Educating the Young Child* 10. London: Springer Science.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1- https://www.freepik.com/free-photo/two-toddlers-sitting-bed-playing-with-digital-tablet_3735227.htm?page=2&query=computer%20and%20preschool%20children&position=37&from_view=search&track=sph

- Görsel 2- https://www.freepik.com/free-photo/blond-toddler-playing-with-pc-laptop-home-indoors_28933214.htm#query=technology%20and%20baby&position=31&from_view=search&track=sph
- Görsel 3- https://www.freepik.com/free-photo/virtual-classroom-study-space_20505617.htm#query=technologic%20teacher&position=25&from_view=search&track=sph
- Görsel 4- https://www.freepik.com/premium-photo/little-boy-with-blue-eyes-blond-hair-is-sitting-park-bench-wireless-headphones-with-tablet-smiling-laughing-playing_31427622.htm#query=tablet%20playing%20kids&position=27&from_view=search&track=sph
- Görsel 5- https://www.freepik.com/free-photo/wireless-technology-could-be-very-useful_13132916.htm#query=clasroom%20and%20technology&position=30&from_view=search&track=ais
- Görsel 6- https://www.freepik.com/free-photo/father-making-virtual-video-call-with-mother-using-tablet_23835047.htm#query=tablet%20playing%20technology%20and%20education&position=3&from_view=search&track=sph

2.2. OKULÖNCESİNDE ÖRNEK HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

ETKİNLİK-1

İlkay Ece KUŞ

Gülşah ERGİN

İzahat EVSEN

Etkinlik Adı: Gezgin Çilek

Etkinlik Çeşidi: Türkçe-Fen (Bütünleştirilmiş Grup Etkinliği)

Yaş Grubu (Ay) : 48-60 ay

Materyaller: Kapaklı şeffaf plastik kap, toprak, su, çilek tohumu, cımbız, karton yumurtalık tabanı, pano için dikkat çekici çilek görselleri ve Web. 2 araçlarıyla tasarlanmış etkinlikler

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

Bilişsel Gelişim:

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri:

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri:

Problemi söyler.

Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.

Dil Gelişimi:

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeleri:

Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri:

Sözel yönergeleri yerine getirir.

Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

ÖĞRENME SÜRECİ



"Sera Yapım Aşamaları"

Öğretmen bir gün önce çocuklar için hazırlayıp ailelere gönderdiği 'Gezgin Çilek' isimli hikaye ile ilgili çocuklarla sohbet eder. Çocuklara 'Gezgin çilek nereye gezmeye gitmiş?, Gezerken hangi sebze meyvelerle karşılaşmış?, Siz daha önce sera gördünüz mü?' vb. sorular sorar. Ardından 'Bakalım bir sera nasıl yapılıyorymuş.' diyerek hazırladığı 'Sera Yetiştiriciliği' isimli hikayeyi (EK 2) çocuklara açar ve hep beraber dinlerler. Hikaye sonrasında çocuklarla sera ile neler yapıldığı, hangi amaçla kullanıldığı, neden seraya ihtiyaç duyulduğu vb. hakkında konuşulur. Yapılan sohbetten sonra öğretmen 'Şimdi biz de kendi çilek seramızı yapalım.' diyerek çocukların dikkatini fen merkezindeki materyallere çeker. Öğretmen kullanacakları materyallerle (çilek, kapaklı şeffaf plastik kaplar, toprak, çilek tohumları, karton yumurtalık tabanları) ilgili çocukları bilgilendirdikten sonra 'Çileklerimiz var ancak bizim çilek tohumlarına ihtiyacımız olacak. Bu tohumları nereden bulabiliriz?' diye sorarak çocukların fikirlerini alır. Çocukların cevaplarından sonra çileklerin yapısı (yaprak, sap, tohum benekleri) ve çileklerin üzerindeki noktacıkların onun tohumları olduğu söylenir. Sohbetten sonra bütün çocuklar önce kendi tohumlarını cımbız yardımıyla çıkarır ve aşama aşama çocuklarla beraber çilek serası hazırlanır. Çocuklar kapaklı şeffaf plastik kapların içine yumurta kaplarının tabanlarını yerleştirirler. Ardından çocuklardan karton yumurta tabanlarının içine toprak eklemeleri istenir. Ayıklanan çilek tohumları toprağa koyulur ve üzerine tekrar toprak eklenerek can suyu verilir. Şeffaf plastik kapların kapak bölümüne çileğin nefes alması için minik delikler açılır. Kapak sıkıca kapatılır ve sınıfta bol güneş alan bir bölüme konularak seralar tamamlanmış olur. Çileğin büyüme aşamaları süreç boyunca gözlemlenerek kayıt altına alınır.

DEĞERLENDİRME

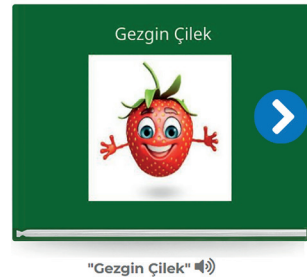
- Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;
 ✓ Tohum ne işe yarar, neden tohumlara ihtiyacımız var?
 ✓ Tohum ekerken nasıl hissettin?
 ✓ Evimizde nasıl bitki yetiştirebiliriz?
 ✓ Tohum olsan nasıl bir bitkinin tohumu olmak isterdin?
- Çocuklar için daha önceden Web 2.0 aracı kullanılarak hazırlanan 'Bitki yetiştirmek için nelere ihtiyaç duyarız?' isimli uygulama (EK 3) kullanılabilir.
- Çocuklar için daha önceden Web 2.0 aracı kullanılarak hazırlanan labirent oyunu oynanabilir (EK 4).



Aile Katılımı:

Etkinlik Öncesi:

Öğretmen tarafından hazırlanan 'Gezgin Çilek' isimli video bir not ile ebeveynlere gönderilir (EK 1). Ebeveynlerden çocukları ile birlikte hikaye videosunu izlemeleri ve hikaye ile ilgili çocuklarla sohbet etmeleri istenir.



Etkinlik Sonrası:

Öğretmen tarafından hazırlanan ve Web 2.0 aracı ile oluşturulan çilek, çilek tarlası ve sera yap-bozlarını ailelerle paylaşarak çocuklarla beraber bu yapbozları tamamlamaları istenerek bu yapbozların ne olduğu, ne işe yaradıkları ve aralarında nasıl bir ilişki olabileceği hakkında çocuklarla sohbet etmeleri istenir. (EK 5).



EKLER:

Ek-1. Gezgin Çilek Hikayesi: <https://www.storyjumper.com/book/read/139792732/631f7a8b09cea>

Ek-2. Sera Yapım Aşamaları: <https://www.storyjumper.com/book/read/139840862>

Ek-3. Bitki yetiştirmek için nelere ihtiyaç duyarız? İsimli uygulama: <https://wordwall.net/tr/resource/35509970>

Ek-4. Labirent oyunu: <https://wordwall.net/tr/resource/35509749>

Ek 5. Çilek ve Sera Yapbozları: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2a592212b17d>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1d402d89b05c>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3e8bb87ceea0>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=38b2fe17a297>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=17440387ee8c>

ETKİNLİK-2

Aslı ÖZTÜRK

Şükran ÖZDEMİR

Etkinliğin Adı: Faydalı Böcekler

Etkinlik Çeşidi: Sanat- Drama- Fen (Bütünleştirilmiş Grup Etkinliği)

Yaş grubu: 48-60 ay

Materyaller: Büyüteç, Böceklerin faydalarını anlatan belgesel ve Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış etkinlikler

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri:

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Göstergeleri:

Nesne/varlıkları kullanım amaçlarına göre gruplar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeleri:

Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri:

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

SOSYAL- DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3:

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri:

Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen bir gün önce ailelere gönderdiği belgesel ile ilgili çocuklara ‘Sizin izlemeniz için ailelerinize video yolladım. Videoda neler vardı hatırlıyor musunuz?, Size en ilginç gelen böcekler hangileriydi?, Ekoloji ve entomolog sözcükleri ne demek?, Entomologlar nerelerde çalışıyor olabilir?’ vb. sorular sorarak, çocuklarla sohbet eder. Ardından öğretmen ‘Çok merak ediyorum evde siz ailelerinize hangi böcekleri yaptınız.’ diyerek çocuklardan ebeveynleri ile birlikte yaptıkları böceğin resmini arkadaşlarına göstererek tanıtmalarını ister. Diğer çocuklar da bu böceklerin isimleri ilgili tahminde bulunurlar. Bütün çocuklar kendi resimlerini tanıttıktan sonra tüm böcek resimleri yere konulur. Öğretmen ‘Bütün böcekler çok karışık. Ama belgeselde her bir böceğin farklı özelliği olduğunu söylüyordu. Haydi biz de böceklerimizi bu özelliklerine göre ayıralım.’ diyerek çocukların resimleri ‘tozlaşmayı sağlayanlar, geri dönüşüm böcekleri ve evcil böcekler’ olarak gruplara ayırmasını sağlar. Böcek resimleri gruplara ayrıldıktan sonra sınıf duvarlarına asılır ve bir böcek müzesi oluşturulur.

Öğretmen ‘Burası bir böcek müzesine benzedi. Bu müzenin görevlilerine yani entomologlara ihtiyacı var. Bu görevlilerin de müzede çalıştıklarını gösteren yaka kartlarına.’ der ve çocuklardan masalara geçmelerini ister. Çocuklara yaka kartı büyüklüğünde kesilmiş kartonlar, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli kâğıtlar, ip kumaş vb. materyaller verilir. Çocuklar bu materyalleri kullanarak kendi yaka kartlarını hazırlarlar.

Yaka kartları tamamlandıktan sonra öğretmen ‘Artık bizim müzemizde entomologlar var. Entomologlar müzemize gelen ziyaretçilere bilgi verebilir.’ diyerek çocuklardan ikili gruplar oluşturmalarını ister. Çocuklardan biri entomolog, diğeri böcek müzesi ziyaretçisi olur. Entomolog olan çocuklar yaka kartlarını takarlar. Entomologlar müzeyi gezmeye gelen arkadaşlarına böcekler hakkında bilgi verirler. Tüm çocuklar aynı anda doğaçlamaya başlarlar. Bir süre sonra öğretmen ‘Entomologlar çok yoruldu. Şimdi rol değiştirelim ve yanımızdaki arkadaşlarımız entomolog olsun.’ der ve ikili gruplar rol değiştirirler. Yeni entomologlar yaka kartlarını takarlar ve arkadaşlarına müzeyi gezdirmişler. Bütün çocuklar görevlerini tamamladıktan sonra doğaçlama sonlandırılır.

Öğretmen etkinlikten sonra 'Acaba okulumuzun bahçesinde yaşayan böcekler var mıdır?' diye sorarak çocuklara bahçede inceleme yapacaklarını söyler. Sınıftaki çocuklar birer büyüteç, kağıt ve kalem alarak bahçeye çıkar ve okul bahçesinde(okul bahçesinde toprak alan kısıtlı ise en yakın park ya da bahçeye geziye gidilebilir) gözlem yaparlar. Çocuklardan gözlemlerini resimleyerek kaydetmeleri istenir (böcekler nerede yaşıyor, şekli nasıl, nasıl besleniyor vb.). Çocuklar gözlemlerini tamamladıktan sonra sınıfa dönülür ve çocuklar tarafından kaydedilen bilgilerin olduğu kağıtlar, böcek müzesini tamamlamak için panolara asılarak etkinlik sonlandırılır.

Değerlendirme:

Öğretmenin Wordwall Web 2.0 (EK 2) aracıyla hazırladığı soru çarkı bilgisayarda veya akıllı tahtada açılarak çocuklardan sırayla çarkı çevirmeleri ve çarkta yer alan böceklerle ilişkin soruları gözlemleri ve tahminleri doğrultusunda cevaplamaları istenir.

Aile Katılımı:

Etkinlik Öncesi: Etkinlikten bir gün önce öğretmen Movie Maker Web 2.0 aracı ile hazırladığı faydalı böcekler belgeseli bir not ile ebeveynlere gönderilir (EK 1). Ebeveynlerden çocukları ile birlikte belgeseli izlemeleri ve belgeselden seçtikleri bir böceği birlikte araştırarak böceğin resmini yapmaları istenir.

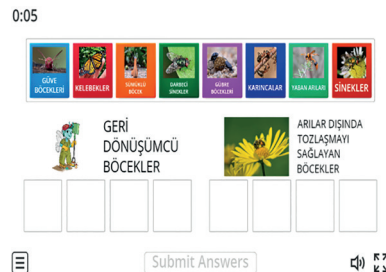
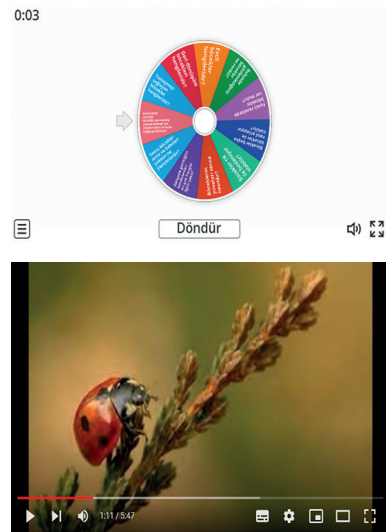
Etkinlik Sonrası: Öğretmenin Wordwall Web 2.0 aracında hazırladığı sınıflama oyunu etkinliği ebeveynlere gönderilir. (EK 3).

İLGİLİ BAĞLANTILAR

Ek-1. Böceklerin faydalarını anlatan belgesel : <https://youtu.be/NcNaFykl85A>

Ek-2. Değerlendirme : <https://wordwall.net/tr/resource/39277688>

Ek-3. Aile katılım etkinliği : <https://wordwall.net/resource/36558435>



ETKİNLİK-3**Şule YILMAZ****Işık USLUCA****Merve Gül SAYGIN****Etkinlik Adı:** Turunçgilleri Keşfediyorum**Etkinlik Çeşidi:** Fen-Oyun (Bütünleştirilmiş Grup Etkinliği)**Yaş Grubu (Ay) :** 48-60 ay**Materyaller:** Portakal, mandalina, limon resim kartları, turunç fidanı, aşılama fidanı ve Web. 2 araçlarıyla tasarlanmış etkinlikler**KAZANIMLAR VE GÖSTERGELER****Bilişsel Gelişim:****Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.**Göstergeleri:**

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.**Göstergeleri:**

Mekânda konum alır.

Dil Gelişimi:**Kazanım 5:** Dili iletişim amacıyla kullanır.**Göstergeleri:**

Konuşmayı başlatır.

Konuşmayı sürdürür.

Konuşmayı sonlandırır.

Sohbete katılır.

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir.**Göstergeleri:**

Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.

Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri:

Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Motor Gelişim:

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri:

Yönergeler doğrultusunda yürür.

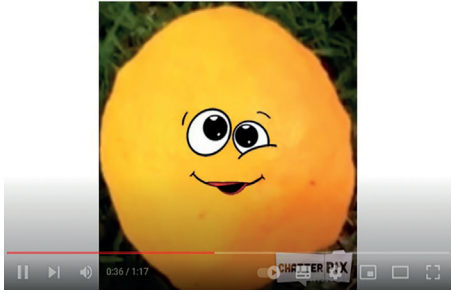
ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çember zamanında bir gün önce çocuklar için hazırlayıp ailelere gönderdiği ‘*Turunç Meyvesi*’ videosu ile ilgili çocuklarla sohbet eder ve çocuklara ‘*Turunç ne demek?, Videoda Turunç ne yapmak istiyor?, Turunç başka bir meyveye dönüşebilir mi?, Turunç başka bir meyveye nasıl dönüşür? Siz turunç olsanız hangi meyveye dönüşmek isterdiniz?, Turunç neden başka bir meyveye dönüşmek istiyor- dur sizce?*’ gibi sorular sorar. Çocukların cevaplarından sonra öğretmen ‘*Turunç meyvesinin sorusunu cevaplama için bahçede bizi bekleyen bir uzmanımız var. Bakalım o bizim sorularımıza nasıl cevap verecek. Turunç meyvesi nasıl portakala, mandalinaya veya limona dönüşüyor öğrenelim.*’ der ve hep beraber bahçeye çıkar. Okula gelen uzman, getirdiği fidanı aşılama yaparak çocuklara anlatır. Neden aşılama yapıldığı, aşılama yaparken nelere dikkat edilmesi gerektiği vb. ile ilgili çocuklarla sohbet eder. Etkinlik tamamlandıktan sonra sınıfa geçilir.

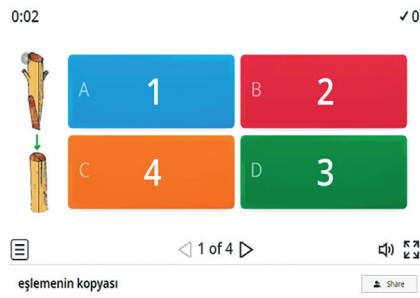
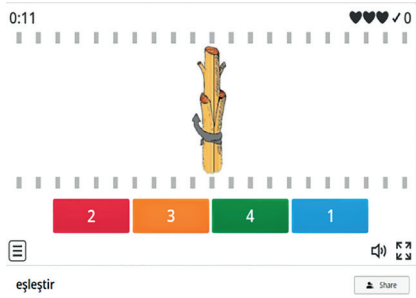
Öğretmen çocuklar sınıfa gelmeden yere dağınık bir şekilde yere bıraktığı turunçgil resimlerini (limon, portakal, mandalina, greyfurt) çocuklara göstererek ‘Şimdi herkes bir kart alacak. Çok merak ediyorum siz daha önce elinizdeki meyvenin ağacını gördünüz mü? Bu meyveler sizce hangi mevsimde olur?’ gibi sorular sorar. Ardından öğretmen çocuklara bu kartlarla turunçgiller sepeti oyunu oynatabacaklarını söyler. Çocuklar çember olurlar ve çocuklardan biri ebe olarak ortaya geçer. **Öğretmen** ‘*Portakallar yer değiştirsin!*’ dediğinde portakallar; ‘*Limonlar yer değiştirsin!*’ dediğinde limonlar ve ‘*Turunçgiller yer değiştirsin!*’ dediğinde bütün çocukların yer değiştirmesi gerektiğini belirtir. Ebe olan çocuğun ise bu yer değiştirme sürecinde boş olan bir yere geçmesi gerektiği, kendine yer bulamayan çocuğun ise yeni ebe olacağı anlatılır. Çocukların ilgi ve isteklerine göre etkinlik sürdürülür.

DEĞERLENDİRME

0:03



Etkinlik Sonrası: Ailelere Web 2.0 aracı ile hazırlanan ‘Turunçgillerin aşılama yöntemi sıralaması’ etkinlikleri gönderilerek çocuklarla beraber yapmaları istenir (EK 3).



Öğretmen etkinlik öncesinde Web 2.0 araçlarından Wordwall programı ile ‘Turunçgil Sınıflandırma’ oyununu hazırlar (EK2). Bu oyunda limon portakal, mandalina, greyfurt kartlarını karışık şekilde yerleştirir. Çocukların bu kartları sürükleyerek uygun olan kategorinin içerisine yerleştirmesi istenir.

AİLE KATILIMI:

Etkinlik Öncesi: Ailelere daha önce gönderilen turunçgiller videosunu çocuklarla birlikte izlemeleri ve turunçgiller hakkında sohbet etmeleri istenir (EK 1) .

EKLER:

Ek-1. Turunç Meyvesi Videosu: <https://www.youtube.com/watch?v=6Q2bMjMUQC>

Ek-2. Turunçgil Sınıflandırma Oyunu: <https://wordwall.net/tr/resource/35517708>

Ek-3. Turunçgillerin aşılama yöntemi sıralaması: <https://wordwall.net/resource/35486916>
<https://wordwall.net/resource/35508944>

3. BÖLÜM

İLKOKULLARDA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

Doç. Dr. Birs el AYBEK, Çukurova Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-5846-9838

Dr. Caner CERECİ, MEB
ORCID No: 0000-0002-6586-979X

Dr. Remzi Burçin ÇETİN, MEB
ORCID No: 0000-0002-8363-7466

3.1. İLKOKULLARDA HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

Sınıf Öğretmenleri için Hibrit Öğrenme ve Tersyüz Öğretim

İnsanlık tarih şeridine bir yeni dönem daha eklemiş ve bunu da “dijital çağ” olarak adlandırmıştır. Bu yeni çağda her ne kadar eski uygulamaların bütünüyle ortadan kaldırılması söz konu değilse de günlük rutininin hemen her safhasına dijital araçların entegre edilmesi gündeme gelmiştir. Finans, alışveriş, iletişim ve sıkıcı iş toplantıları gibi pek çok günlük rutininin dijital bir görünüm ve yapıya kavuşmuştur. Bu anlamda özellikle yeni dünya düzeni ve küreselleşme gibi söylemlerin beraberinde getirdiği yeni nitelikleri kazandırmak adına eğitim sürecinde yeni arayışların ortaya çıktığı ifade edilebilir. Tüm bu değişim ve dönüşüm baskısına, özellikle son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmeler de eklendiğinde eğitimin en azından eskiye kıyasla bütünüyle öğretmen merkezli bir bilgi aktarım süreci olarak devam edemeyeceği anlaşılmaktadır. Günümüz itibarıyla hemen her alana hakim olan değişim rüzgarı eğitim sürecini de etkilemiş ve bugün var olan haliyle pek çok öğretim strateji ve tekniğini dönüştürmeye zorlamaktadır.

Teknolojik anlamda yaşanan gelişmelerin eğitimi dönüştürmesi kaçınılmaz olunca, yeni dijital anlayışla barışık bir model kurgusu kaçınılmaz olmuştur. An-

cak değişimin doğası gereği bir dirençle karşılaşılması da söz konusudur. Kimi zaman eğitime teknolojiyi entegre etmenin gerekip gerekmediği veya neye ne oranda entegre edeceğimiz tartışmaları çıkmıştır. Ancak eğitim sürecinin birincil girdisi olan öğrencilerin dijital yatkınlıkları bu tartışmaları boşa çıkarmış ve teknolojiden yerli yerince yararlanmanın bir zorunluluk olduğunu ortaya koymuştur. Gelişen teknolojilerle birlikte bilgi ve iletişim teknolojilerinin derslere entegrasyonu farklı coğrafyalarda okul öncesi gruplarından üniversiteye kadar her seviyede bir gereklilik halini almıştır (Kocaman Karoğlu, 2016). Ayrıca teknolojik ilerlemeler öylesine büyük bir hızla meydana geldi ki neredeyse bir nesil doğduğu andan itibaren hemen teknoloji ve ürünleriyle tanışırken başka bir nesil ise teknolojik ürünlerle ancak yirmi yaş ve sonrasında tanışabildi. İki nesil arasındaki farkı kapatabilmek adına en büyük çabayı toplumlar, ülkelerindeki eğitimsel uygulamalar içerisine teknolojiyi ve onun nimetlerini katarak göstermişlerdir (Arabacı ve Polat, 2013).

Teknolojik bağlamda yaşanan dijital devrimin eğitim sürecine yansımaları kaçınılmaz hale geldikçe; bu yeni süreçte özellikle okul içi öğrenme sürecine teknolojik araçların entegre edilme çabası daha da hissedilir olmuştur. Böylece hem yeni neslin, kendilerinden yaşça büyük olan öğretmenleriyle kuşak çatışması yaşamaması amaçlanmakta hem de etkili bir öğrenme sürecinin inşası kolaylaşmaktadır. Hiç şüphesiz öğrenme sürecinin bütününe dijital bir görünüme bürünmesi ve öğrenme sorumluluğunun tamamının öğrenciye yüklenmesi sağlıklı değildir. Ancak dersin bir kısmının teknoloji ile desteklenmesi veya sınıf içi öğrenmenin dijital araçlarla okul dışında da desteklenmesi oldukça etkili olacaktır. Bu anlamda ders öncesi dikkat çekme, ders içi öğretim stratejileri veya ölçme-değerlendirme gibi süreçlerde dijital araçlara başvurulması hem öğrencilerin içine doğdukları dijital dünyaya uygun bir yaklaşım olacak hem de öğretmenlerin daha yenilikçi bir tutumla derslerini zenginleştirmelerini mümkün kılacaktır. Özellikle hibrit tabanlı öğretim modellerinde, öğrencinin gelişimine uygun, doğru Web 2.0 araçlarından yararlanılan biçimlendirici değerlendirme, öğrencilerin zihninde kalıcı geri bildirim ve öğrenmeyi sağlayabilmektedir (Gürel, 2021).

Eğitimde dijitalleşme veya teknolojik gelişmelerin bir ürünü olan tersyüz öğrenme modeli giderek daha da popüler hale gelmiştir. Son birkaç on yılda, mobil teknolojideki hızlı gelişmeler, Web 2.0 sitelerinin ortaya çıkışı ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte, sınıfta artan bir teknoloji kullanımı olmuştur. Teknolojik sınıfa entegrasyon yaklaşımlarından biri, ters yüz edilmiş öğrenmedir (Eppard ve Rochdi, 2017). Öğretim sürecinin ters-yüz edilmesi veya hibrit bir stratejiyle yüz yüze eğitime uzaktan eğitim tekniklerinin entegre edilmesi özellikle günümüz öğrencileri için eşsiz fırsatlar sunabilir. Bu anlamda öğretmenin ders sürecinin

bütününe olmasa da bir kısmına dijital araçları entegre etmesi sayısız katkılar sağlayacaktır.

Ters yüz edilmiş sınıflar birçok açıdan geleneksel sınıflardan farklıdır. Çevrilmiş sınıfların aksine geleneksel sınıflar, dersleri ve dolayısıyla sınıfta bilgi aktarımını içermektedir. Bu formatta, öğrenciler genellikle ders sırasında not alırlar. Sınıf dışında, öğrenciler genellikle ders sırasında edinilen bilgilerin özümsemesini hedefleyen ödevleri tamamlarlar. Bu çalışma daha sonra sınıfta sunulur veya değerlendirilir. Bu yaklaşımda, bireyler sınıf dışında ya tek başlarına ya da gruplar halinde, ancak genellikle bir uzman ya da akıl hocası olmaksızın çalışırlar (Eppard ve Rochdi, 2017). Aynı zamanda öğrenciler için teknolojik araçlar zaman ve mekandan bağımsız, her ortamda kullanılabilmekte, istendiği zaman durdurularak, başka etkinliklerle birlikte yapılabilmekte ve yeniden kaldıkları yerden kullanmaya devam edilebilmektedir (Toytok ve Ramazanoğlu, 2021).

Öğretmenlik mesleği; birçok becerinin yanında, kişisel özellikler gerektiren, bireyi ve toplumu etkileme gücüne sahip, eğitim ve öğretim sürecinin planlanması ve uygulanmasında etkin rol üstlenen, sosyal, bilimsel, psikolojik ve kültürel yönü olan, öz veriye dayalı insan odaklı bir meslek olarak tanımlanabilir (Ünsal, 2021). Eğitim sürecinin başlangıcı olan ilkokul dönemi, öğrencinin eğitim hayatı boyunca mutlak etkiye sahip olacaktır. Zira anne-baba gözetiminden çıkarak formal eğitim sistemine giren öğrenci, okuma-yazma öğrenerek bağımsız bir birey olma yolculuğuna başlayacaktır. Kişinin bir ömür boyu ilkokul öğretmenini unutmamasının altında yatan gerçeğin de bu olduğu ifade edilebilir. Diğer yandan öğretmenlerin teknolojik olarak yetkin bireyler olması, neredeyse günlük yaşamda teknolojik araçlarla büyümüş olan ilkokul çağı çocukları için oldukça önemlidir (Bolat, 2021).

Birey için bu denli öneme sahip ilkokul öğrenimi nedeniyle sınıf öğretmenlerinin çağın gerektirdiği yeterliklere sahip olması ve özellikle dijital kuşakla olan ilişkilerinde daha da verimli olabilmesi son derece hayatidir. Hiç şüphesiz ki tüm öğretmenlerin teknolojik yeterliklere sahip olması artık kaçınılmaz bir hal almıştır; ancak özellikle pandemi koşullarıyla birlikte hayatımıza aniden giren uzaktan eğitim serüveni de göstermiştir ki sınıf öğretmenlerinin, gerek kendi alışık oldukları öğretim ilke ve teknikleri, öğrencilerin hazırbulunuşlukları gerekse var olan kritik dönem özellikleri nedeniyle teknolojiyi çabucak entegre edebilmelelerinde bazı engeller vardır. Bu anlamda pandemi sürecinin hayatımıza kazandırdığı olumlu durumlardan birisi de dijital teknolojilerle barışmayı ve hayatımızı bu siber ortamda yeniden şekillendirmeyi özendirmesidir. Böylece zaman zaman farkında olmadan geliştirdiğimiz teknolojik-fobilerimizden kurtulmaya başladık. Benzer bir durum biz öğretmenler içinde geçerlidir. Öğretmenlik mesleği genel

yeterlik alanlarıyla ilişkilendirilen teknoloji kullanımının, Covid-19 pandemi dönemi sürecinde eğitimin dijital araçlar üzerinden gerçekleştirilmesiyle birlikte önemi daha çok hissedilmektedir (Aksoy, Karabay ve Aksoy, 2021).

Dijital yeterlik kavramı, COVID-19 salgını ile beraber daha sık karşımıza çıksa da bu konuya ilişkin politika belgeleri, kavramsal çerçeveler ve bilimsel çalışmalar salgın öncesinde de birçok ülkenin eğitim gündeminde yer almaktaydı. Eğitim bağlamında yıllar içinde evrimleşen bu süreçte öğrenci, öğretmen aday ve öğretmenlerin dijital anlamda kapasitelerini geliştirmek için dijital yeterlik kavramı ile ilgili çeşitli tanım, kavramsal çerçeve ve okuryazarlık seviyeleri ortaya atıldı (Demirci, 2021).

Toplumsal çağa ayak uydurması ancak yenilikçi uygulamaların takip edilmesi ile mümkündür. İçinde bulunduğumuz bilgi çağında eğitim alanında öğretmenlerin doğru bilgiye ulaşması ve paylaşması çok önemlidir. Bu sebeple öğretmenlerin iyi bir dijital okuryazar olması gerekmektedir (Erdem vd., 2021). Zira dijital dönemde öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılaması beklenen öğretmenlerin de çağın gerektirdiği bu yetkinliklere sahip olması artık kaçınılmaz olmuştur. İçinde bulunduğumuz bilgi ve iletişim çağında ilkokuldan itibaren öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanabilmelerini sağlamak önemlidir (Deliveli, 2022).

Eğitim 4.0 ve Web 2.0

Endüstri devrimiyle başlayan süreç, teknolojik gelişmeler ışığında halen sürdürülen bir dizi devrimler bütününe dönüşmüştür. Bu nedenle endüstri kavramı, farklı milat noktalarıyla dönemlere ayrılmakta ve versiyonlar şeklinde kavramsallaştırılmaktadır. Böylece ortaya endüstri 1.0, endüstri 2.0 gibi farklı endüstri devrimleri çıkmaktadır. Endüstri 4.0, nesnelerin interneti (IoT), veri entegrasyonu, bulut bilişim ve diğer teknolojik gelişmeleri, üretim ve üretim sistemlerinin kalbine entegre ederek üretim ve üretim endüstrisinde devrim yaratan bir olgu olarak ifade edilmektedir (Yelkikalan, Ayhün, Aydın ve Kurt, 2019).

Öykünmeci bir yaklaşımla bu durum eğitime de yansıtılmış ve farklı versiyonlar betimlenmeye çalışılmıştır. Endüstri 4.0'ın ihtiyaçlarını tamamlayacak, yeni bir eğitim sistemine yani Eğitim 4.0'a ihtiyaç vardır. Eğitim 4.0'a; anlatım ve ezber odaklı (Eğitim 1.0) süreçten bilgisayar ve internet odaklı (Eğitim 2.0) sürece, bu süreçten bilgi üretim odaklı (Eğitim 3.0) sürece ve oradan da inovasyon ve üretim odaklı (Eğitim 4.0) sürece geçilerek varılmaktadır (Demir, 2018). Eğitim 4.0'ın Endüstri 4.0'dan etkilenecek farklı boyutlarda dönüşerek günümüz ve sonrasında etkisini göstermesi beklenmektedir (Şekil 1).

	Eğitim 1.0	Eğitim 2.0	Eğitim 3.0	Eğitim 4.0
Süreç	Yerine Getirme Odaklı	Tamamlayıcı	Yenilikçi	Daima Gelişen
İnsanlar	Genç Yönetim	Genç ve Orta Yaşlı Yönetim	Genç, Orta ve Yaşlı Yönetim	Paydaşlar (İç ve Dış)
Araç/Teknoloji	Hızlı	Daha İyi	Hızlı, Daha İyi ve Ucuz	Hızlı, En iyi ve Akıllı
Yönetim Anlayışı	Sol Beyin	Sağ Beyin	Tüm Beyin	Hızlandırılmış Öğrenme
Amaç	Süreç Temelli	Katılımcı Temelli	Beceri Temelli	İnsan (Kişi) Temelli
Yıl	1970'ler	1990'lar	2000'ler	Günümüz

Şekil 1

(Kaynak: Bireku, 2020)

İlgili literatürün incelenmesi neticesinde Eğitim 4.0 kapsamında oluşacak olan temel değişim ve dönüşüm noktaları aşağıda maddeler halinde özetlenmiştir (Öztemel, 2018):

- Her yerde ve her zaman eğitim/öğrenim anlayışı hâkim olacaktır.
- Öğrenciler kendi kabiliyet ve yeteneklerine uyarlanabilir eğitim sistemleri üzerinden kişiselleştirilmiş eğitimler alabileceklerdir.
- Öğrenciler Kendi tercihleri ile serbest olarak tercihleri doğrultusunda şekillendirilmiş yani kendi eksikliklerini giderebilecekleri eğitim programı ve araçları ile esnek öğrenme gerçekleştirebileceklerdir.
- Harmanlanmış öğrenme, sınıfsız öğrenme, kendi cihazları ile öğrenme gibi yeni yaklaşımlar ile öğrenme önemli olacaktır.
- Öğrenciler kendilerini gelecekteki serbest ekonomik ortamlarda bağımsız çalışmaya hazırlamak durumunda kalacaklarından proje bazlı öğrenme ve çalışma gerçekleştirmek durumunda kalacaklardır.
- Kurumsal ve örgütsel zaman yönetimi öğrencilerin geleceğe hazırlamaları için öğrenmeleri gereken temel gereksinimlerden birisi olacaktır.
- Cehaleti ortadan kaldıran ve okuryazar sayılmanın en önemli göstergesi artık teorik bilgileri numerik verilere uygulayıp (veri analizleri gerçekleştirip) bu verilerden geleceğe yönelik trendleri ortaya çıkartma kabiliyeti olacaktır.
- Öğrenme süreci boyunca bilgileri ölçülecek ve bilgileri, sahada uygulama kabiliyetleri, çalıştıkları projelerin performansı ile test edilecektir.

- Öğrenciler ders içeriklerini oluşturma konusuna her geçen gün daha fazla dahil olacaklardır. Öğrenciler ve öğretmenlerin birlikte hazırladıkları içerikler ile güncel, modern ve gerçekçi içeriklere ulaşılacaktır.
- Tüm zamanların teknolojilerini etkileyecek yeni teknolojiler gelişmektedir. Bu teknolojilerin eğitim sistemlerinin de bir parçası olması söz konusu olacaktır.

Eğitim 4.0'ın gereksinimlerini karşılamak üzere geliştirilmeye başlanan Web 2.0 uygulamaları internet kullanımını bütünüyle değiştiren bir yapıya sahip olarak ortaya çıkmıştır. En basit haliyle Web 2.0 bir kişinin internette kolaylıkla içerik oluşturabilmesi ve var olan içeriğe katkıda bulunabilmesidir (Atıcı ve Yıldırım, 2010). Web 2.0 araçları sosyal yazılımlar olarak adlandırılır ve web okurluğundan web okuryazarlığına dönüşümü beraberinde getirir. İnternet, bilginin hazırlanıp iletildiği ve hazır bilginin tüketildiği bir ortam olmaktan çıkıp, içeriğin katılımcılarıyla birlikte üretildiği, paylaşıldığı, birleştirildiği ve transfer edildiği bir platforma dönüşür (Horzum, 2010).

Her derste rahatlıkla kullanılabilen bu uygulamalar öğrenciye öğrenme sürecinde aktif yaşantı fırsatı da sunabilmektedirler. Öyle ki günümüzde eğitim ortamları öğretmen merkezli bir konumdan öğrenci merkezli bir konuma geçmiştir. Yapılandırmacı anlayış doğrultusunda tasarlanan yeni öğretim ortamlarında bilgi ve iletişim teknolojilerinin önemli araçlarından olan Web 2.0 uygulamaları öğrencinin öğrenme süreçlerinde aktif ve katılımcı rolünün yanında yapılandırmacı anlayışı da desteklemektedir (Çelik, 2021).

KAYNAKÇA

- Aksoy, N. C., Karabay, E., & Aksoy, E. (2021). Sınıf öğretmenlerinin dijital okuryazarlık düzeylerinin incelenmesi. *Selçuk İletişim*, 14(2), 859-894.
- Arabacı, İ. B., & Polat, M. (2013). Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Sınıf Yönetimi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(47), 11-20.
- Atıcı, B., & Yıldırım, S. (2010). Web 2.0 uygulamalarının e-öğrenmeye etkisi. *Akademik Bilişim*, 10, 10-12.
- Bireku, M. (2020). Eğitimde Endüstri 4.0. <https://www.mbirekul.com/?p=4576>.
- Çelik, T. (2021). Web 2.0 araçları kullanımı yetkinliği ölçeği geliştirme çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-30.
- Bolat, Ö. (2021). Ters yüz edilmiş sınıfların okul gelişimine katkısı. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.33-52). Ankara: Pegem Akademi.
- Deliveli, K. (2022). Dijital Teknoloji Destekli Ses Tabanlı Hece Öğretim Yöntemi ile Okuma Yazmanın Öğretilmesi (Vaka Çalışması). *Journal of Computer and Education Research*, 10(19), 103-136.

- Demir, A. (2018). Endüstri 4.0'dan Eğitim 4.0'a Değişen Eğitimöğretim Paradigmaları. *Electronic Turkish Studies*, 13(15).
- Demirci, S. (2021). Öğretmen dijital yeterlikleri, <https://tedmem.org/mem-notlari/degerlendirme/ogretmen-dijital-yeterlikleri>
- Erdem, E. G., Başar, F. B., Toktay, G., Yayğaz, İ. H., & Küçüksüleymanoğlu, R. (2021). eTwinning projelerinin öğretmenlerin dijital okuryazarlık becerilerine katkısı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 7(3), 204-219.
- Eppard, J., & Rochdi, A. (2017). A Framework for Flipped Learning. *13th International Conference Mobile Learning*, Conference Paper, International Association for Development of the Information Society.
- Gürel, S. (2021). Ters yüz edilmiş sınıfta ölçme değerlendirme. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.201-215). Ankara: Pegem Akademi.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Kocaman-Karoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji entegrasyonu: dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-205.
- Öztemel, E. (2018). Eğitimde yeni yönelimlerin değerlendirilmesi ve eğitim 4.0. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 25-30.
- Toytok, E. H. & Ramazanoğlu, M.(2021). Ters yüz edilmiş sınıfın hikayesi. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu ve Ö. Bolat (Ed.), *Ters yüz edilmiş sınıf ve öğrenme* (s.1-16). Ankara: Pegem Akademi.
- Yelkikalan, N., Erden-Ayhün, S., Aydın, E., & Kurt, Ü. (2019). Endüstri 4.0'dan Eğitim 4.0'a Yükseköğretimin Geleceği. *IHEC 2019*, 123.
- Ünsal, S. (2021). Öğretmenlik mesleğinin tanımı, önemi ve öğretmenlerin değişen rolleri üzerine nitel betimsel bir araştırma. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(42), 1481-1504. doi:10.46928/iticusbe.956111

3.2. İLKOKULLARDA ÖRNEK HİBRİT TABANLI ÖĞRENME MODELİNDE TERS YÜZ EDİLMİŞ ÖĞRENME UYGULAMALARI

ETKİNLİK ADI : “N SESİYLE TAMAMLA”

Afet OSMANBEY YAZMALAR

Etkinlik bilgileri:

- Ders: Türkçe okuma yazma öğretimi
- Sınıf: 1. sınıf
- Süre: 5 ders saati

Beceri Alanı ve Kazanımlar:

1. Dinleme/İzleme
 - T.1.1.2. Duyduğu sesleri taklit eder.
 - T.1.1.3. Soslere karşılık gelen harfleri ayırt eder.
2. Konuşma
 - T.1.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.
3. Okuma (Okumaya Hazırlık)
 - T.1.3.2. Harfi tanır ve seslendirir.
 - T.1.3.3. Hece ve kelimeleri okur.
 - T.1.3.4. Basit ve kısa cümleleri okur.
4. Yazma
 - T.1.4.2. Harfleri tekniğine uygun yazar.
 - T.1.4.3. Hece ve kelimeler yazar.
 - T.1.4.4. Rakamları tekniğine uygun yazar.
 - T.1.4.5. Anlamlı ve kurallı cümleler yazar.
 - T.1.4.6. Görsellerle ilgili kelime ve cümleler yazar.
 - T.1.4.7. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.
 - T.1.4.8. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun şekilde kullanır.

Öğrenme-Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Web 2.0 araçları ile etkileşimli öğretim

Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç: İnternet ortamı, çevrimiçi uygulama Web 2.0 araçları

Kazandırılmak İstenen Kişisel Nitelikler: Okuma yazmaya hazırlık, düşünme, anlama, sıralama, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, analiz sentez yapma ve değerlendirme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma

Etkinlik Süreci:

- Öğretilecek sesler: N-n harfi

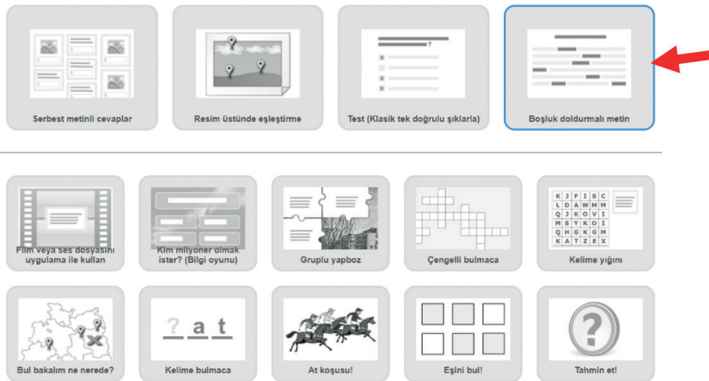
Öğrenciye evde izlemesi için video paylaşımı yapılır. Ertesi gün N sesinin öğretimi yapılacağı söylenir. Öğrenci okul saatinden önce N Sesini hissettiren bir video izler (ev etkinliği) “İZLE BAKALIM”. Video YouTube kanalı aracılığıyla çevrimiçi olarak izlenir (<https://www.youtube.com/watch?v=LuEpT24i7tcv>). Etkinlikte boşlukları n sesiyle tamamlar. (<https://learningapps.org/watch?v=pu5ghsvvc22>)

“Learning Apps” web sitesi açılarak “uygulama oluştur” butonuna basılır (Şekil 1).



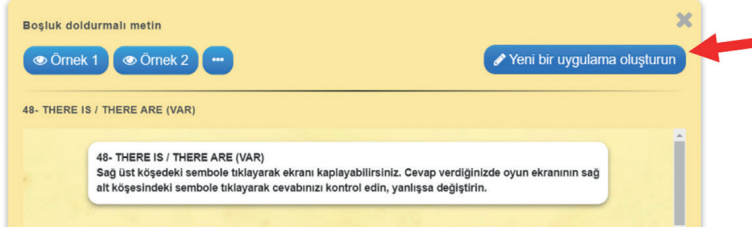
Şekil 1

Ekrana yansıyan uygulamalardan “boşluk doldurmalı metin” e tıklanır (Şekil 2).



Şekil 2

“Yeni bir uygulama oluşturun” a tıklanır (Şekil 3).



Şekil 3

Uygulamanın başlığı, açıklama metni yazılır (Şekil 4).

Uygulamanın başlığı Gösterge dili

N SESİYLE TAMAMILA

Açıklama metni

Bu uygulama için bir açıklama metni giriniz. Bu metin her uygulama başlangıcında gösterilecektir. Eğer buna ihtiyaç duymuyorsanız, alanı boş bırakmanız yeterli.

SEVGİLİ COÇUKLAR;
METİNDE EKŞİK YERLERİ YENİ ÖĞRENDİĞİNİZ HARFİMİZ İLE DOLDURUP ANLAMLI HALE GETİRİR MİSİNİZ ?

Görevlendirme çeşidi

Görevlendirmenin çeşidini seçin. Boşluklar önerilen bir kelime listesinden seçilerek mi doldurulsun veya boşluklara doğrudan yazılarak mı doldurulsun? Görevlendirme çeşidinde boşluğa doğrudan yazılmayı seçti iseniz, yazım kurallarına dikkat edilip edilmeyeceğine karar vermelisiniz.

Görevlendirme çeşidi: Önerilen bir kelime listesinden seçilsin

☐ Yazım kurallarına dikkat edilsin

Şekil 4

Metin ve boşluklar yazılır (Şekil 5).

Başlık

Opsiyonlu olarak asıl boşluk doldurmalı metinden önce alt başlık olarak bir resim, ses veya film dosyası belirleyebilirsiniz

Başlık 1: A Metin Resim Metni sese çevir Ses Video

Başlık 2: A Metin Resim Metni sese çevir Ses Video

Boşluk doldurmalı metin

Buraya boşluk doldurmalı metni girin. Boşlukların yerini belirlemek ve tutmak için metin içinde tire içindeki rakamları kullanın. Örnek: -1-, -2-, -3- vs. Benzer boşluğu aynı rakamla tekrardan kullanmanız mümkün.

a-1-la
a-1-la -1-ala-1- a-1-la
l-1-al -1-al al, Ke-1-a-1- a-1-la.

Boşluklar

Belirlediğiniz görevlendirme çeşidine göre (A. kelime listesinden seçme veya B. doğrudan yazma) buraya boşlukları tek tek giriniz. A. Kelime listesinden seçme: Ya boşluğa alt doğru kelimeyi girin, ya da boşluğa alt bir çok kelimeyi seçerek olarak vermek istiyorsanız, bu kelimeleri noktalı virgül ile (,) ayırarak yazınız. Bu durumda ilk girilen kelime daima doğru olan ve diğerleri yanlış olanlardır. B. Doğrudan yazma: Doğru olarak kabul ettiğiniz tüm kelimeleri noktalı virgül (,) ile ayırarak yazınız.

Boşluk -1-: n; n; n; n; n; n; n; n

+ başka öğeler ilave et

Şekil 5

Dönüt verilmek istenirse alan doldurulur ve “tamamla ve ön izlemeyi göster” butonuna tıklanır (Şekil 6).

Geri dönüşüm

Buraya tüm işaretlemeler doğru yapıldığında gösterilecek metni girin

Maaşallah, tamamını doğru çözdünüz!

Arkaplan resmi

İsterseniz arkaplan resmi belirleyebilirsiniz



Resim seç

Büyükük: 0 x 0

Düzenle

Yardımcı notlar

Çözüm için yardımcı notlar girebilirsiniz. Kullanıcı bu notlara uygulamanın üst sol köşesindeki küçük sembolü tıklayarak ulaşabilir. Çözüm için yardımcı nota ihtiyaç duymuyorsanız bu alanı boş bırakın.

Tamamla ve ön izlemeyi göster!

Şekil 6

Uygulamanın son hali aşağıdaki gibi kullanıma hazır hale gelmektedir (Şekil 7).

N SESİYLE TAMAMLA

a [] la
a [] la [] ala []
l [] al [] al al, Ke []

Yönerge

SEVGİLİ ÇOCUKLAR;
METİNDE EKSİK YERLERİ YENİ
ÖĞRENDİĞİNİZ HARFİMİZ İLE DOLDURUP
ANLAMLI HALE GETİRİR MİSİNİZ ?

OK

Yeniden düzenle

Uygulamayı kaydet

Şekil 7

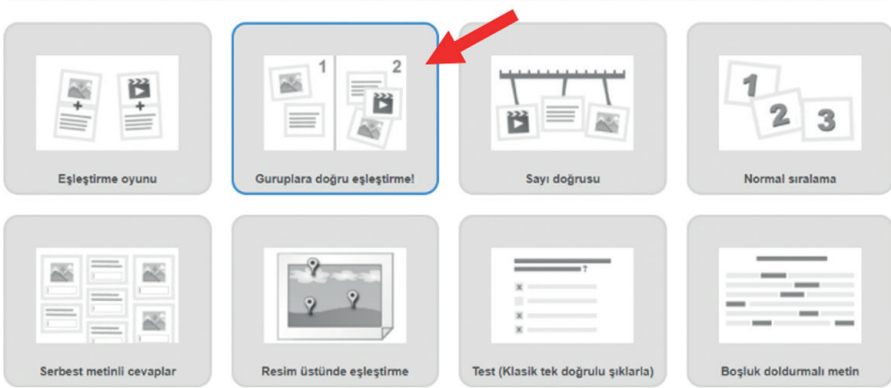
- Kelimeleri Okuyorum: N sesinin geçtiği kelimeleri okur. Yanlış yazılanları ayırt eder (<https://learningapps.org/watch?v=p9t43170a22>).

Etkinliği oluşturmak için “Learning Apps” web adresi açılır, “uygulama oluştur” butonuna tıklanır (Şekil 8).



Şekil 8

“Gruplara doğru eşleştirme” kısmına tıklanır (Şekil 9).



Şekil 9

Uygulamanın başlığı yazılır. Açıklama metni oluşturulur (Şekil 10).

Uygulamanın başlığı

Gösterge dili :

kelimeleri okuyorum

Açıklama metni

Bu uygulama için bir açıklama metni giriniz. Bu metin her uygulama başlangıcında gösterilecektir. Eğer buna ihtiyaç duymuyorsanız, alanı boş bırakmanız yeterlidir.

n sesiyle oluşturulmuş kelimeleri doğru ya da yanlış yazımlarına göre gruplar mısın ?

Tanıtım

Uygulamanın arka planında söz konusu 2 ila 4 grup ya da bir metin ya da bir resim olarak gösterilmektedir. Her bir guruba birden çok öge eşleştirilebilmektedir.

Gruplar 1 Arka plan:

Metin

Resim

Gruplar 1 Öge 1:

Metin

Resim

Metni sese çevir

Ses

Video

+ başka öğeler ilave et

Şekil 10

Kelimelerin doğru yazımlarını istediğimizden ilk kelimelerimizi “doğru” ve “yanlış” olarak seçtik. Okunması istenen kelimeler alt satırlara yazılır (Şekil 11).

Tanıtım

Uygulamanın arka planında söz konusu 2 ila 4 grup ya da bir metin ya da bir resim olarak gösterilmektedir. Her bir guruba birden çok öge eşleştirilebilmektedir.

Gruplar 1 Arka plan:

A

doğru

Açıklama:

Gruplar 1 Öge 1:

A

nene

Açıklama:

Gruplar 1 Öge 2:

A

nene

Açıklama:

Gruplar 1 Öge 3:

A

anna

Açıklama:

Gruplar 1 Öge 4:

A

aina

Açıklama:

+ başka öğeler ilave et

Gruplar 2 Arka plan:

A

yanlış

Açıklama:

Gruplar 2 Öge 1:

A

nane

Açıklama:

Gruplar 2 Öge 2:

A

nine

Açıklama:

Gruplar 2 Öge 3:

A

anne

Açıklama:

+ başka öğeler ilave et

Şekil 11

Verilmek istenen dönüt de girilir. “tamamla ve ön izlemeyi göster” e tıklanır (Şekil 12).

Kartları tek tek göster ve düzenle ▾

Kartların sıralaması

Kartların hangi sıralamaya göre görüntüleneceklerini belirleyin. Bu ayar ancak kartlar arka arkaya görüntülenecekse kullanılmaktadır.

Rastgele sıralama kullan ▾

Geri dönüşüm

Doğru çözülüğünde gösterilmesini istediğin bir metni gir

Maşaallah, doğru çözümü buldun.

Yardımcı notlar

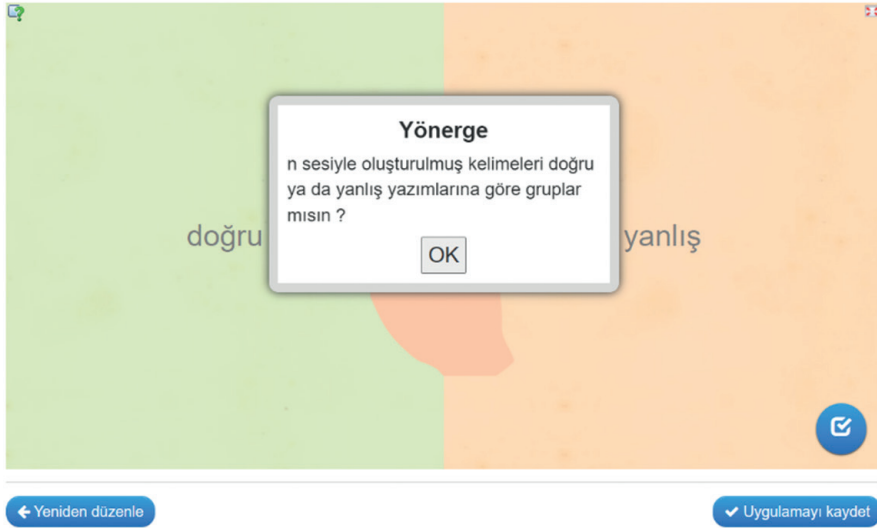
Çözüm için yardımcı notlar girebilirsiniz. Kullanıcı bu notlara uygulamanın üst sol köşesindeki küçük sembolü tıklayarak ulaşabilir. Çözüm için yardımcı nota ihtiyaç duymuyorsanız bu alanı boş bırakın.

► Tamamla ve ön izlemeyi göster!

Şekil 12

Uygulama oluşturulmuş olur (Şekil 13).

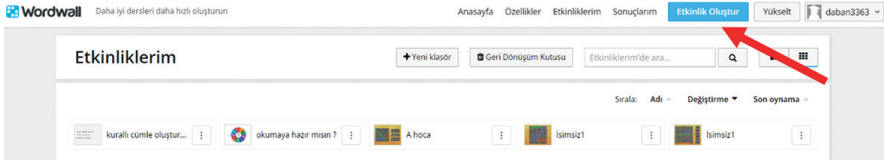
kelimeleri okuyorum



Şekil 13

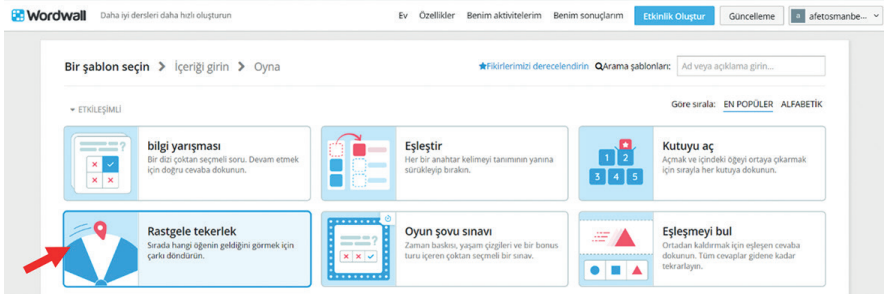
- Sesinin geçtiği kelimeleri okur “OKUMAYA HAZIR MISIN ?” (<https://wordwall.net/tr/resource/35486051/okumaya-hazirc4%b1r-m%c4%b1s%c4%b1n->) “wordwall” uygulamasına gidilir.

Kayıt oluşturulur. Açılan sayfada “etkinlik oluştur” butonuna tıklanır (Şekil 14).



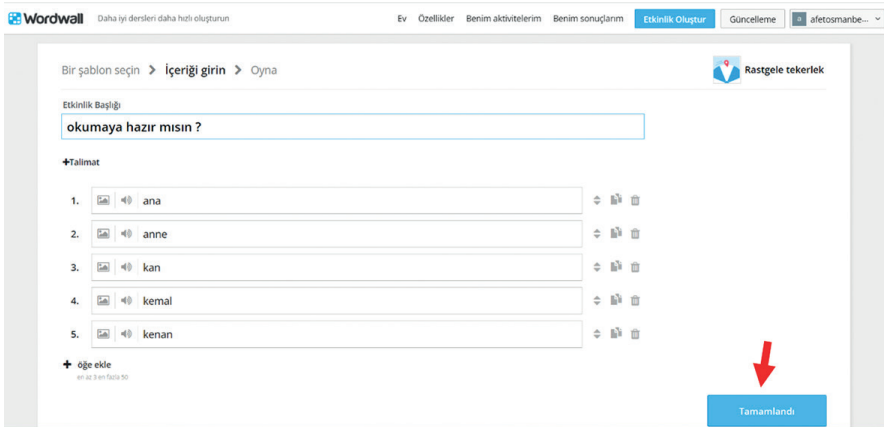
Şekil 14

“Rastgele tekerlek” butonuna tıklanır (Şekil 15).



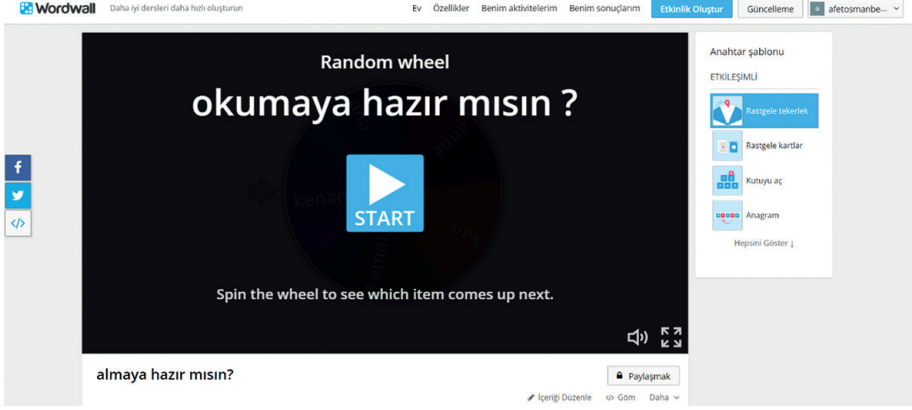
Şekil 15

Okunması istenen kelimeler tek tek yazılır. “tamamlandı” butonuna tıklanır (Şekil 16).

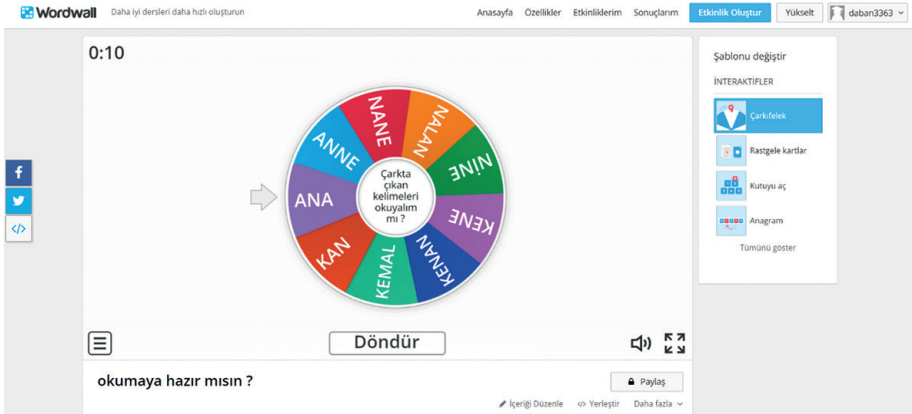


Şekil 16

Etkinlik son hali aşağıdaki şekilde görülmektedir (Şekil 17 & Şekil 18).



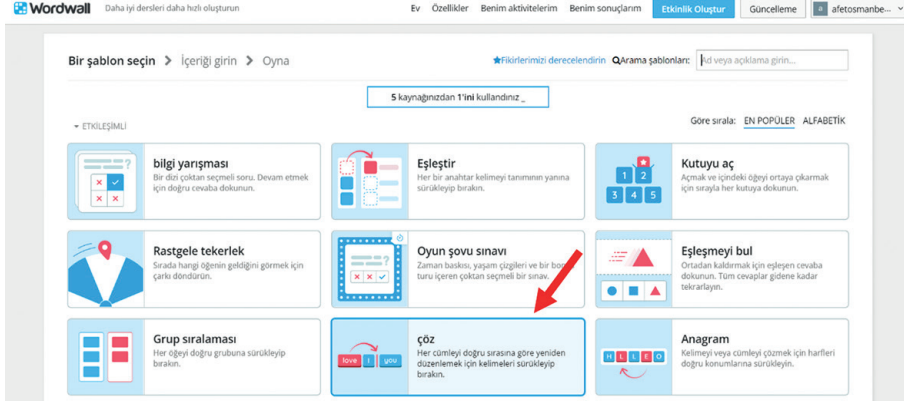
Şekil 17



Şekil 18

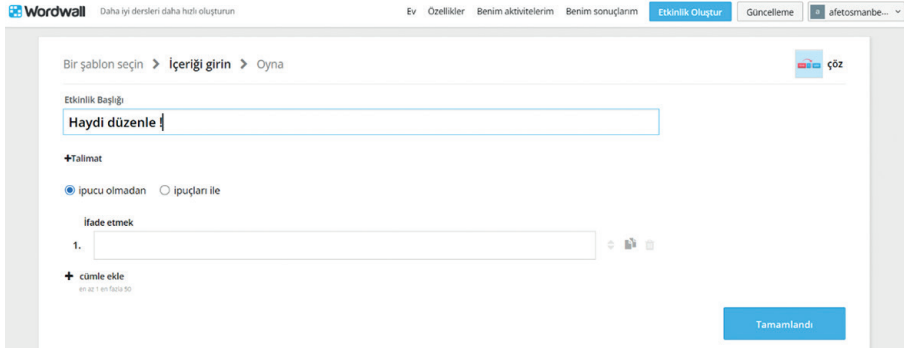
• Ölçme Ve Değerlendirme : “HAYDİ DÜZENLE !”

Ders bitiminde evde tamamlaması için bir ev etkinliği tasarlanır. N sesi- nin geçtiği karışık olarak verilen kelimeleri okur ve anlamlı cümleler oluşturur (<https://wordwall.net/resource/38919545>). Önce “Wordwall” sayfasına gidilir. “Etkinlik oluştur” a tıklanır. “Çöz” isimli sayfa açılır (Şekil 19).



Şekil 19

Etkinliğin adı yazılır (Şekil 20)



Şekil 20

Okunup düzenlenmesi istenen cümleler oluşturulur “tamamlandı” ya tıklanır (Şekil 21).

Etkinlik Başlığı

Haydi düzenle !

+Talimat

☒ ipucu olmadan ☐ ipuçları ile

İfade etmek

1. Anne nane al.
2. Nalan anneni anla.
3. Anla Nalan anla.
4. Kenan nane al.
5. Bennek alma, enik al

+ cümle ekle
en az 1 en fazla 50

Tamamlandı

Şekil 21

Etkinlik hazırlanmış olur. İstenirse adresi kopyalanıp paylaşılabılır (Şekil 22 & Şekil 23).

Wordwall Daha iyi dersleri daha hızlı oluşturun

Ev Özellikler Benim aktivitelerim Benim sonuçlarım **Etkinlik Oluştur** Gönelleme ifetomanbe...

0:20

nane al Anne.

1 of 5

HAYDI DÜZENLE !

Paylaşmak

İpucunu Göster

Analizler şablonu

ETKİLEŞİM

Rangole tekerlek

Rangole kartlar

Anagram

Hüman Kontrol Paneli

Şekil 22

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features My Activities My Results Create Activity Upgrade ifetomanbe...

0:27

+1 +1 +1

Anne nane al.

1 of 5

HAYDI DÜZENLE !

Share

Switch template

INTERACTIVES

Ungumle

Random wheel

Random cards

Anagram

Show all

Şekil 23

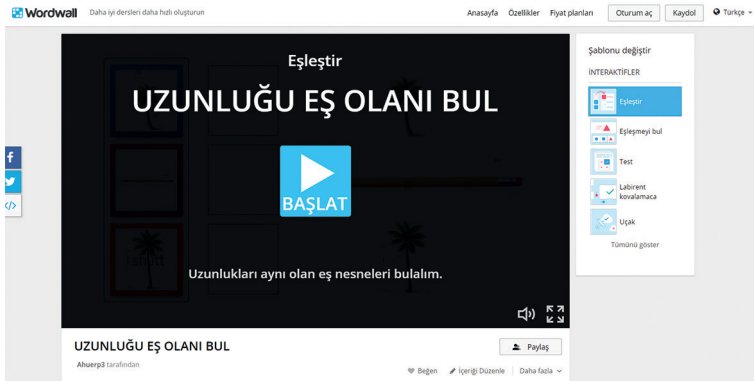
ETKİNLİK ADI: UZUNLUKLARI KARŞILAŞTIRIYORUM**Ahu ERPEHLİVAN BAYA****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Matematik
- Sınıf: 1. Sınıf
- Süre: 2 ders saati

Kazanım:

- M.1.3.1.1. Nesneleri uzunlukları yönünden karşılaştırır ve sıralar.

Konuya başlamadan önce öğrencilerin ön bilgilerini görmek için Word-wall Web 2.0 aracını kullanarak hazırladığım etkinliği (Şekil 1) yapmaları istenir (<https://wordwall.net/tr/resource/38439082>)



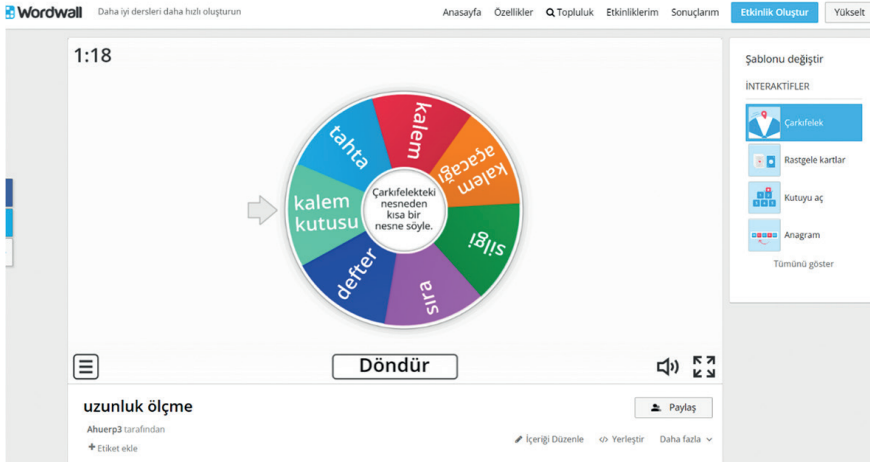
Şekil 1. Eş olanları bulalım

Ön test yapıldıktan sonra öğrencilere yine evde izlemeleri için uzunlukları karşılaştırma ile ilgili bir masal (Şekil 2) gönderilip derse önbilgilerini hatırlayarak gelmeleri sağlanır (<https://youtu.be/0Y9DXQuL9IU>).



Şekil 2. Uzunluklar Masalı

Derse hazır gelen öğrencilere wordwall.net Web 2.0 aracında hazırladığım oyun (Şekil 3) oynatarak kısa-uzun kavramı tekrar edilir (<https://wordwall.net/tr/resource/35459067>).

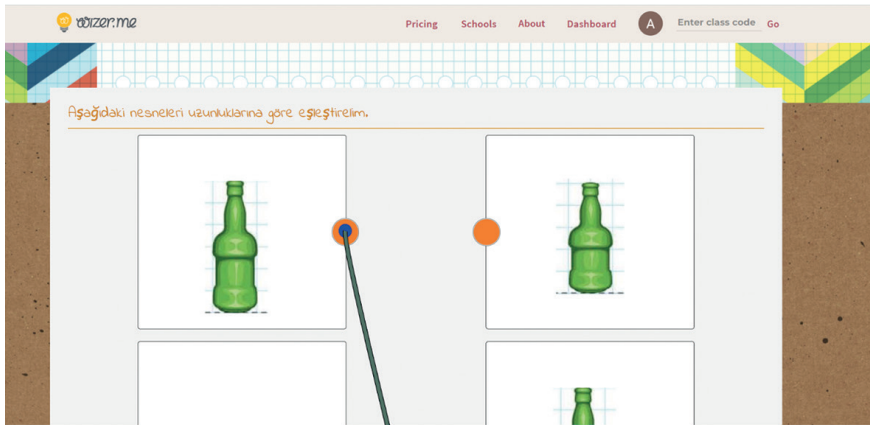


Şekil 3. Çarkı Döndür Oyunu

Öğrenciler dörderli ya da üçerli gruplar halinde yan yana dizilerek boylarına göre uzundan kısaya ya da kısıdan uzuna doğru sıra olmaları istenir.

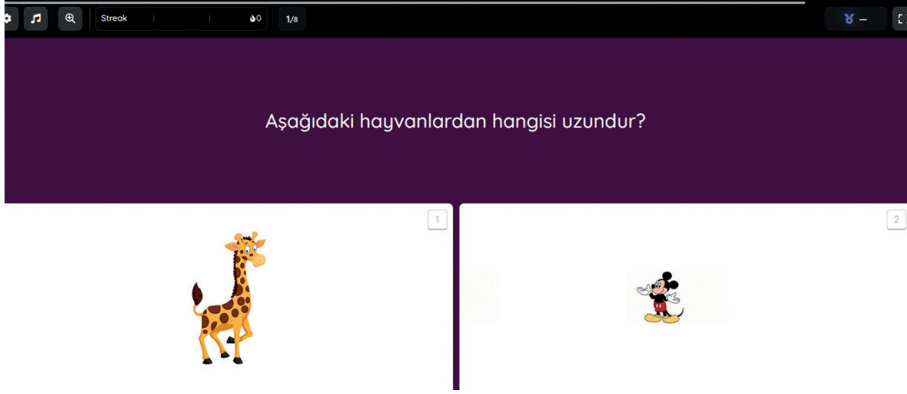
Kız öğrenciler dörderli gruplar oluşturarak kalemlerini uzunluğuna göre kısıdan uzuna ya da uzundan kısaya doğru sıra olmaları istenir.

Wizer.me Web 2.0 aracı ile hazırladığım eşleştirme etkinliğini (Şekil 4) öğrenciler yapar (<https://app.wizer.me/category/worksheet/VL7HKU-haydi-eslestirelim>).



Şekil 4. Eşleştirme Etkinliği

Değerlendirme bölümünde öğrencilerim için Quizizz Web 2.0 aracı ile hazırladığım farklı soru tiplerinden oluşan etkinlik (Şekil 5) yaptırılır (https://quizizz.com/admin/quiz/63187c1fd090e2001e82b608/uzunluk?source=quiz_share)



Şekil 5. Uzunluklarla ilgili sorular

Son olarak öğrencilerden oyun hamurlarını kullanarak farklı uzunlukta nesneler yapıp sıralamaları (Şekil 6) ve etkinliği bitiren öğrencilere de neler yaptıklarını arkadaşlarına anlatmaları istenir.



Şekil 6. Oyun hamuru etkinliği

Yapılan tüm çalışmalar Padlet Web 2.0 aracına kaydedilmiş olup link aşağıda sunulmuştur. (<https://padlet.com/ahuerp3/2x0vht2xvccm6vsu>).

ETKİNLİK ADI : “MEYVE VE SEBZELERİ TANIYORUM”**Kubilay KAYABAŞI****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Türkçe okuma yazma öğretimi
- Sınıf: 1. sınıf
- Süre: 2 ders saati

Beceri Alanı ve Kazanımlar:

T.1.4.6. Görsellerle ilgili kelime ve cümleler yazar.

HB.1.3.3. Sağlığı için yararlı yiyecek ve içecekleri seçer.

Öğrenme-Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Web 2.0 araçları ile etkileşimli öğretim**Kullanılan Eğitim Teknolojileri-****Araç, Gereçler:** Tablet, akıllı tahta, görsel kartlar, çalışma kağıdı**Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç:** İnternet ortamı, çevrimiçi uygulama Web 2.0 araçları**Kazandırılmak İstenen Kişisel Nitelikler:** Okuma yazmaya hazırlık, düşünme, anlama, sıralama, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, analiz sentez yapma ve değerlendirme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma**Etkinlik Süreci:**

Mentimeter Web 2.0 aracıyla hazırlanan etkinlik ile öğrencilerden en sevdiği meyvenin ismini yazması istenir.

Ders başlangıcında meyve ve sebzelerin ayırt edici özellikleri ve sağlığımız için faydaları öğretmen tarafından kısaca açıklanır.

Öğrencilere LearningApps Web 2.0 aracıyla oluşturulan etkinlik akıllı tahta kullanılarak uygulanır..Etkinlikte öğrencilerden görseli verilen meyve ve sebzeleri gruplandırması beklenir.

Etkinlik ile öğrenciler meyve ve sebzeleri tanırlar ve ayırt ederler.

Önceden hazırlanan çalışma kağıdı öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden hazırlanan kartlarda görseli gösterilen meyve veya sebzelerin ismini yazması istenir.

Ölçme-Değerlendirme:

Etkinlik sonunda meyve ve sebzeleri tanıyan öğrenciler Educaplay Web 2.0 aracıyla oluşturulan etkinlikte görselleri verilen meyve sebzelerin yazılışını eşleştirirler.

Kullanılan Web 2.0 Araçları ve Erişim Adresleri:

<https://www.menti.com/cb3ix5e6rz>

<https://learningapps.org/display?v=p6n0cnrna22>

<https://www.educaplay.com/learning-resources/12890895-hghghgh.html>

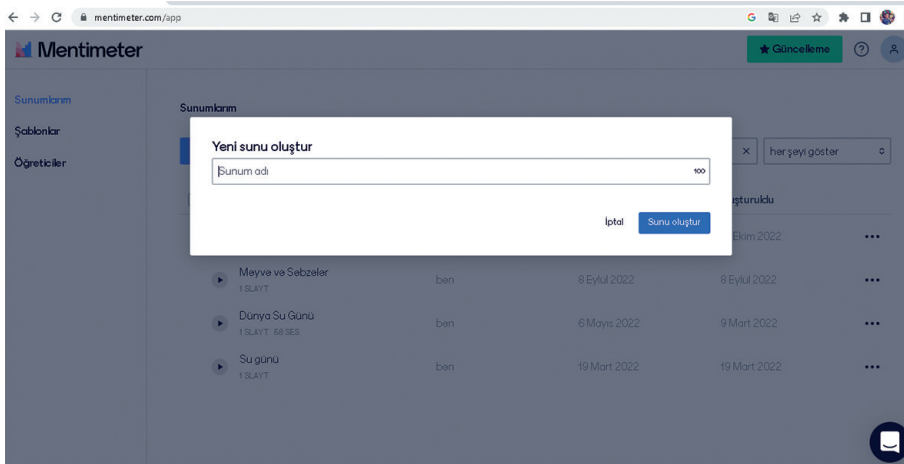
Görseller:



Web 2.0 Araçları Etkinlik Oluşturma Aşamaları

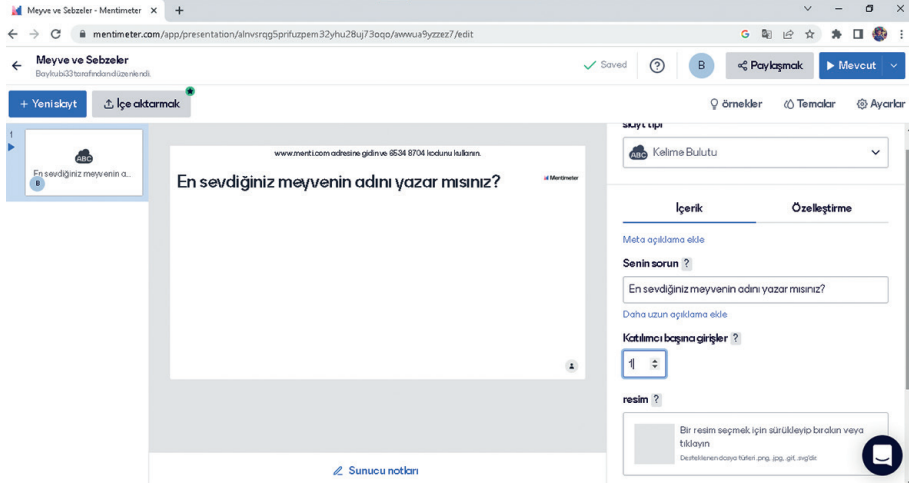
Mentimeter

Mentimeter uygulamasına girilerek 'Yeni Sunu Oluştur'a tıklanır ve sunu için bir isim verilir (Şekil 1).



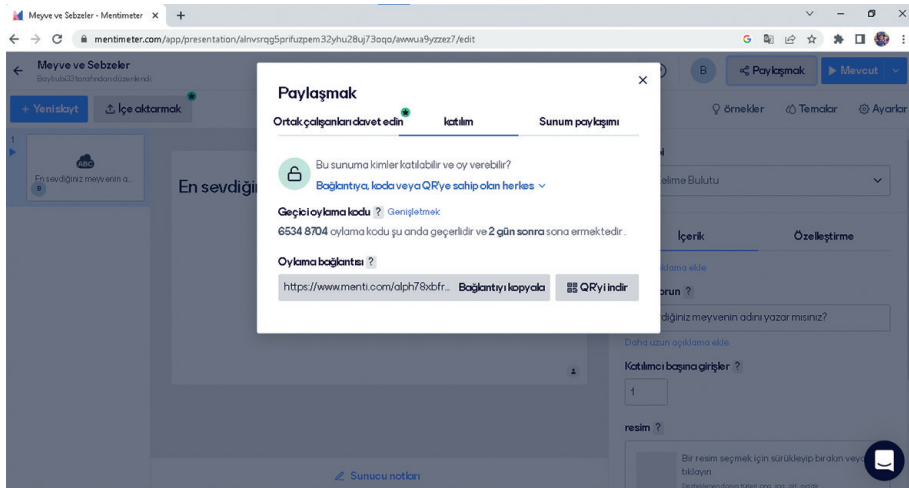
Şekil 1

Soru bölümüne sormak istediğimiz soru yazılarak slayt seçeneklerinden ‘Kelime Bulutu’ seçilir. Sunumuz için gerekli ayarlar aynı ekranda yapılır (Şekil 2).



Şekil 2

Paylaşmak butonuna tıklanarak öğrencilere göndereceğimiz oylama bağlantısı kopyalanır (Şekil 3).



Şekil 3

Learningapps

Etkinliği oluşturmak için “Learning Apps” web adresi açılır, “uygulama oluştur” butonuna tıklanır (Şekil 4).



Şekil 4

“Eşleştirme Oyunu” kısmına tıklanır (Şekil 5).



Şekil 5

Uygulamanın başlığı yazılır. Açıklama metni oluşturulur (Şekil 6).

LearningApps.org

Türkçe

Hesap ayarları: kubilay33

Uygulamaları arama Uygulamaları incele Uygulama oluştur Koleksiyon oluştur Malzemelerim

Gösterge dili

Uygulamanın başlığı

Meyve ve Sebzeler

Açıklama metni

Bu uygulama için bir açıklama metni giriniz. Bu metin her uygulama başlangıcında gösterilecektir. Eğer buna ihtiyaç duymuyorsanız, alanı boş bırakmanız yeterlidir.

Meyve ve Sebzeleri tanıyalım.

Şekil 6

Grup 1 oluşturulur. Her gruba eşlenecek olan öğeler eklenir. Öğelere resimler eklenir (Şekil 7).

LearningApps.org - etkilijimli v... +

learningapps.org/create?edit=p6n0cma22

Meyve ve Sebzeleri tanıyalım.

Tanıtım

Uygulamanın arkaplanında söz konusu 2 ile 4 grup ya da bir resim olarak gösterilmektedir. Her bir gruba birden çok öğe eşleştirilebilmektedir.

Guruplar 1 Arkıaplan: SEBZELER Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 1: Resim seç Büyükük: 640 x 400 Düzenle Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 2: Resim seç Büyükük: 640 x 428 Düzenle Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 3: Resim seç Büyükük: 640 x 472 Düzenle Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 4: Resim seç Büyükük: 640 x 426 Düzenle Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 5: Resim seç Büyükük: 640 x 400 Düzenle Açıklama: ...

Guruplar 1 Öge 6: Resim seç Büyükük: 640 x 578 Düzenle Açıklama: ...

+ Dışarıya öğeler ekle

Şekil 7

Grup 2 oluşturularak öğeler eklenir. Her öğe için resim seç butonundan resimler eklenir. (Şekil 8).

Guruplar 2 Arkaplan:  MEYVELER Açıklama:

Guruplar 2 Öge 1:  Resim seç  Büyüklik: 640 x 426  Düzenle Açıklama:

Guruplar 2 Öge 2:  Resim seç  Büyüklik: 640 x 430  Düzenle Açıklama:

Guruplar 2 Öge 3:  Resim seç  Büyüklik: 640 x 426  Düzenle Açıklama:

Guruplar 2 Öge 4:  Resim seç  Büyüklik: 640 x 426  Düzenle Açıklama:

Guruplar 2 Öge 5:  Resim seç  Büyüklik: 640 x 426  Düzenle Açıklama:

Guruplar 2 Öge 6:  Resim seç  Büyüklik: 255 x 640  Düzenle Açıklama:

[+ başka öğeler ilave et](#)

Şekil 8

Uygulamayı kaydet butonuna tıklayarak uygulama oluşturulmuş olur (Şekil 9).

[Rastgele sıralama kullan](#)

Geri dönüşüm

Doğru çözüldüğünde gösterilmesini istediğin bir metni gir

Tebrikler...

Yardımcı notlar

Çözüm için yardımcı notlar girebilirsiniz. Kullanıcı bu notlara uygulamanın üst sol köşesindeki küçük sembolü tıklayarak ulaşabilir. Çözüm için yardımcı nota ihtiyaç duymuyorsanız bu alanı boş bırakın.

[► Uygulamayı kaydet](#)

Şekil 9

Educaplay

Educaplay uygulamasına girilerek, açılan sayfada “Yeni Aktivite” butonuna tıklanır (Şekil 10).



Şekil 10

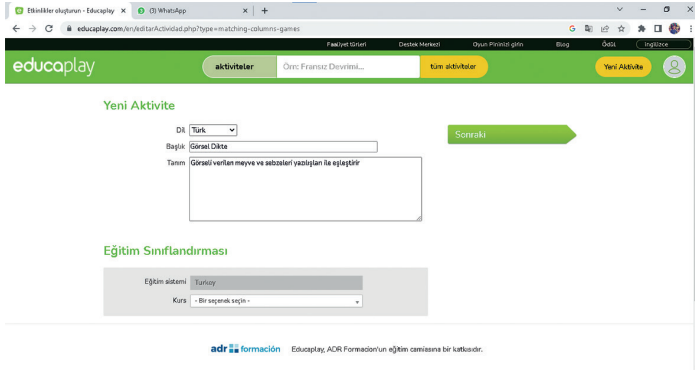
“Sütunları Eşleştirme Oyunu” butonuna tıklanır (Şekil 11).

Yeni Aktivite



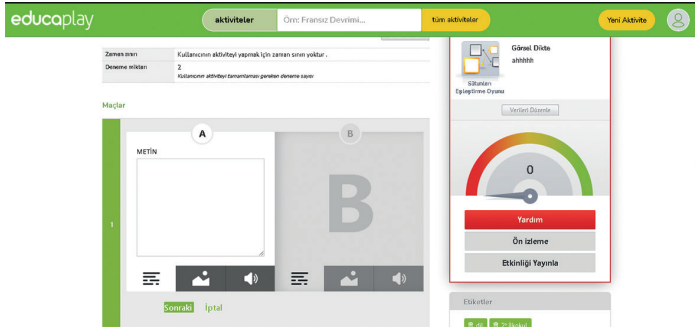
Şekil 11

Açılan sayfada dil, başlık ve tanım bilgileri doldurularak sonraki butonuna tıklanır (Şekil 12).



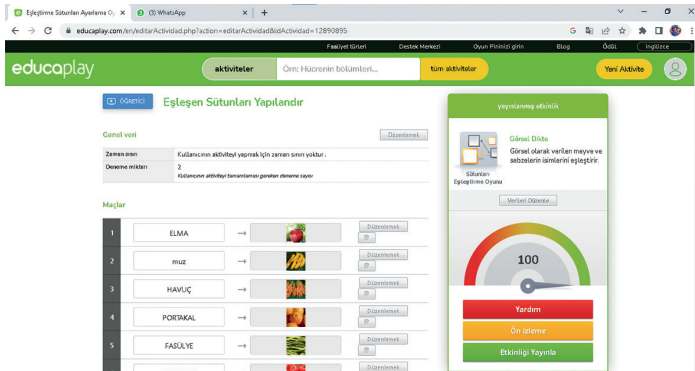
Şekil 12

Açılan sayfada eşleştirmek istediğimiz resimler yüklenerek resimlerin isimleri yazılır (Şekil 13).



Şekil 13

Görseller ve isimleri yazıldıktan sonra 'Etkinliği Yayınla' butonuna tıklanır (Şekil 14).



Şekil 14

ETKİNLİK ADI: İSTOP OYUNUNU ÖĞRENİYORUM**Berna GEMCİOĞLU****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Beden Eğitimi ve Oyun
- Sınıf: 2. sınıf
- Süre: 5 ders saati

Amaç: Beden eğitimi dersinde bir geleneksel çocuk oyunu olan istop kurallarını öğretip bu kurallara uygun bir şekilde oynamak.

Kazanım:

- BO.1.2.3.3. geleneksel çocuk oyunlarını oynar.

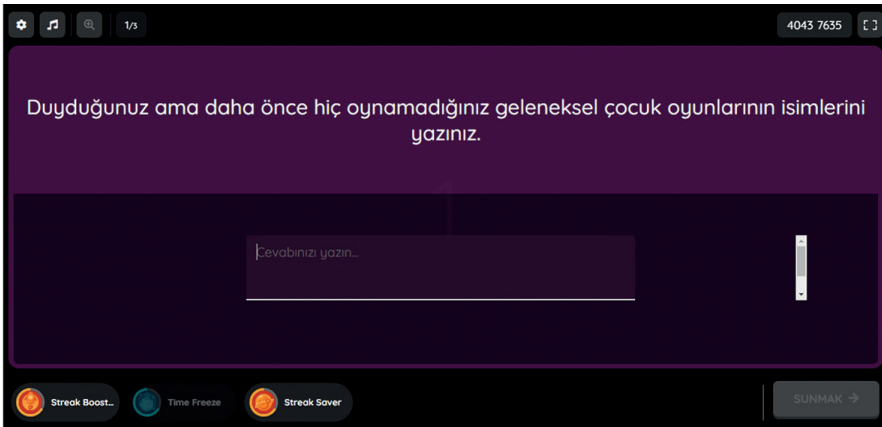
Derse Hazırlık: Evde aileleriyle eskiden oynanan oyunları konuşur.

Ders öncesinde öğrencilerden aileleriyle eskiden oynadıkları oyunlar hakkında konuşulması istenir. Aileleri oyunlarla ilgili bilgi verirken öğrencilerin de oyunlar hakkında konuştuklarıyla ilgili kısa notlar tutmaları istenir.

Quiziz Uygulaması

Aileleriyle yapılan etkinlik sonrasında çocuklara bildikleri geleneksel oyunlarla ilgili ön bilgileri kontrol etmek amacıyla quizizde hazırlanan bir anket yapılır (<https://quizizz.com/join?gc=60934731>). Yapılan anketle çocukların sadece duydukları, hem duyup hem de oynayarak kurallarını bildikleri ve en sevdikleri oyunlarla ilgili bilgi alınması amaçlanmıştır.

Aşağıda quizizde hazırlanan testin 1. sorusuna cevap vererek geleneksel çocuk oyunları ile ilgili ön bilgileri kontrol edilir (Şekil 1).



Şekil 1. 1. Soru

Aşağıda quiziz uygulamasında hazırlanan testin 2. sorusuna verdiği cevapla öğrencinin yine ön bilgisi kontrol edilir (Şekil 2).

Daha önce oynadığınız geleneksel çocuk oyunlarının isimlerini yazınız

Cevabınızı yazın...

Streak Boost... Time Freeze Streak Saver SUNMAK →

Şekil 2. 2. Soru

Aşağıda quiziz uygulamasında hazırlanan testin 3. sorusuyla duygularını açığa çıkarması beklenir (Şekil 3).

En sevdiğiniz geleneksel çocuk oyununun ismini yazınız.

Cevabınızı yazın...

Streak Boost... Time Freeze Streak Saver SUNMAK →

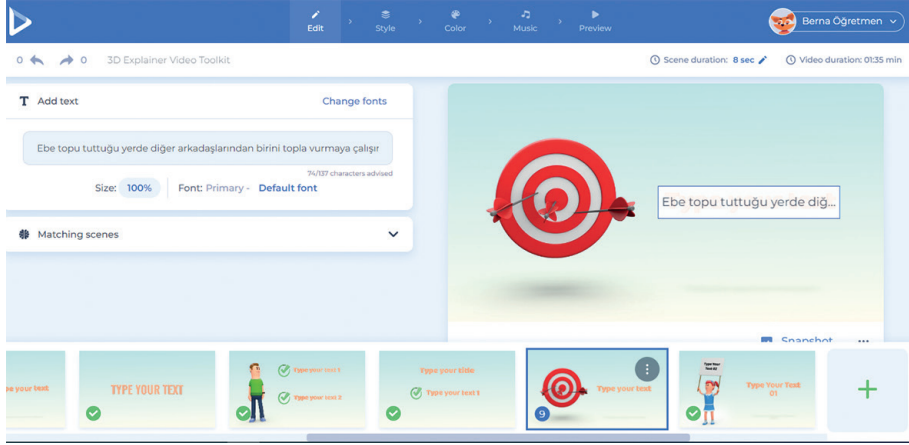
Şekil 3. 3. Soru

Renderforest – Youtube

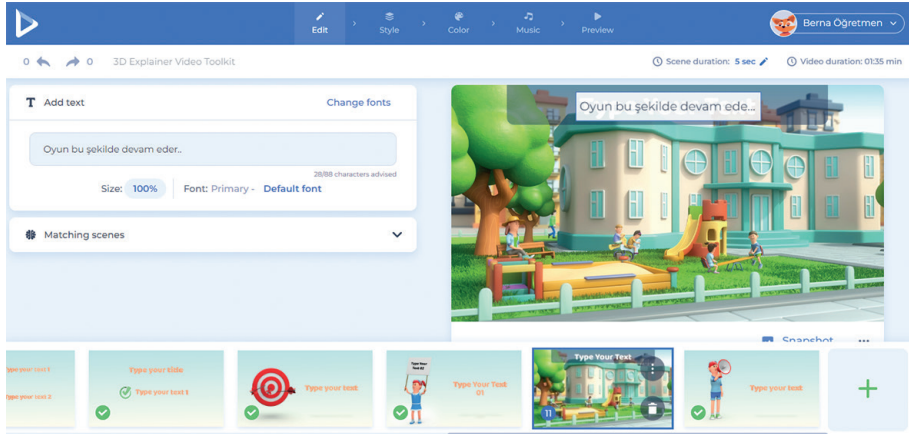
Renderforest Web 2.0 aracıyla istop oyunu kurallarını anlatan dikkat çeken bir video oluşturulur. Oluşturulan bu video YouTube platformuna yüklenip çocukların izlenmesi sağlanır (https://youtu.be/sU0PgF_92jQ). Videoyu izledikten sonra çocuklarla oyun hakkında konuşulur. Aşağıdaki resimlerde hazırlanan vi-

deonun hazırlanma aşamaları ve Youtube'a yüklendikten sonra bazı sahneleri gösterilmiştir.

Renderforest programıyla çocukların dikkatini çekecek şekilde oyun kurallarını anlatan video hazırlama aşamaları (Şekil 4, Şekil 5).



Şekil 4

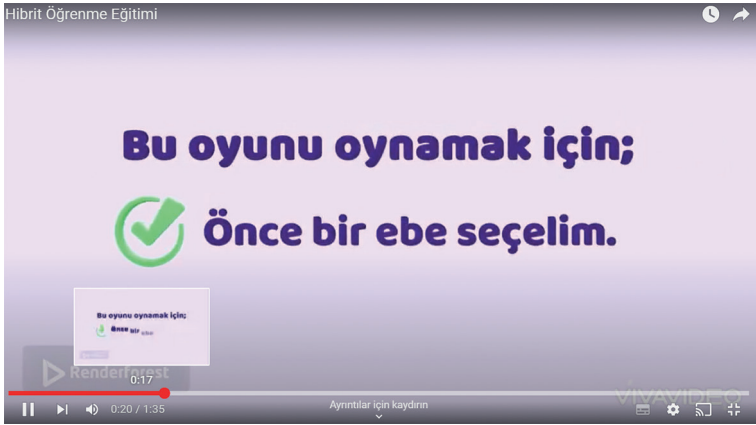


Şekil 5

Renderforest programıyla hazırlanan video Youtube'a yüklendikten sonraki Youtube'daki ekran görüntüleri (Şekil 6, Şekil 7, Şekil 8, Şekil 9).



Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8



Şekil 9

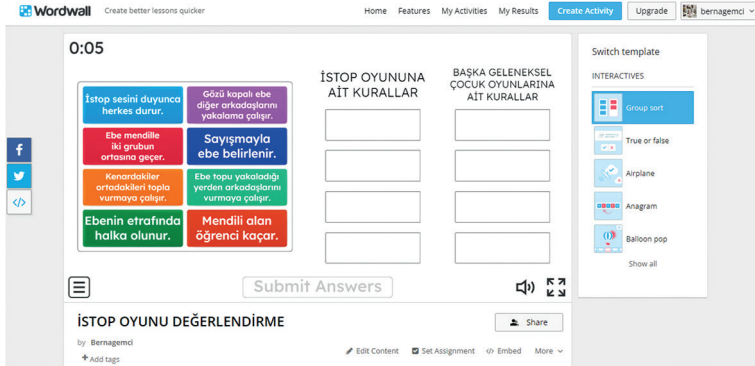
Bahçede Oyun Oynama: Hazırlanan video izlendikten sonra videonun son sahnesini gören öğrenciler zaten bahçeye çıkmak için hazırlanacaktır. Bahçede kurallarına uygun bir şekilde oyun hep beraber oynanır. Oyun oynarken gözlemler süreç değerlendirilip öğrencilere anlık geri dönütler verilir.

Wordwall

Oyun kurallarıyla ilgili wordwallda hazırlanan gruplama etkinliği uygulanır (<https://wordwall.net/resource/35825031>). Bu etkinlikle değerlendirme yapılır. Wordwall web sitesinde hazırlanan gruplama oyunu aşağıda gösterilmiştir (Şekil 10, Şekil 11).



Şekil 10



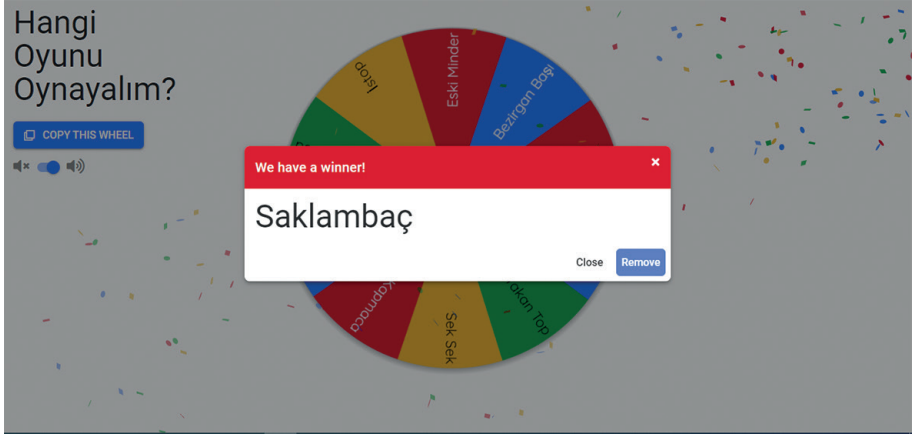
Şekil 11

Wheel of Names

Yapılan değerlendirme sonrası Wheel of Names web sitesinde hazırlanan hangi oyunu oynayalım çarkı çevrilip sonraki hafta için öğrenilecek geleneksel oyun belirlenir (<https://wheelofnames.com/6f2-4dc>). Sonraki hafta için belirlenen oyuna yönelik farklı etkinliklerle oyuna hazırlıklar yapılır (Şekil 12, Şekil 13).



Şekil 12. Wheel of names programıyla hazırlanan çarktaki geleneksel oyunların görüntüsü



Şekil 13. Çarkı çevirdiğimizde bir sonraki haftanın seçilen oyunu

ETKİNLİK ADI: GEOMETRİK CİSİMLER**Emrullah EVSEN****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Matematik
- Sınıf: 3. sınıf
- Ünite-Konu: Geometrik cisimler
- Süre: 40 dk.

Kazanım

- M.3.2.1.1. Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir ve küreyi modeller üstünde tanıy ve ayırt eder.
- M.3.2.1.2. Geometrik şekilleri diğerlerinden ayırt eder.
- M.3.2.1.3. Geometrik şekilleri kendisi oluşturabilir.
- M.3.2.1.4. Geometrik cisimlerden kare, üçgen, dikdörtgen, küp, prizma, silindir, koni ve küreye benzeyen nesneleri belirtir.

Öğretme öğrenme yöntem ve teknikler

- Sunuş yoluyla anlatım, açıklama, oyun, soru cevap, gösterip yaptırma

Kullanılan materyaller

- Slayt, geometrik legolar, geometrik şekillerle ilgili video, oyun hamuru, kürdan, geometrik şekillerin maketleri, geometrik şekillerle ilgili bilgisayar oyunu

Etkinlik Çerçevesinde Faydalanan Web 2.0 Araçları

- Quizizz
- Wordwall
- Wizer.me

Etkinlik Süreci

- **Dikkat çekme**

Öğretmen elinde kullanacağı materyaller ile sınıfa girer. Arkasından çocuklara geometrik şekillerle ilgili bir çizgi film izlettirir.

- **Güdüleme**

Öğretmen çevresindeki nesneleri geometrik şekillerle bağdaştırır. Öğrencilere daha önce çevrelerinde bu şekillere benzer nesneler görüp görmediklerini ve bunların neler olduğu sorar.

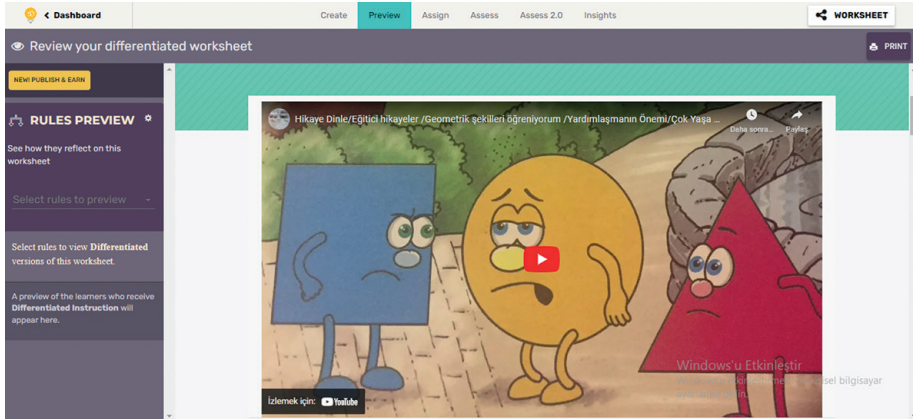
• Derse geçiş

Öğretmen sınıfa derste kullanacağı materyallerle girer. Bu nesnelerin neler olduğunu bilen var mı? Diye sorar. Çevreden örnekler vererek bağlantı kurulur. Geometrik şekiller çizgi film ve eldeki materyallerle tanıtılır. Daha sonra çocukları derse katarak Web 2.0 araçlarında hazırlanmış olan etkinlikler yapılır. Daha sonra çocuklarla eğlenceli bir bilgisayar oyununda geometrik şekiller pekiştirilir. Daha iyi anlaşılması için öğrencilere bir miktar oyun hamuru ve kürdan dağıtılır bu materyallerle öğrendiğimiz geometrik şekilleri oluşturmaları istenir.

İkişer öğrenci alınır. Öğrencilerin önüne eşit sayıda geometrik cisim konulur. Bu cisimlerden belirli sürede birer yapı kurmaları istenir. Tutulan süre içinde kim daha yüksek yapı elde ederse o kazanır.

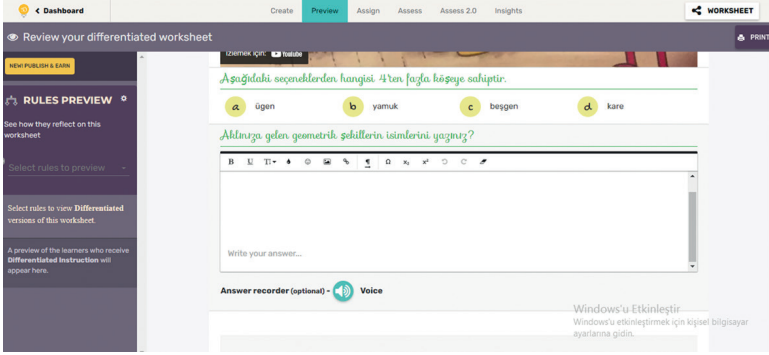
Kazanım 1 – link: <https://app.wizer.me/learn/3MAQTX>

Öncelikle Wizer.me uygulamasından evde öğrenciye ön öğrenmeler sağlayacak bir program hazırlanmıştır. Uygulamada <https://www.youtube.com/watch?v=gj-UbbM66Wg> adresindeki geometrik şekilleri öğreniyorum videosunu kullanılmıştır. İlk olarak öğrencilerin şekilleri tanıyacağı eğlenceli bir çizgi film eklenmiştir (Şekil 1).



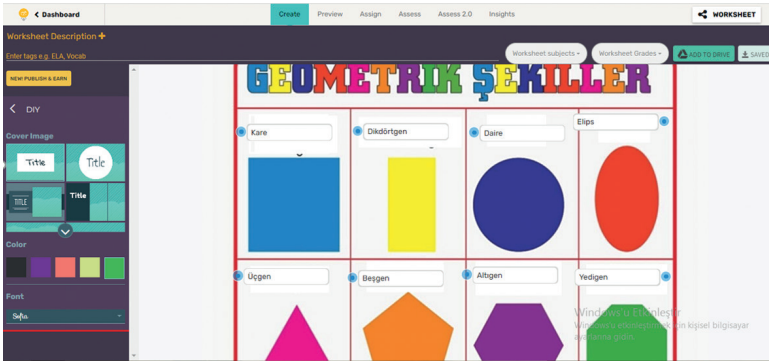
Şekil 1. Çizgi Film Ekran görüntüsü

Kazanım 2: Daha sonra öğrencilerin öğrendiklerini aktaracağı birkaç soru hazırlanmıştır (Şekil 2).



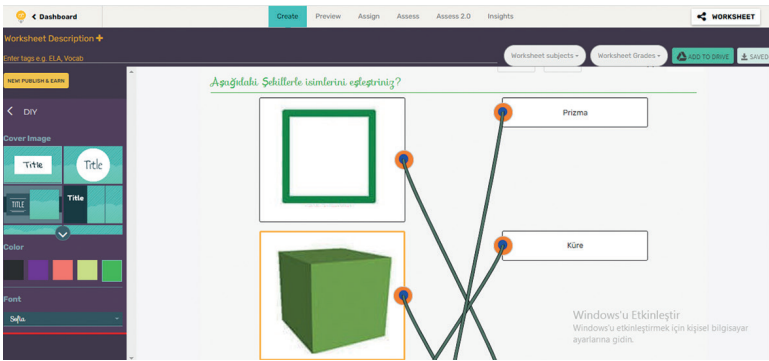
Şekil 2

Öğrencilerin öğrendiklerini tekrar etmeleri için resim üzerinde isim etiketleme etkinliği hazırlanmıştır (Şekil 3).



Şekil 3

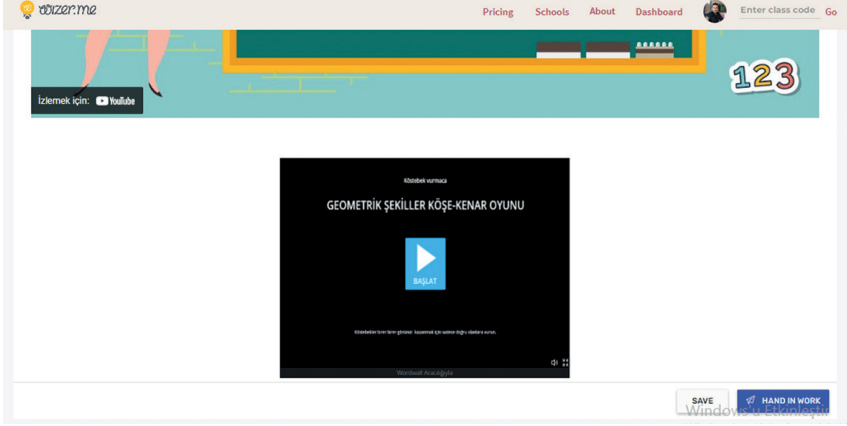
Çocukların öğrendiklerini pekiştirmesi açısından isim ile şekillerin eşleştirileceği bir etkinlik hazırlanmıştır (Şekil 4).



Şekil 4

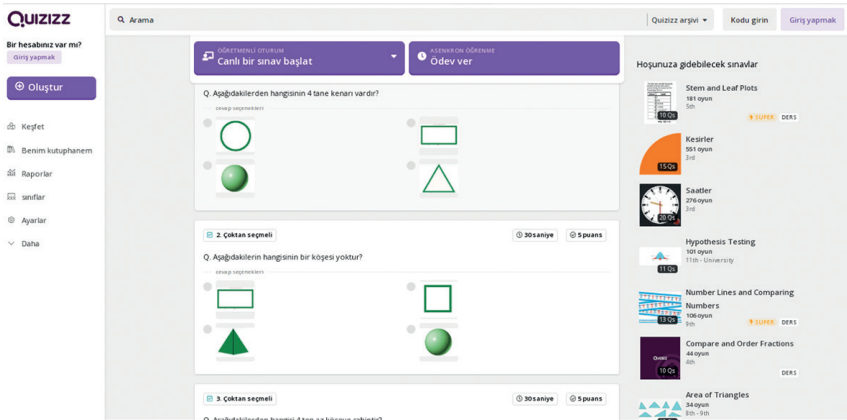
Kazanım 3: Şekilleri diğerlerinden ayırt eder.

Öğrencilerin eğlenceli bir şekilde öğrendiklerini pekiştireceği köşe kenar köşetek tek vurmaya oyunu eklenmiştir (Şekil 5). Etkinliği hazırlarken <https://wordwall.net/tr/resource/1457517/geometrik-%C5%9Fekiller-k%C3%B6%C5%9Fe-kenar-oyunu> adresindeki oyundan faydalanmıştır.



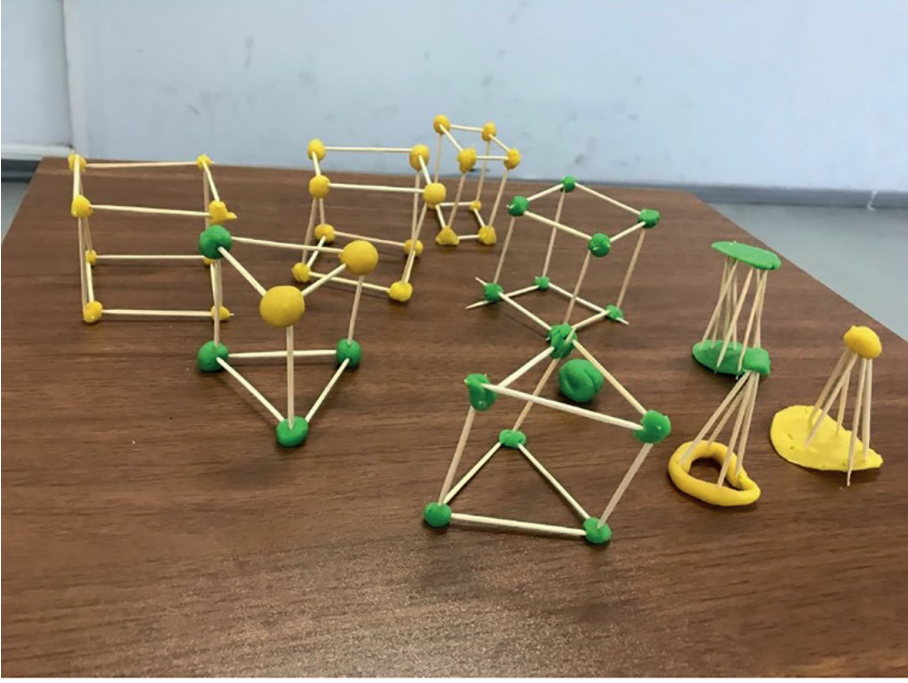
Şekil 5

Kazanım 4: Quizizz web sitesinden ders konusu ile ilgili çözebilecekleri bir test hazırlanmıştır (Şekil 6). Daha sonra öğrencilerle linki paylaşarak bu etkinliği yapmalarını sağlar (https://quizizz.com/admin/quiz/631991219094200022c197c9?source=quiz_share).



Şekil 6

Son olarak öğrencilere kürdan ve oyun hamuru dağıtılarak görseldeki geometrik şekilleri oluşturulması istenilir (Şekil 7).



Şekil 7

Değerlendirme: Kısa bir konu tekrarından sonra yine tahtaya gönüllü öğrenci alınır. Bil bakalım bu ne? Oyunu oynanır. Gönüllü öğrencilerin gözleri kapatılır ve önündeki geometrik şekillerin neler olduğunu bulmaları istenir. Dersin sonunda ödev olarak etkinlik kağıdı dağıtılır.

ETKİNLİK ADI : “GÜÇLÜ VE GÜÇLENDİRİLMESİ GEREKEN YÖNLERİM”

Merve GÜVEN

Etkinlik bilgileri:

- Ders: Hayat Bilgisi
- Sınıf: 3. sınıf
- Süre: 2 ders saati

Beceri Alanı ve Kazanımlar:

- HB.3.1.1. Güçlü yönlerini ve güçlendirilmesi gereken yönlerini fark eder.

Öğrenme-Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Web 2.0 araçları ile etkileşimli öğretim

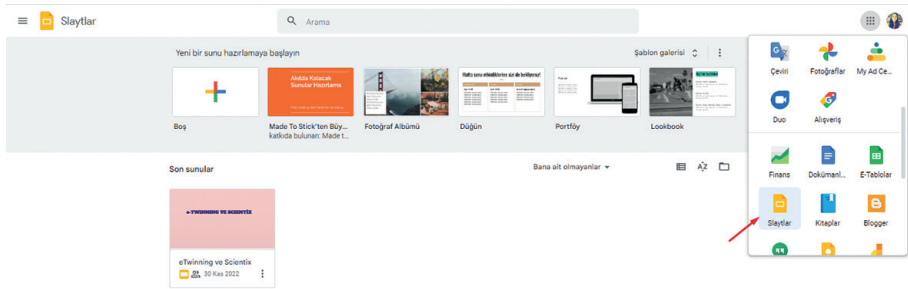
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç: İnternet ortamı, çevrimiçi uygulama Web 2.0 araçları

Kazandırılmak İstenen Kişisel Nitelikler: Düşünme, anlama, sıralama, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, analiz sentez yapma ve değerlendirme

Etkinlik Süreci:

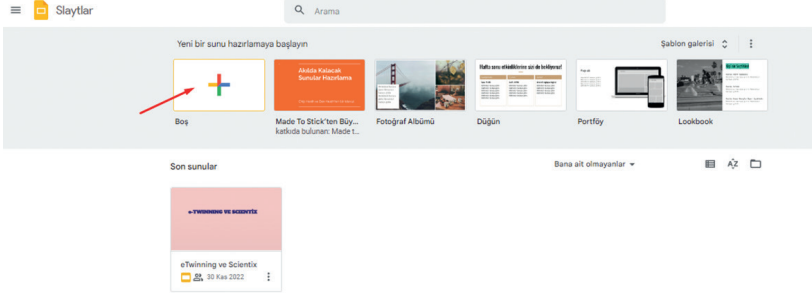
- Ders için hazırlanan konu ile ilgili Google Slaytlar sunusu dersten önce <https://docs.google.com/presentation/d/19SjNVjLJQySNfIDkdSkIRKGx7tu-LZoS/edit#slide=id.p2> internet uzantısı ile öğrencilere ulaştırılır. Öğrenciler sınıfa gelmeden önce konu hakkında ön bilgi sahibi olur.

Google Slaytlar web sayfası linke tıklanarak açılır (Şekil 1).



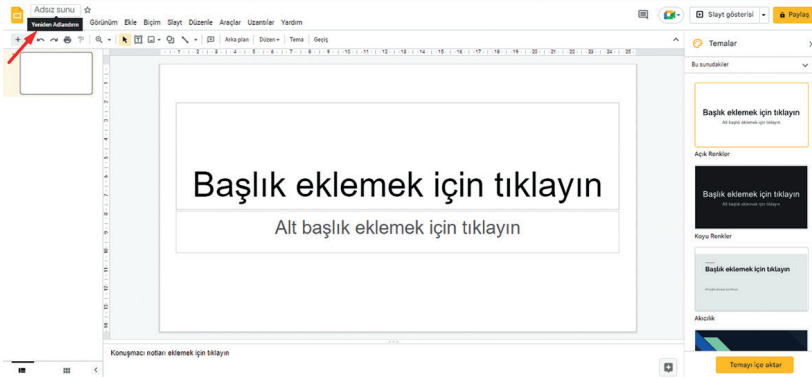
Şekil 1

Yeni bir sunu hazırlamak okla işaretli yere tıklanır (Şekil 2).



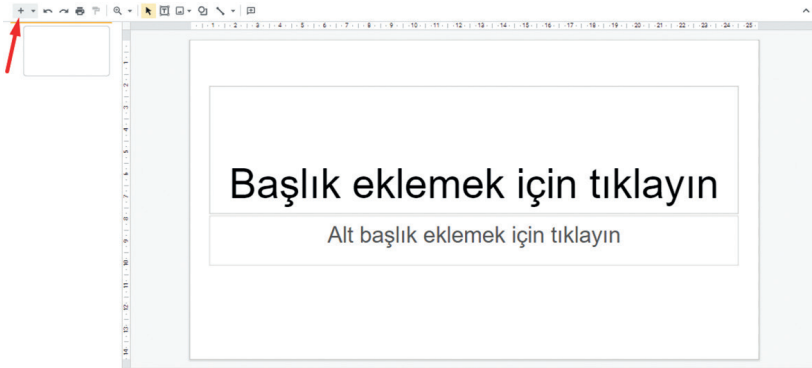
Şekil 2

Ekrana yansıyan sayfada Adsız sunu yazan kısma tıklanarak sunu ismi yazılır (Şekil 3).



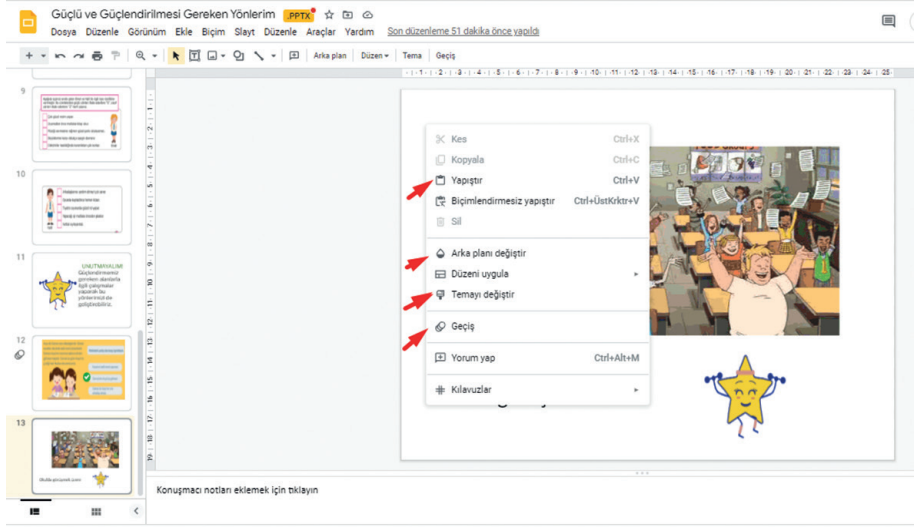
Şekil 3

Okla gösterilen yere tıklanarak yeni slaytlar eklenir ve içerik düzenlenir (Şekil 4).



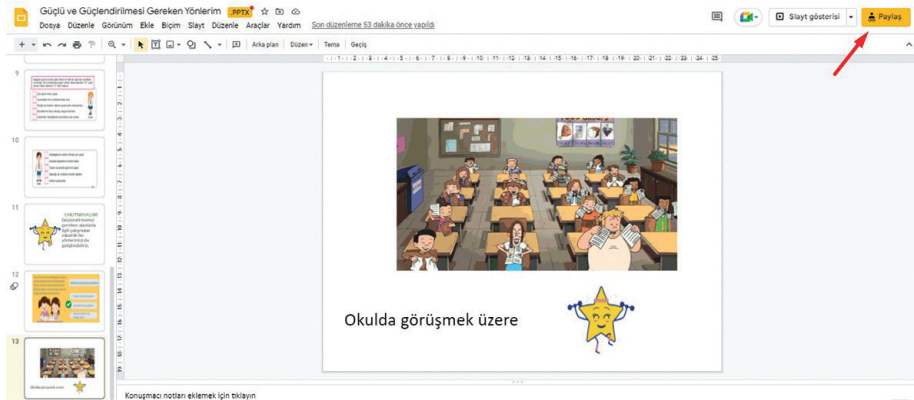
Şekil 4

Konunun içeriği sağa tıklanarak uygun görülen şekilde düzenlenir (Şekil 5).



Şekil 5

Paylaş tuşuna tıklanarak bağlantı öğrencilerle paylaşılır. (Şekil 6).



Şekil 6

Ders başlangıcında öğrencilere konuyla ilgili ders öncesinde hazırlanan sünden sorular sorulur. Öğrenmeleri kontrol edilir. Story Jumper Web 2.0 aracıyla hazırlanan e-bookta bulunan metinleri öğrenciler okur ve yazılı sorulara cevap verirler. <https://www.storyjumper.com/book/read/139756722/631f58e5cfeaf>

Alıştırma kitabı oluşturmak için Storyjumper uygulamasına gidilir. Ekranda çıkan 'ALİŞTİRMA KİTABI OLUŞTURUN' butonuna tıklanır (Şekil 7).



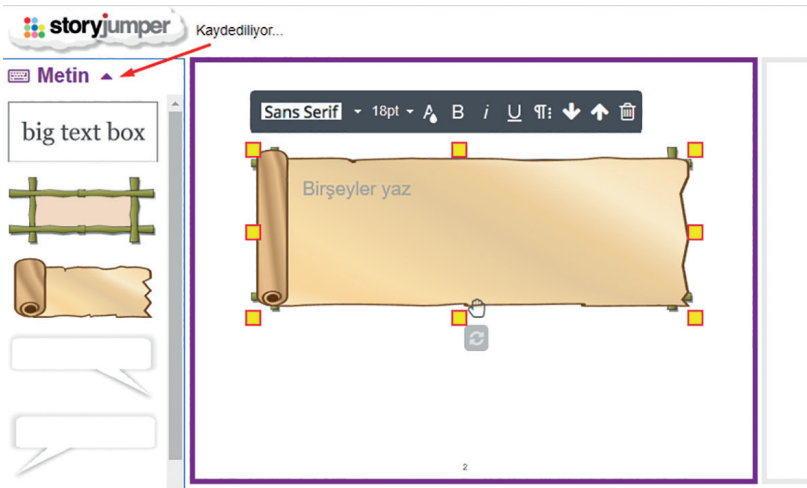
Şekil 7

Sayfanın alt tarafındaki boş sayfalara tıklanarak alıştırma sayfaları oluşturulmaya başlanır (Şekil 8).



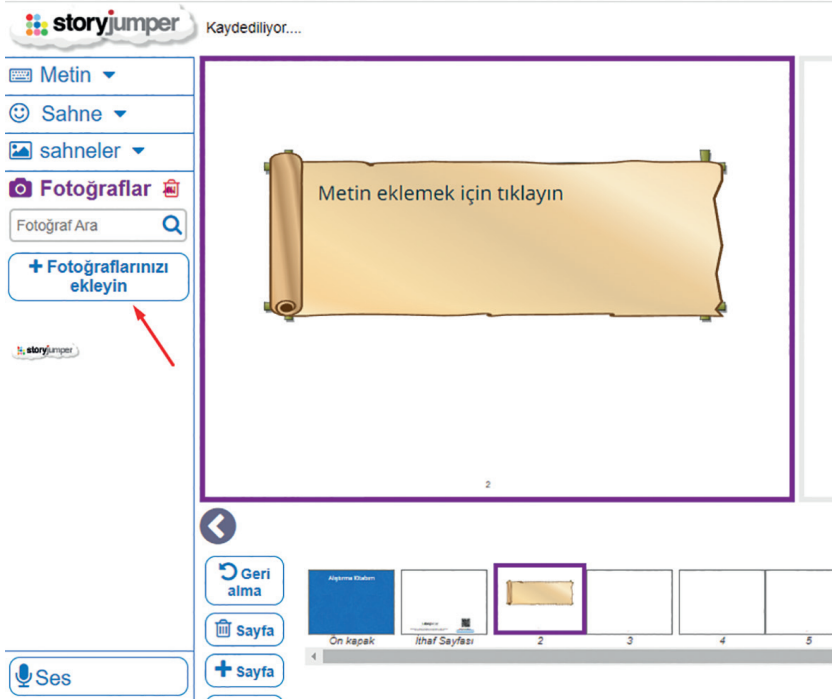
Şekil 8

Metin yazan kısma tıklanarak uygun görülen çerçeve seçilir ve metin yazılır (Şekil 9).



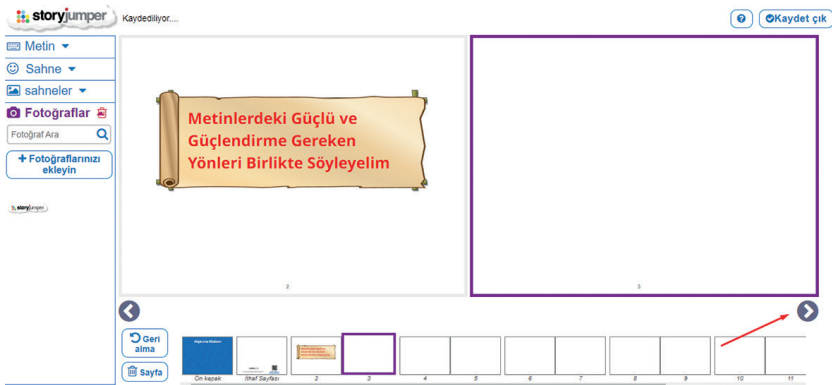
Şekil 9

“Fotoğraflarınızı ekleyin” kısmından görseller yüklenerek sayfaya eklenir (Şekil 10).



Şekil 10

Ok işaretindeki sekme tıklanarak sonraki sayfaya geçilir (Şekil 11).



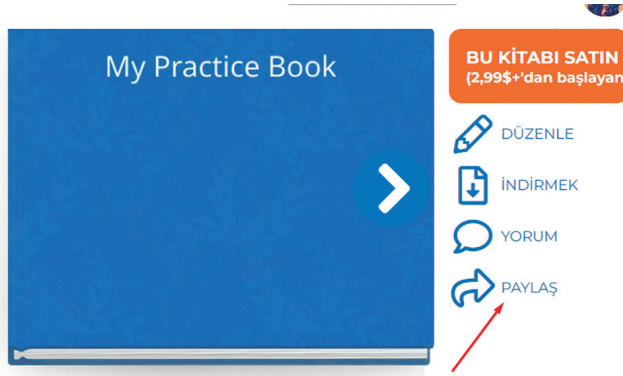
Şekil 11

Tamamlanınca 'kaydet ve çık' sekmesine tıklanarak çıkış yapılır (Şekil 12).



Şekil 12

Paylaş butonuna tıklanarak öğrencilere gönderilir (Şekil 13).



Şekil 13

Educaplay Web 2.0 aracıyla hazırlanan sorular etkinliği akıllı tahta kullanılarak çocuklar tarafından uygulanır. Etkinlikte öğrencilerden görseli verilen bireylerin güçlü yönlerini bulmaları beklenir.

https://www.educaplay.com/learning-resources/13585394-guclu_ve_zay_f_yonlerim.html

Educaplay uygulamasına girilir ve yeni aktivite butonuna tıklanır (Şekil 14).



Şekil 14

“Kurbağa Atlayışları” butonuna tıklanır (Şekil 15).



Şekil 15

Ok ile gösterilen butonlara sırasıyla tıklanarak görsel eklenir (Şekil 16, Şekil 17, Şekil 18).



Şekil 16



Şekil 17

Şekildeki oklar tıklanarak soru ve cevaplar yazılır ve doğru seçenek belirlenir (Şekil 18).

Şekil 18

Uygulamanın son hali aşağıdaki gibidir (Şekil 19). Öğrenciler Başlat butonuna tıklayarak oyunu oynayabilirler.



Şekil 19

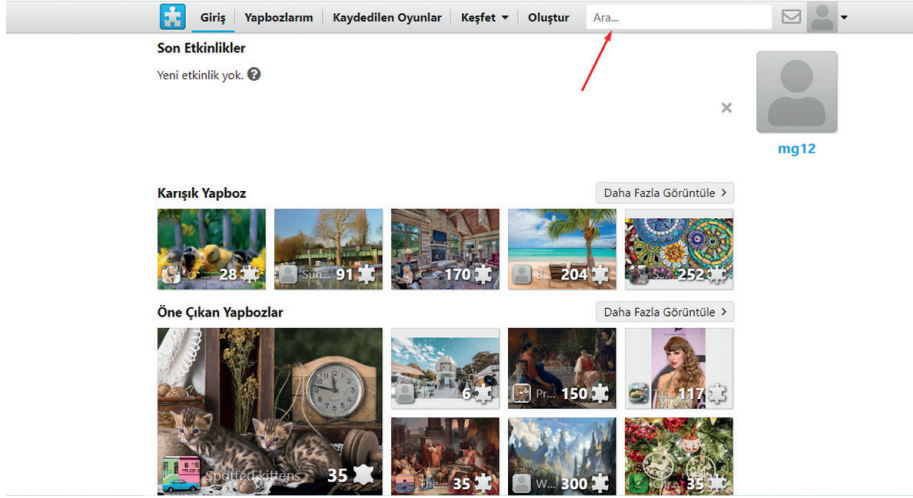
Jigsaw Planet Web 2.0 aracıyla hazırlanan yapboz öğrenciler tarafından uygulanır.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=playHYPERLINK>

“<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=31bb04ee16d1>”&HYPERLI
NK

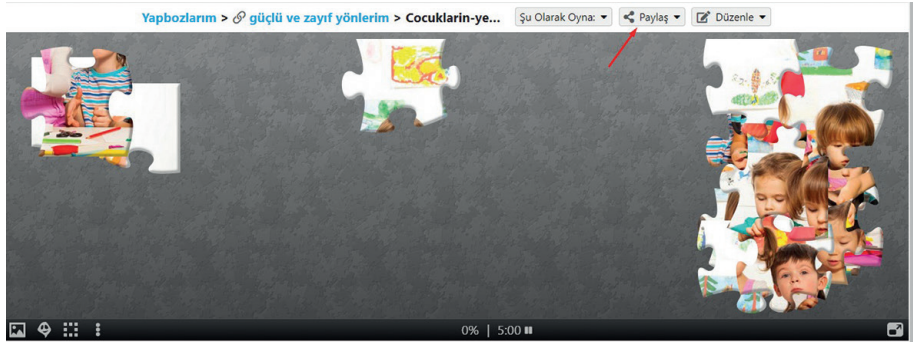
“<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=31bb04ee16d1>”pid=31bb04e
e16d1

Jigsaw Planet web adresi açılır. Okla gösterilen kısma konuyla ilgili anahtar kelimeler yazılarak enter tuşuna basılır ve çıkan görsellerden uygun olan seçilir (Şekil 20)



Şekil 20

Paylaş butonuna basılarak öğrencilere gönderilir (Şekil 21).

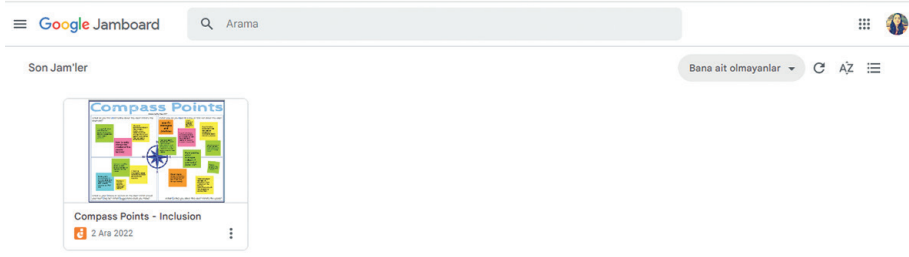


Şekil 21

Dersin değerlendirme kısmında Jamboard Web 2.0 aracıyla öğrenciler keşfettikleri güçlü ve zayıf yönlerini kendileri için ayrılan sayfaya yazarlar.

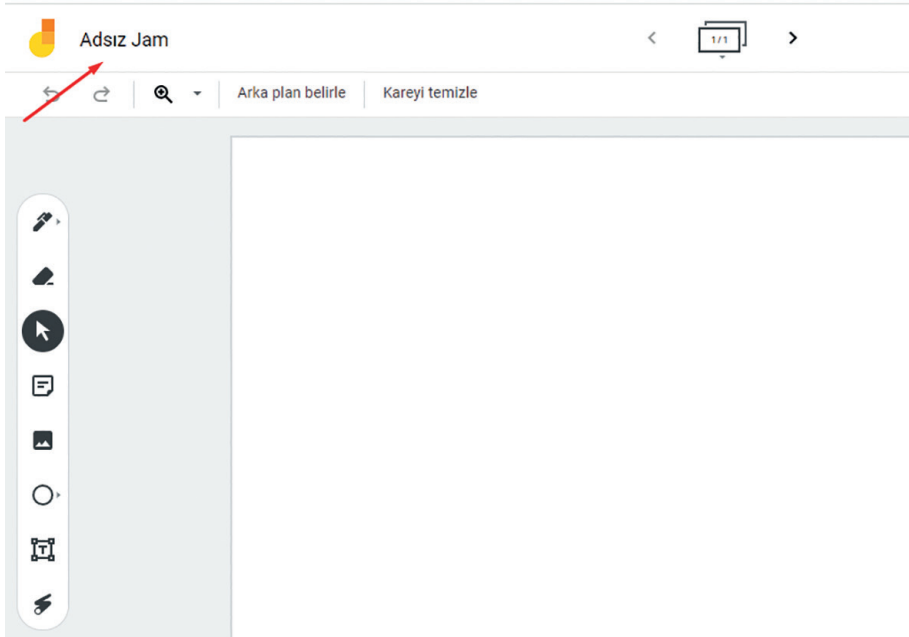
<https://jamboard.google.com/d/1kyO56TnLDYO4Xa1BXchGvTrHaCgcJi6OaE-vZ-fza0Y/edit?usp=sharing>

Google Jamboard sayfasına giriş yapılır. Okla gösterilen buton tıklanarak yeni Jamboard oluşturulmaya başlanır (Şekil 22)



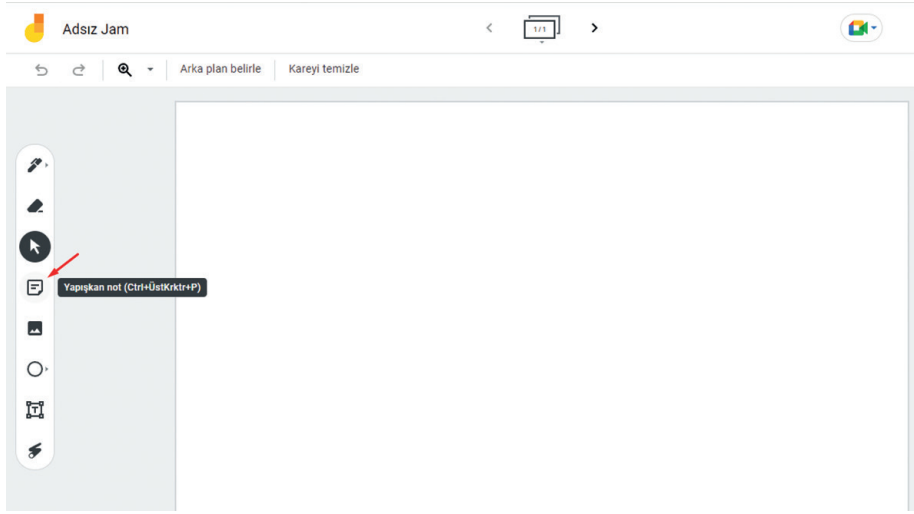
Şekil 22

Görselde buton tıklanarak konunun ismi yazılır ve tamam sekmesine tıklanır (Şekil 23).



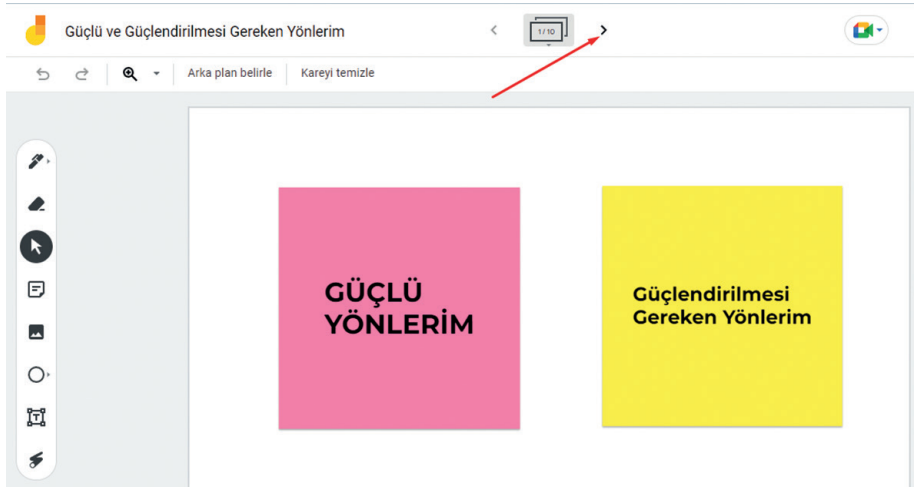
Şekil 23

Okla gösterilen buton tıklanarak sayfaya yapışkan notlar eklenir (Şekil 24).



Şekil 24

Okla gösterilen butona basılarak bir sonraki sayfaya geçilir ve her öğrenci için bir sayfa oluşturulur (Şekil 25).



Şekil 25

ETKİNLİK ADI : “MİLLİ MÜCADELE DÖNEMİ VE ATATÜRK”**Mustafa ONAT****Kemal KOZAN****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Türkçe
- Sınıf: 3. sınıf
- Süre: 5 ders saati
- Tema: Milli Mücadele Dönemi ve Atatürk

BECERİ ALANI VE KAZANIMLAR**T.2.1. DİNLEME/İZLEME**

- T.2.1.5. Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.
- T.2.1.7. Sözlü yönergeleri uygular.
- T.2.1.8. Dinleme stratejilerini uygular.
- T.2.1.9. Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar

T.2.2. KONUŞMA

- T.2.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.
- T.2.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar.
- T.2.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur

T.2.3. OKUMA

- T.2.3.2. Noktalama işaretlerine dikkat ederek okur.
- T.2.3.3. Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur.
- T.2.3.5. Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur.
- T.2.3.6. Okuma stratejilerini uygular
- T.2.3.7. Görselden/görsellerden hareketle bilmediği kelimeleri ve anlamlarını tahmin eder.
- T.2.3.9. Kelimelerin eş anlamlılarını tahmin eder.
- T.2.3.13. Okuduğu metnin konusunu belirler.

T.2.4. YAZMA

- T.2.4.3. Kısa metinler yazar.
- T.2.4.8. Büyük harf ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır.
- T.2.4.9. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.

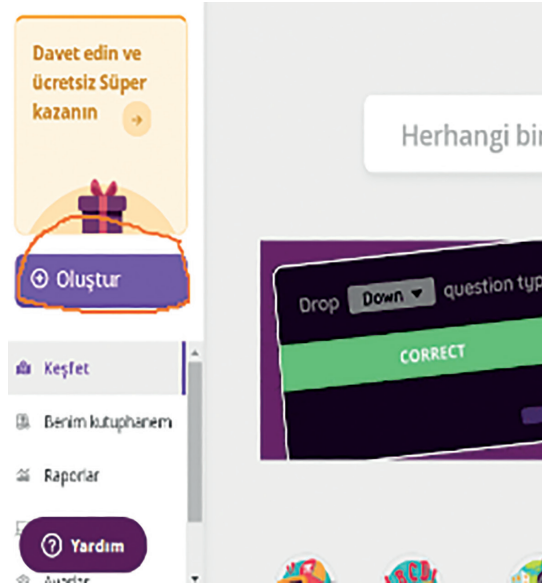
- T.2.4.10. Yazdıklarını düzenler.
- T.2.4.13. Soru ekini kuralına uygun yazar.
- **Web2 uygulamaları ile ders içeriklerinin hazırlanış aşamaları.**
 - Hazırbulunuşluk, Derse Giriş ve Gelişme Süreci

1. Etkinlik:

Öğrencilerin konu içeriği ile ilgi ön bilgilerinin tespiti amaçlı bir sınav planlanmıştır (<https://quizizz.com/join/quiz/6319a546e87cea001ee71edf/start?studentShare=true>). Soru içeriği isteğe ve kazanımlara yönelik zenginleştirilebilir.

Etkinlik hazırlanma aşamaları

1. <https://quizizz.com> adresi üzerinden bir hesap oluşturulur.
2. Site üzerinden “**oluştur**” seçeneği üzerinden sınav içeriği planlanır (Şekil 1).
3. Sınav seçeneği üzerinden online bir sınav planlanır (Şekil 2).
4. Soru içerikleri belirtilen değerlendirme biçimleri ile zenginleştirilebilir (Şekil 3).
5. Hazırlanan sınav içeriği belirtilen sekmeler üzerinden ister online sınav şeklinde, ister oluşturacağınız sanal sınıf uygulamaları ile ödev olarak paylaşılabilir (Şekil 4).



Şekil 1

Ne yaratmak istersin?



Sınav

Etkileşimli sorularla değerlendirme yapın ve motive edici pratik yapın



Ders

Öğrencilerin zaten sevdiği değerlendirmelere eğlenceli ve etkileşimli slaytlar ekleyin

Google Drive'da dersleriniz mi var? [Buraya Aktar](#)

Şekil 2

Değerlendirme

 Çoktan seçmeli	 Yeniden sırala
 Eşleştir	 Boşluk doldurma
 Sürükle ve bırak YENİ	 Açılır liste YENİ

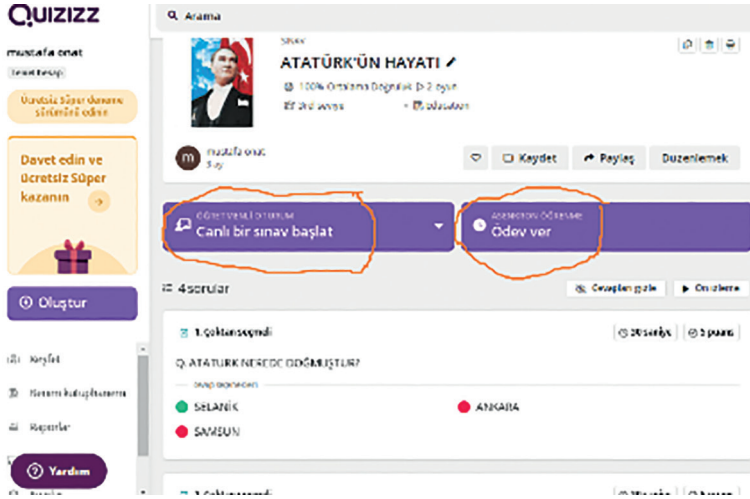
Üst düzey düşünme

 Çiz	 Açık uçlu
 Görüntülü Yanıt	 Sesli Yanıt

Başka

 Anket	 Slayt
---	---

Şekil 3



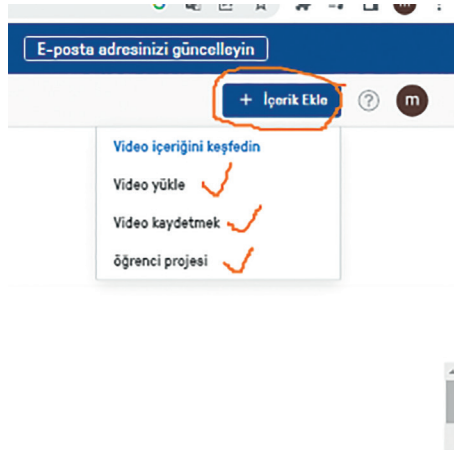
Şekil 4

2. Etkinlik:

Öğrencilerimden konu içeriğini kavramaları amaçlı konu içeriğini anlatan videoyu izlemeleri istenir ve sorular cevaplatılır (<https://edpuzzle.com/media/631e3da731a9fc41091f2d99>).

Etkinlik hazırlanma aşamaları

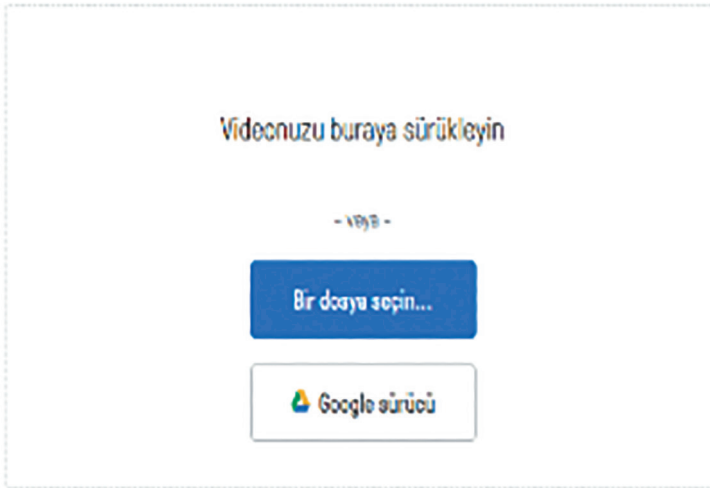
1. <https://edpuzzle.com> adresi üzerinden bir hesap oluşturulur.
2. Site üzerinden “içerik ekle” seçeneği üzerinden konu içeriğine uygun bir video içeriği seçilir. Bu aşamada YouTube üzerinden de belirleyeceğimiz ya da kendi hazırladığımız bir videoyu yükleyebilirsiniz (Şekil 5, Şekil 6).
3. Video yükleme aşamasından sonra belirtilen “düzenleme” seçeneği üzerinden videoya etkileşimli bilgi ve soru cevap aşamaları eklenir (Şekil 7).
4. Video üzerinde istenilen zaman aralıklarına istenilen bilgi ve sorular planlanır. Süreç tamamlanınca “bitiş” sekmesinden etkinlik tamamlanır ve çalışma sınıf grubunda paylaşılır (Şekil 8).



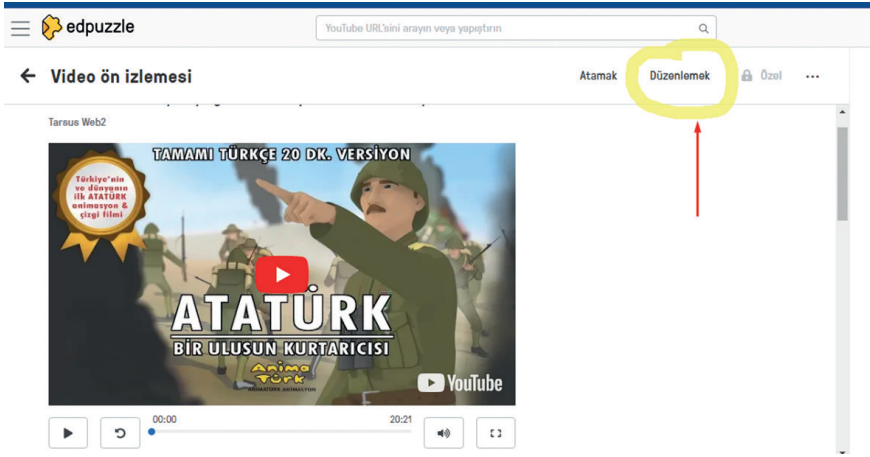
Şekil 5

videolarınızı yükleyin

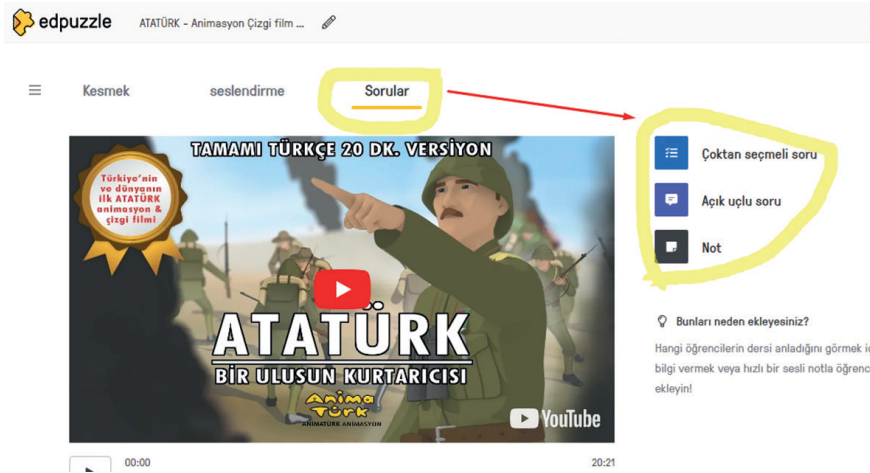
Videolar 1 GB'tan (1024 MB) fazla olmamalıdır.



Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8

3. Etkinlik:

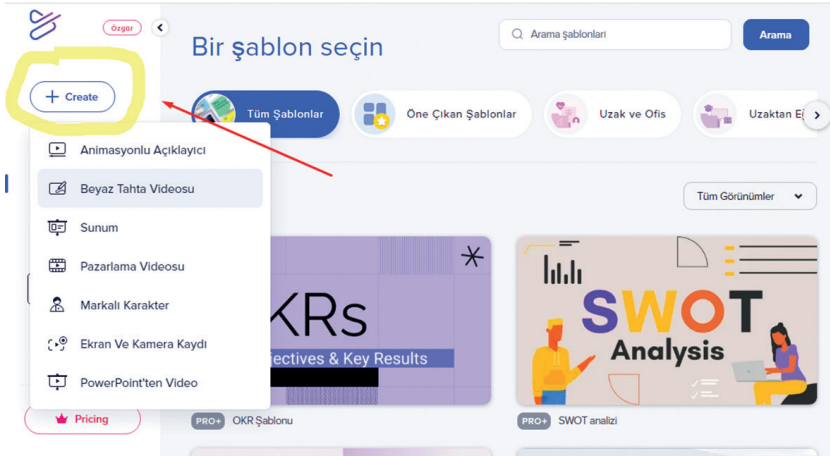
Öğrencilerden hazırlanan içerikte bulunan görseller ile ilişkili duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

https://www.powtoon.com/online-presentation/fgjsEL2Mu9C/?mode=movie&published_from=null#

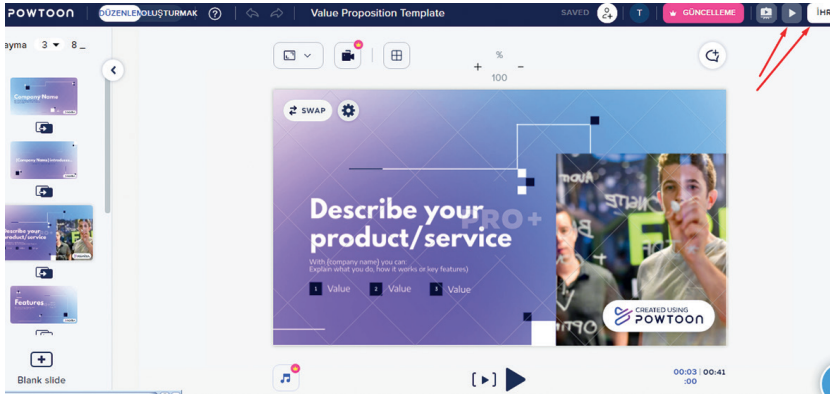
Etkinlik hazırlanma aşamaları

1. [powtoon.com](https://www.powtoon.com) adresi üzerinden bir hesap oluşturulur.
2. Sitede "Create" sekmesinden planlaması yapılacak video seçimi yapılır (Şekil 9).

3. Hazır şablonlardan seçim yapıldıktan sonra “powtoon’unuzu düzenleyin” seçeneği ile belirlemiş olduğunuz şablon üzerinde istediğiniz görsel ve bilgileri hazır efektler kullanarak çalışmanızı tamamlayabilirsiniz. Sonrasında “yayınla” sekmesi ile etkinliğinizi sınıf grubunuzda paylaşabilirsiniz (Şekil 10).



Şekil 9



Şekil 10

4. Etkinlik:

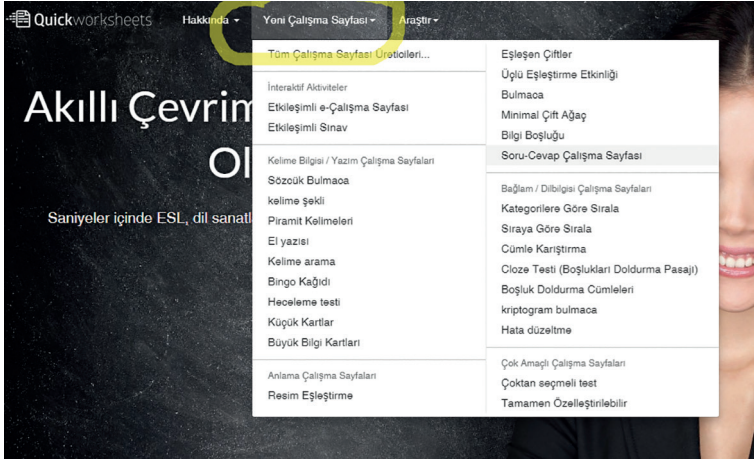
Uygulama üzerinden hazırlanan çalışma yaprağı sınıf grubuna uygulanır.
(<https://quickworksheets.net/ws/84ddb9be>.)

Etkinlik hazırlanma aşamaları

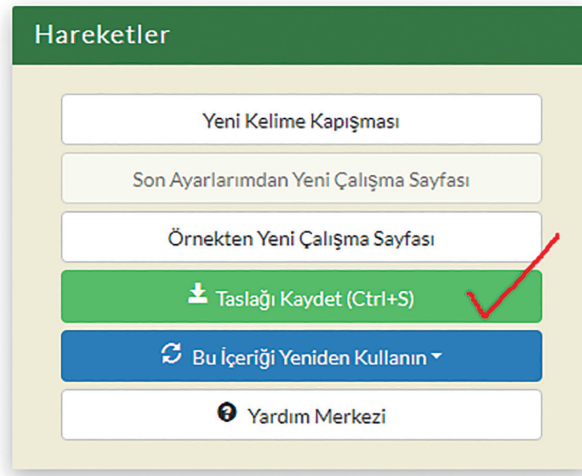
1. <https://quickworksheets.net> sitesi üzerinden “yeni çalışma sayfaları” sekmesinde bulunan ücretsiz çalışma yaprağı şablonları kullanılarak

birçok etkileşimli çalışma yaprağı hazırlanabilir. Çalışmalar sınıf gruplarında paylaşılabilir. Etkinlikte “sözcük bulmaca” şablonu uygulanmıştır (Şekil 11).

2. Sonrasında çalışmada bulunması istenilen kelimeler belirtilen yere yazılarak bulmacanın zorluk derecesi belirlenir (Şekil 12)
3. “add a writing exercise” sekmesi ile öğrencilerden bulmacadaki kelimeleri birer cümle içerisinde kullanmaları istenir (Şekil 13).
4. Çalışma yaprağı bilgisayara indirilerek sınıf grubuna paylaşılır (Şekil 14).



Şekil 11



Şekil 12

1. Karıştırılacak Kelimeler:

alan
demir
mevcut
zaman

Bir kelime listesi kullanın...

Kelimeler : 0/26 4

Şekil 13

4. Scrambled Word Letter Case:

☒ Lowercase ☐ Uppercase

1. aelpp 1. PPLEA

5. Number of Columns:

☒ Automatic ☐ 1 Column ☐ 2 Columns

Add a Writing Exercise...

☒ Include Footer

Şekil 14

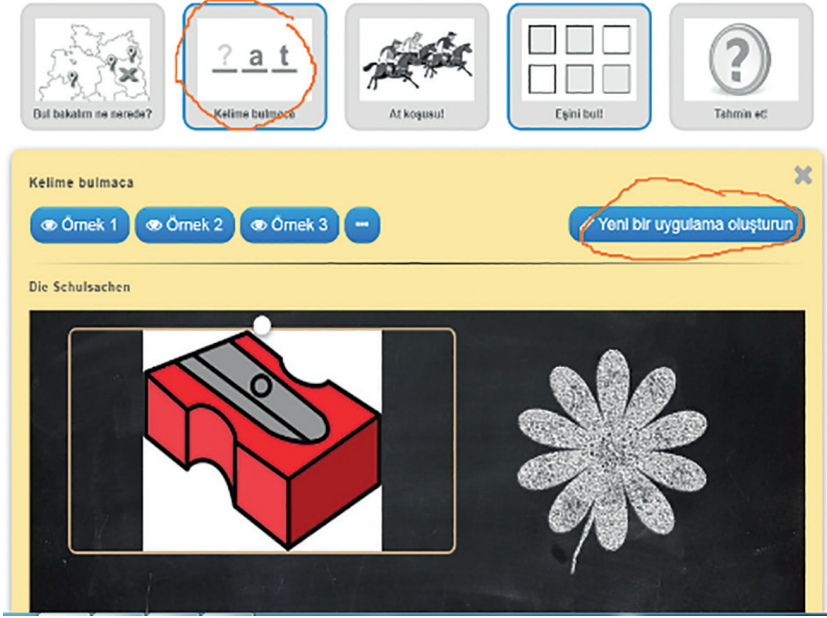
5. Etkinlik:

Belirtilen Web 2.0 uygulamasında hazırlanan tema konulu kavramlar içeren bulmaca etkinliği öğrencilere uygulanır (<https://learningapps.org/watch?v=pq81jw5uj22>).

Etkinlik hazırlanma aşamaları

1. <https://learningapps.org/myapps.php> sitesine üyelik yapılır.
2. Site üzerinden “uygulama oluşturun” sekmesi seçilir.

3. Bulmaca örneklerinden “ sözcük bulma oyunu” seçilir ve şablon konu içeriğine göre yeniden düzenlenir (Şekil 15).
4. Hazırlanan bulmaca etkinliğinin URL adresi sınıf grubuna paylaşılır (Şekil 16).



Şekil 15



Şekil 16

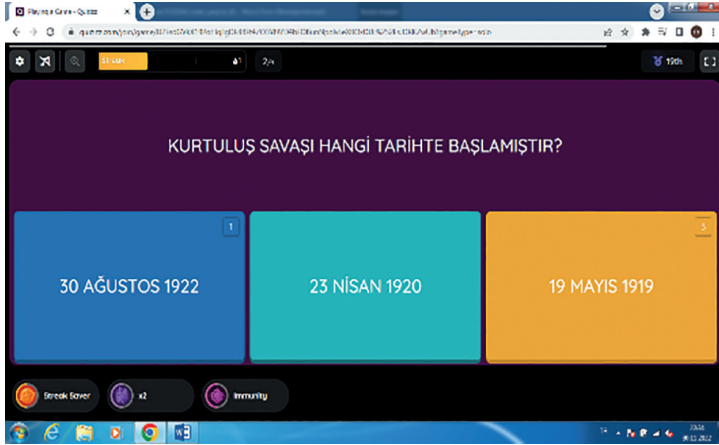
ÖLÇME DEĞERLENDİRME SÜRECİ:

1. Etkinlik:

Ders kazanımlarının değerlendirilmesi, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi amacı ile hazırlanan web2 eğitsel ve çevrimiçi etkinlik sınıf ortamına uygulanır (<https://quizizz.com/join/quiz/631e56446c5084001d2d3815/start?studentShare=true>).

Etkinlik hazırlanma aşaması:

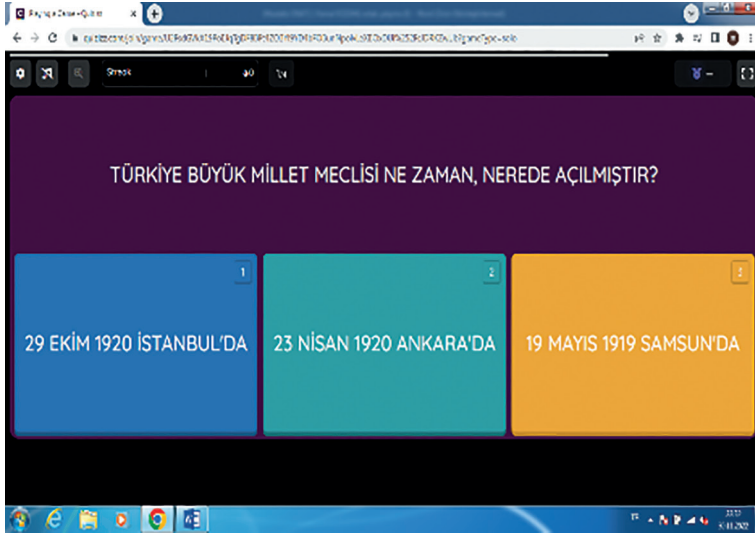
1. Ders hazırlanma aşamasında Quizizz Web 2.0 uygulaması ile hazırlanan çevrimiçi sınav etkinliği hedeflenen kazanımlar doğrultusunda farklı sorularla tekrar düzenlenerek öğrencilere uygulanır ve sonuçlar değerlendirilir (Şekil 17, Şekil 18, Şekil 19).



Şekil 17



Şekil 18



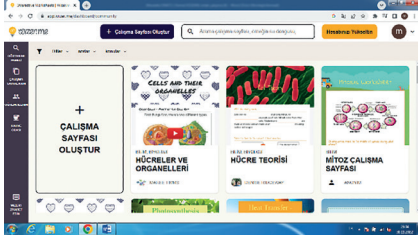
Şekil 19

2. Etkinlik:

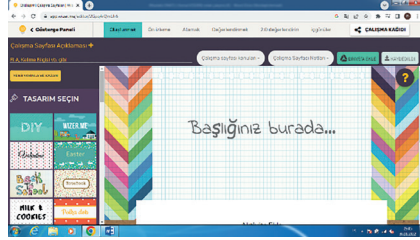
Ders sonunda Wizer.me Web 2.0 uygulaması ile hazırlanan değerlendirme çalışmaları sanal sınıf grubuna uygulanır (<https://app.wizer.me/editor/2NOrVGiFRvyI>).

Etkinlik Hazırlanma Aşamaları:

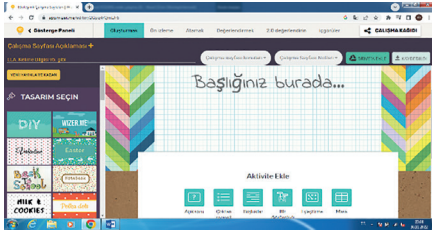
1. İlk olarak <https://app.wizer.me> sitesine üyelik yapılır.
2. “Çalışma sayfası oluştur” sekmesi ile içerik planlaması yapılır (Şekil 20).
3. “Tasarım seçin” sekmesi ile istenilen hazır taslakları etkinliğinizde kullanabilirsiniz (Şekil 21).
4. Hazırlana çalışmanın başlığı belirlenir ve “Aktivite Ekle” sekmesi ile çalışmanın içeriği belirlenir (Şekil 22).
5. Sonrasında hazırlanan çalışma “atamak” sekmesi ile sanal sınıf portalında öğrenci grubuna atanır veya ödev olarak paylaşılır. Uygulamada anlık geri bildirim alınır (Şekil 23, Şekil 24).
6. Çalışma planlanırken çalışma sayfası konuları ve sınıf seviyesi uygulama üzerinden belirlenir (Şekil 25).



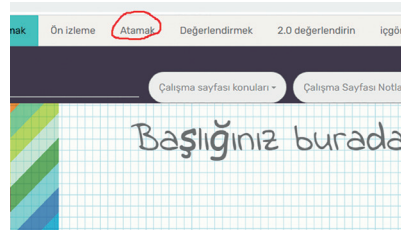
Şekil 20



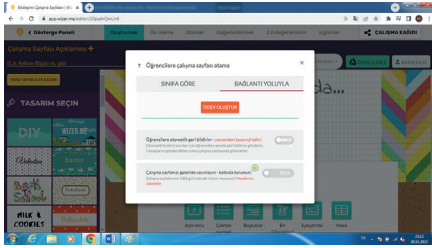
Şekil 21



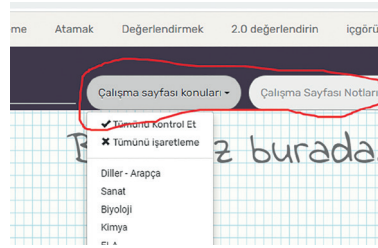
Şekil 22



Şekil 23



Şekil 24



Şekil 25

TÜRKÇE DERSİ GÜNLÜK PLAN**BÖLÜM I:**

Süre:	12 DERS SAATİ
DERS	TÜRKÇE
SINIF	3
TEMA NO/ TEMA ADI	3- MİLLİ MÜCADELE VE ATATÜRK

BÖLÜM II:

BECERİ ALANI VE KAZANIMLAR	T.2.1. DİNLEME/İZLEME T.2.1.5. Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir. T.2.1.7. Sözlü yönergeleri uygular. T.2.1.8. Dinleme stratejilerini uygular. T.2.1.9. Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar T.2.2. KONUŞMA T.2.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.2.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.2.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur T.2.3. OKUMA T.2.3.2. Noktalama işaretlerine dikkat ederek okur. T.2.3.3. Vurgu, tonlama ve telaffuz dikkat ederek okur. T.2.3.5. Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur. T.2.3.6. Okuma stratejilerini uygular T.2.3.7. Görselden/görsellerden hareketle bilmediği kelimeleri ve anlamlarını tahmin eder. T.2.3.9. Kelimelerin eş anlamlılarını tahmin eder. T.2.3.13. Okuduğu metnin konusunu belirler. T.2.4. YAZMA T.2.4.3. Kısa metinler yazar. T.2.4.8. Büyük harf ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır. T.2.4.9. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır. T.2.4.10. Yazdıklarını düzenler. T.2.4.13. Soru ekini kuralına uygun yazar.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Web2 uygulamaları (guizizz, edpuuzle, powtoon, lerningaps, quick worksheets, aop.wizer), alıştırma ile öğretim, soru-cevap, tartışma, katılımlı öğretim, yaparak yaşayarak öğrenme, vb.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Sınıf, ders kitabı, konularla ilgili tablo, şema ve web2 eğitim araçları
KAZANDIRILMAK İSTENEN KİŞİSEL NİTELİKLER	Düşünme, anlama, sıralama, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, analiz sentez yapma ve değerlendirme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma.

ETKİNLİK SÜRESİ	
A)	İlk olarak öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini belirlemek amaçlı hazırlanan Web 2.0 araçları çalışması öğrencilere uygulanır Etkinlik 1. https://quizizz.com/join/quiz/6319a546e87cea001ee71edf/start?studentShare=true 1. Öğrencilerimden konu içeriğini kavramaları amaçlı konu içeriğini anlatan video-yu izlemeleri istenir ve sorular cevaplatılır. Etkinlik: 2 https://edpuzzle.com/media/631e3da731a9fc41091f2d99
B)	Ders içeriğinde bulunan kavramların öğretilmesi amaçlı Web 2.0 araçları tasarımı etkinlik çalışmaları yaptırılır. Etkinlik 3. Öğrencilerden hazırlanan içerikte bulunan görseller ile ilişkili duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir. https://www.powtoon.com/online-presentation/fgisEL2Mu9C/?mode=movie&published_from=null# Etkinlik 4. Hazırlanan çalışma yaprağı öğrencilere uygulanır https://quickworksheets.net/ws/84ddb9be Etkinlik 5. Belirtilen Web 2.0 uygulamasında hazırlanan tema konulu kavramlar içeren bulmaca etkinliği öğrencilere uygulanır. https://learningapps.org/watch?v=pq81jw5uj22

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme: Bireysel ve grupla öğrenme ölçme değerlendirmeler	Ders kazanımlarının değerlendirilmesi, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi amacı ile hazırlanan Web 2.0 eğitsel ve çevrimiçi araçların öğrencilere uygulanması 1. Etkinlik : https://quizizz.com/join/quiz/631e56446c5084001d2d3815/start?studentShare=true 2. Etkinlik: Ders sonunda app.wizer.me Web 2.0 uygulaması ile hazırlanan değerlendirme çalışmaları sınıf grubuna uygulanır. https://app.wizer.me/editor/2NOrVGiFRvyI
--	---

BÖLÜM IV

Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	-Öğrenme öğretme süreci planlanırken öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurulmalıdır. -Kullanılan öğretim yaklaşımları ve öğrenme etkinlikleri öğrencilerin önceki öğrenmelerini geliştirmeli, yanlış öğrenmeleri düzeltmeli, ilgilerini çekmeli, sınıf içinde ve dışında anlamlı uygulamalar yapmaları için teşvik etmelidir.
--	---

ETKİNLİK ADI : “DÜNYAMIZ NEYE BENZER”**Neslişah ORAL TOYTOK****Mehmet GÖKÇEBEY****Etkinlik bilgileri:**

- Ders: Fen Bilimleri
- Sınıf: 3. sınıf

Kazanım:

- F.3.1.1.1 Dünya'nın şeklinin küreye benzediğinin farkına varır.

Derse Hazırlık:

Derse gelmeden önce öğrencilerin konuya ilişkin hazırbulunuşluk düzeylerini saptamak için Quizizz uygulamasında (Şekil 1, Şekil 2, Şekil 3) hazırlanan soruların bağlantısı paylaşılır. Öğrencilere ön test uygulanmış olur. Ön testi tüm öğrenciler uyguladıktan sonra Wizer.me uygulamasında sırasıyla yer alan video, açık uçlu sorular, Wordwall bilgi yarışması, Jigsawplanet puzzle çalışma sayfası gönderilir (Şekil 4, Şekil 5, Şekil 6, Şekil 7, Şekil 8). Bu şekilde öğrenciler derse gelmeden Dünya'nın şekli hakkında bilgi sahibi olmuş olur. Öğrencilere istedikleri kadar deneme hakkı verilir. Bu sayede birden fazla deneme yapan öğrenciler hem skor ve derecelerini olumlu yönde günceller hem de konunun daha iyi anlaşılması ve pekiştirilmesini sağlar. Yarışmalarda oluşan öğrencilerin skor ve dereceleri sınıfta etkileşimli tahtada açılarak gösterilir.

Derse Giriş:

Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme Model'inin doğası gereğince hazırlık aşamasında Web 2.0 araçlarıyla gerekli bilgiye sahip olan öğrenciler, dersin ikinci aşaması olan yüz yüze kısmında öğrendikleri bilgileri bir üst basamak olan kavrama basamağına çıkartmak için tartışma yöntemi kullanılır. Bu tartışma yönteminde öğrencilere şu tip sorular sorularak düşünsel ve bilişsel yapılarının oluşturulması sağlanır. Öğrencilere “Bir sahil kenarındasınız denize bakıyorsunuz. Karşıdan bir gemi gelse, geminin ilk görecek yeri neresi olur? Neden? Sonra neresi görünür? Neden? ” gibi Dünya'nın şekliyle ilgili düşünsel süreçlerle bilgiyi kavrama basamağına taşıyacak sorular sorulur. Daha sonra öğrenmeleri daha üst basamağa çıkarmak için “Aynı durum uçakta olsa ne olurdu? Neden?” gibi sorular sorulur. Böylece öğrenmelerin derinleşmesi sağlanır. Zihinsel şemaları kavrama basamağına çıkan öğrenciler uygulama kısmında gruplara ayrılarak problem dahilinde yaptıkları Dünya modeli üzerinde tasarladıkları gemi ve uçak maketleriyle dersin başında tartışma yaptırılan soruların canlandırması ve anlatılması istenir. Değer-

lendirme kısmında gruplara ayrılan öğrencilerin video çekmeleri ve çektikleri videoları YouTube'a yüklemeleri istenir. Bu sayede öğrenciler istedikleri zaman videoya ulaşabilir ve dijital kütüphane oluşmaya başlar. Ders sonrası eve gittiklerinde ders öncesi yapılan ön test Quizizz uygulaması tekrar gönderilir. Son test yapılır. Ön test ve son test karşılaştırılır.

Kullanılan Web 2.0 Araçları:

1-Wizer Me, Quizizz, Jigsaw Planet, Wordwall (<https://app.wizer.me/learn/IGAQAL>) & (<https://quizizz.com/join?gc=22606723>)



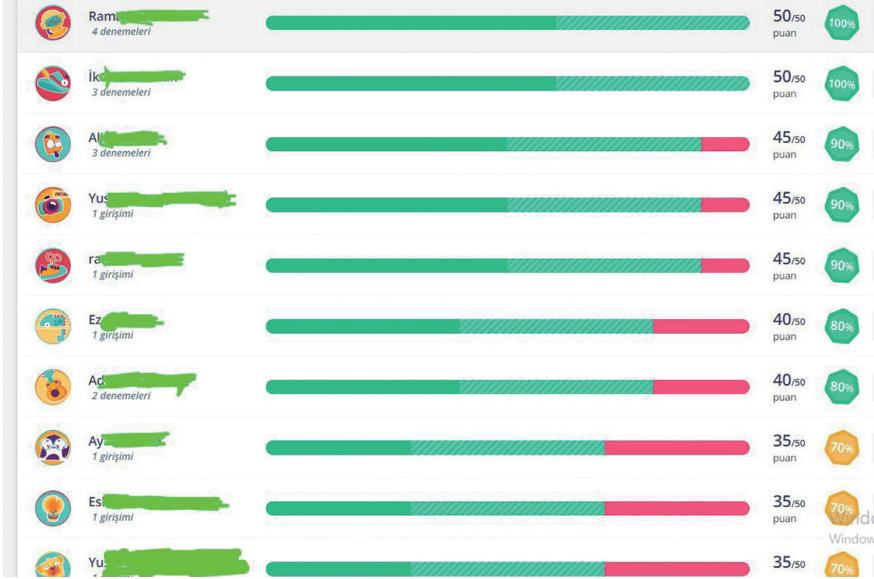
Şekil 1

Web 2.0 aracı ile hazırladığımız bir soru örneği öğrenci doğru cevabı tıklayınca aşağıdaki cevap açıklaması ile öğrenciye dönüt sağlayacaktır.



Şekil 2

Hazırladığımız sorularda öğrenci doğru cevabı seçince şekil 2 deki gibi öğrenciye dönüt sağlayacaktır.



Şekil 3

Öğrenciler kaç defa girmiş ve kaç puan almış bunu şekil 3 teki gibi görebiliyoruz.



Şekil 4

Hazırladığımız konu anlatımlarından bir resim. Web 2.0 araçlarıyla hazırladığımız konu anlatımları öğrencilerin farklı duyularına hitap ettiği için öğrenmeler daha da kolaylaştırıyor.



Şekil 5

1. Aşağıdaki fotoğraflardan birincisi bir oyun parkından, ikincisi ise uzaydan çekilmiştir. Sence, oyun parkından çekilen fotoğrafta yeryüzü düz bir şekilde gözüküyorken, uzaydan çekilen fotoğrafta Dünya neden küre şeklinde gözüküyor?



1. Fotoğraf

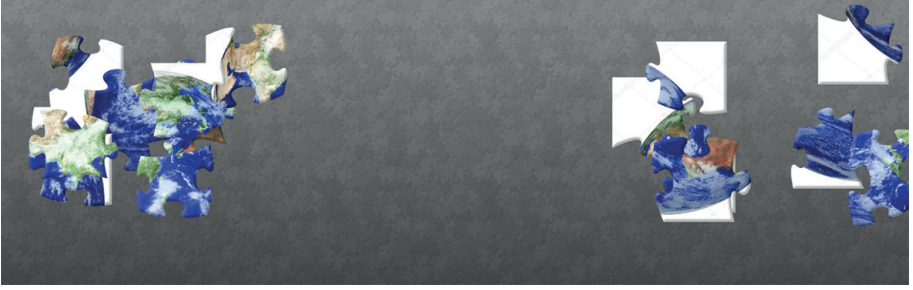


2. Fotoğraf

Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8

Dünyamızın uzaydan görünümlü bir resmini Web 2.0 aracıyla puzzle'a çevirerek çocukların derse ilgisini arttırmaya çalıştık çocuk bu Web 2.0 aracıyla hazırladığımız resmi sürükleyerek birleştirip dünyanın şeklinin yuvarlak olduğunu bu sayede öğrenmiş olacaktır.

4. BÖLÜM

HİBRİT SINIFLARDA BİÇİMLENDİRİCİ DEĞERLENDİRME VE BİÇİMLENDİRİCİ DÖNÜT

Dr. Sungur GÜREL, Siirt Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-3425-858X

Dr. Erkan Hasan ATALMIŞ, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-9610-491X

Bıçimlendirici değerdendirme anlayışı genel olarak öğrencinin öğrenmesine dair kanıt toplama, geri bildirim sağlama ve başarıyı artırmaya yönelik öğretimsel düzenlemeleri kapsayan sürecin bütünü olarak tanımlanabilir (McMillan, 2018). Bıçimlendirici değerdendirme anlayışı doğru olarak uygulandığında hem öğrencinin başarısızlık olasılığı azalır hem de öğretmen uyguladığı strateji, yöntem ve teknikleri öğrenci ihtiyacı doğrultusunda değıştirme fırsatı elde eder (Miller, Linn ve Gronlund, 2013). Bıçimlendirici değerdendirme sürecinde her fırsatta cevap aranan 3 soru anahtar rol oynamaktadır;

1. Nereye gidiyorum?
2. Şimdi neredeyim?
3. Hangi strateji ile gitmem gereken yere ulaşabilirim?

Bu süreci bir navigasyon yardımı ile A noktasından B noktasına gitmeye benzetebiliriz. 1. Sorunun cevabı bize B noktasını söyleyecektir, 2. Sorunun cevabı ise A noktasını söyleyecektir. 3. Soruyu da cevaplandırarak A noktasından B Noktasına en ekonomik şekilde ilerleyebileceğimizi belirlemiş oluruz (Moss ve Brookhart, 2009). Bu soruların her bir öğrenci için ayrı ayrı cevaplanması zorunluluğu günümüz geleneksel sınıf anlayışının değıştirilmesi zorunluluğunu ortaya koymaktadır. Günümüz teknolojik imkânlarının avantajlarını da yanımıza alarak öğretmenlerimizin bireysel farklılıklara cevap vermesine olanak sağlayan ters yüz edilmiş sınıflar giderek yaygınlaşmaktadır (Toytok ve Ramazanoğlu, 2021). Hatta ters yüz edilmiş sınıfların tekrar ters yüz edilmesi önerilmektedir (Bolat, 2021). Bu bölümde ters yüz edilmiş sınıfları da kapsayan daha büyük bir şemsiye olan hibrit

öğrenme anlayışının biçimlendirici değerlendirme ve biçimlendirici dönüt ile bir sentezi ve uygulamaya dönük öneriler sunulmaktadır.

Günümüz Hibrit öğrenme anlayışının temelinde pek çok öğrenme yaklaşımı yatmaktadır (Pesen, 2021). Kaynağını okulda öğrenme, tam öğrenme, yapılandırıcı öğrenme, öz düzenlemeli öğrenme, bireyselleştirilmiş öğretim ve bilişsel yük kuramından alan hibrit öğrenme anlayışı geleneksel sınıflarımızdan pek çok açıdan farklılaşmaktadır. Geleneksel sınıflarda öğretmen sınıfta bilgiyi aktarır, öğrenciler konuyu kavrar, sınıfta konuyu destekleyici aktivite yapılır ve ev ödevleri ile konu pekiştirilir. Hibrit öğrenme anlayışın uygulandığı sınıflarda ise sınıfa gelmeden önce öğretmen teknoloji destekli olarak dersle ilgili materyalleri hazırlar, öğrenciler bu materyalleri çalışarak konuyu kavrar ve sınıfa gelir. Sınıfta ise konuyu destekleyen aktiviteler yapılır ve öğretmen yardımı ile konunun pekiştirilmesi sağlanır (Zownorega, 2013). Ayrıca ihtiyaç duyulması halinde konuyu pekiştirmek ve öğrenmenin kalıcılığını artırmak için öğrenciye yine ev ödevi verilebilir. Bu bağlamda hibrit sınıfları dersten önce, ders sırasında ve dersten sonra olmak üzere üç aşamalı olarak tasarlamak yerinde olacaktır (Çakır, 2021). Biçimlendirici değerlendirme ve biçimlendirici dönüt anlayışıysa bu üç aşamada da farklı ağırlıklarda yer almalıdır. Yeniden biçimlendirici değerlendirme anlayışına dönüşecek olursak biçimlendirici değerlendirme aslında öğretim sürecinin bütününe yayılan bir uygulamayı temsil etmektedir. Öğretim sürecinin planlanmasının bir parçası olarak biçimlendirici değerlendirme süreci de planlanacaktır. Öğretim sürecinin tamamı altı basamakta planlanabilir. Bunlar 1. hedeflerin / kazanımların belirlenmesi, 2. öğretim durumlarının planlanması, 3. öğretimin uygulanması, 4. öğretimin değerlendirilmesi, 5. geri bildirim verilmesi ve 6. öğretimin yeniden yapılandırılması olarak sıralanabilir. Şimdi bu basamakların hibrit öğrenme anlayışıyla tasarlanmış bir temel eğitim sınıfında nasıl gerçekleştirilebileceğini ayrıntılı olarak ele alalım.

1. Hedeflerin/kazanımların belirlenmesi. Bu basamak hibrit sınıfların dersten önce aşamasında, öğretim programının analiz edilmesi gerçekleştirilir. Milli Eğitim Bakanlığı - Talim ve Terbiye Kurulu tarafından sunulan öğretim programlarında yer alan kazanımlar bize yol gösterici olacaktır. Tasarlayacağımız bütün süreçler öğrencilerimizi ilgili öğretim programında yer alan kazanımlara erişmelerini sağlayıcı nitelikte olmalıdır. Her biri bu kazanımların bir parçası olacak şekilde daha küçük parçalar halinde öğretimsel hedefler belirleyip öğrencilerimizi hedef belirleme sürecine dahil ederek onları aktif öğrenme sorumluluğu almaya yönlendirmeliyiz. Locke ve Latham (1990) öğrencilerin bu süreçte rol almasıyla kendi öğrenmelerine odaklanarak öğrenmeye çalışmaktan vazgeçmeyeceklerini belirtmektedir. Moss ve Brookhart (2019) ise bu hedeflerin öğrenci düzeyine

uygun seçilmesi ve net olması gerekliliğinin altını çizmektedir. Öğrenci düzeyine uygun olmayan hedefler belirlendiğinde öğrencilerimiz ya hedefi erişilmeye değer bulmaz ya da hedefe ulaşamayacağını düşündüğü için öğrenmeye yönelik çaba göstermezler. Öğrenci ile beraber öğrenci düzeyine uygun, öğrencinin anlayacağı netlikte hedef belirlendiğinde ve öğrencinin öğrenmeye yönelik çabası teşvik edildiğinde ise öğrenci öğrenmeye yönelik kararlılık gösterir. Sonuç olarak öğrenci ilk denemede başarısız olsa bile kendisini hedefe ulaştıracak yeni stratejiler aramaktan çekinmez (Locke ve Latham, 1990).

2. Öğretim durumlarının planlanması. Bu basamakta hibrit sınıfların dersten önce aşamasında gerçekleştirilir. Öğretmen teknoloji destekli olarak dersle ilgili materyalleri hazırlar. Bu materyaller aslında dersten önce, ders sırasında ve dersten sonra aşamalarında kullanılacaktır. Hibrit öğrenme anlayışının doğası gereği ders öncesi aşamasında öğrencilere sunulacak materyaller öğrencilerin varsa ön-öğrenme eksikliklerini ortaya çıkartıcı, bu eksiklikleri telafi edici ve öğrencilerin bu materyalleri çalışarak konuyu kavramasına yardımcı olacak materyaller olmalıdır. Sınıf içi aşamasında öğrencilere sunulacak materyaller ise öğretmenlerin rehberliğinde öğrencilerin kavradığı konuyu destekler nitelikte aktiviteler olmalıdır. Ayrıca anında dönüt vermeye imkân sağlayacak çeşitli biçimlendirici değerlendirme aktiviteleri de bu basamakta tasarlanmaktadır. Son olarak dersten sonra aşamasında kullanılacak materyaller yine bu basamakta tasarlanır. Genelde konunun kavrandığından emin olmak, konuyu pekiştirmek ve öğrenmenin kalıcılığını artırmak amaçlı bu materyaller ev ödevi niteliğindedir. Öğrencilerimizin dikkatini bir sonraki konuya çekmek için başka aktiviteler de tasarlanabilir. Öğretim durumlarının planlanmasında faydalanılabilecek çeşitli araçlar Akın ve Solak (2021) kaynağında sunulmuştur.

3. Öğretimin uygulanması. Bu basamak hibrit sınıfların dersten önce aşaması için hazırlanan materyallerin öğrencilere sunulmasıyla başlar. Öğrenciler bu materyalleri çalışarak varsa ön öğrenme eksikliklerini giderir ve ilgili görevleri yerine getirerek yeni konuyu kavrar. Ön öğrenme eksikliklerini belirlemeye yönelik aktiviteler ile aslında biçimlendirici değerlendirme döngüsü de başlamaktadır. Dersten önce aşaması takiben öğrenciler sınıfa gelirler ve bir önceki basamakta sınıf içi aşamasında kullanılmak amacıyla tasarlanan materyaller ile öğretim süreci devam edilir. Yine bu basamakta biçimlendirici değerlendirme süreçleri devreye koyularak öğrenme desteklenir. Hibrit sınıfların dersten sonra aşamasında ise bir önceki basamakta tasarlanan biçimlendirici değerlendirmeye yönelik materyaller kullanılarak konunun kavrandığından emin olunur, konu pekiştirilir ve öğrenmenin kalıcılığı sağlanır.

4. Öğretimin Değerlendirilmesi. Bu basamak ve bundan sonra sunulan üç basamak öğretim sürecini takiben gerçekleştirilmez. Öğretim süreci ile eş zamanlı olarak ilerler. Hibrit sınıfın her aşamasında biçimlendirici değerlendirme anlayışının bir parçası olarak öğretim değerlendirilir. Öğretimin değerlendirilmesi sürecini açarsak (i) öğrencinin öğrenmesine dair kanıt toplama ve (ii) toplanan kanıtların değerlendirilmesi karşımıza çıkmaktadır. Yapılan değerlendirme sonucunda ise öğrenciye (iii) geri bildirim verilir ve ihtiyaç halinde (iv) öğretim yeniden yapılandırılır. Bu dört basamak McMillan (2018) tarafından biçimlendirici değerlendirme döngüsü olarak tanımlanmıştır. Döngünün ilk iki bileşenini öğretimin değerlendirilmesi altında ele alalım. Son iki bileşen ise bütüncül öğretim süreci planlama basamaklarımızın son ikisini oluşturacak.

Öğrenmeye dair kanıt toplarken sınıf içi gözlemlerimiz, soru cevap uygulamaları, yapılandırılmış alıştırmalar ve öğrenci öz değerlendirmeleri en sık kullandığımız araçlar arasındadır. Hibrit sınıfların ders sırasında aşamasında bunların tamamından faydalanmak mümkündür ancak özellikle öncesi ve ders sonrası aşamalarında hibrit sınıfın doğasına uygun olarak tasarlanmış teknoloji destekli yapılandırılmış alıştırmalar ile biçimlendirici değerlendirme süreçleri yürütülebilir. Bu amaçla kullanılabilecek araçların bir kısmı (Edpuzzle, Edmodo, Kahoot, Quizizz, Socrative, Mentimeter, Google Forms ve Wordwall) bu bölümün sonunda ana hatlarıyla tanıtılmıştır. Bu amaçla kullanabileceğiniz daha fazla araç için Akın ve Solak (2021) kaynağında sunulan araçlara da göz gezdirebilirsiniz. Teknoloji desteğini yanımıza aldığımızda aynı anda pek çok öğrencinin A noktasını (şimdi nerede olduğunu) belirleyebiliriz. Toplanan kanıtın değerlendirilmesi ise bu noktada işe yaramaktadır. Çeşitli yanlışlık problemleri veya uygulama hataları elde ettiğimiz kanıtları geçersiz kılabilir. Öğrenci öğrenmesine dair topladığımız bu kanıtlar öğrencilerimizin mevcut durumlarına dair geçerli ve güvenilir bir kanıt olmalıdır. Bu kanıta dayalı olarak gerçekleştireceğimiz yorumlama bir sonraki basamakta ele alacağımız geri bildirim verilmesinin önemli bir parçası olacaktır.

5. Geri bildirim verilmesi. Hibrit sınıflarda geri bildirim biçimlendirici değerlendirmenin ayrılmaz bir parçası olan biçimlendirici dönüt ile verilir. Ana amaç üçüncü biçimlendirici değerlendirme sorusunu cevaplandırarak öğrencinin mevcut performansı (A Noktası) ile öğrenme hedefi (B Noktası) arasındaki mesafeyi kısaltacak yönlendirmeler sunmaktır. Öğrencilerin öğrenmesi için faydalı olabilecek üç geri bildirim seviyesi Hattie ve Timperley (2007) tarafından tanımlanmıştır. Görev düzeyinde geribildirim vererek öğrencimizi doğru ya da yanlış yaptığı konusunda bilgilendirebiliriz. Ayrıca süreç düzeyinde geribildirim vererek öğrencimizi doğru strateji ya da süreci seçip seçmediği konusunda bilgilendirebiliriz. Son olarak öz düzenleme düzeyinde geribildirim vererek öğrencimizi doğru

zamanda doğru stratejileri uygulayıp uygulamadığı konusunda bilgilendirebiliriz. Öğretmenlerimizin sıklıkla kullandığı öz seviyede verilecek geribildirim ise etkisizdir. Öz seviyedeki geribildirim öğrencilerin birey olarak özelliklerini merkeze alır. Örnek olarak öğrencimize “daha çok çalışırsa başarılı olabileceğini” söylemek öz seviyede verilen bir geri bildirimdir ve etkisizdir. Moss ve Brookhart (2009)’a göre başarılı bir biçimlendirici dönüt aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır.

- (i) Öğrencinin ortaya koyduğu ürünü ve öğrencinin deneyimlediği süreci merkeze alır.
- (ii) Biçimlendirici dönüt, işlevi gereği öğrencinin öğrenme hedefi ile mevcut başarı seviyesi arasındaki farkı ortaya koyarak iyileştirme önerileri içerir.
- (iii) Öğrencinin diğer öğrencilerle kıyaslanması yerine öğrencinin daha önceki çalışmalarındaki başarı seviyesi ile kıyaslanmasını içerir.
- (iv) Biçimlendirici dönüt pozitif bir bakış açısıyla hazırlanmalıdır.
- (v) Biçimlendirici öğrenciler için açık olmalıdır.
- (vi) Biçimlendirici dönüt öğrenciye özgü olmalıdır.
- (vii) Biçimlendirici dönütün tonu dostça olmalıdır.
- (viii) Biçimlendirici dönüt öğrenciye zamanında verilmelidir.
- (ix) Biçimlendirici dönüt bireysel olarak verilmelidir.

Öğretimin yeniden yapılandırılması. Hibrit sınıfın her aşamasında kullanılan bu basamakta, gerçekleştirilen düzenlemeler ile öğrencilerimizin öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olmak amaçlanmaktadır. Örneğin dersten önce aşamasında gerçekleştirilen biçimlendirici değerlendirme uygulamasında ön öğrenme eksikliği tespit edilen bir öğrenci ön öğrenme eksikliğini gidermeye yönelik başka etkinliklere yönlendirildikten sonra mevcut konuyu kavratmaya yönelik hazırlanan materyallere yönlendirilebilir. Ders içi aşamasında öğrencilerin konuyu kavramadan sınıfa gelmesinin tespitiyle öğrencilere ders öncesi aşamasında sunulan materyal yeniden yapılandırılarak öğrencilere bir daha sunulabilir. Ders içi aşamasında öğretmenimizin yavaşlamaya ya da hızlanmaya karar vermesi yine öğretimin yeniden yapılandırılması altında ele alınabilir. Ders sonrası aşamasında gerçekleştirilen biçimlendirici değerlendirme sonucunda hala hedefe ulaşamamış öğrenciler fark edilebilir. Bu öğrencilere sunulan çevrimiçi alıştırma yapma, küçük gruplarla konu tekrarı yapma, çevrim içi öğrenme aracı ve yeni aktiviteler ile konu tekrarı yapma, yeniden açıklama yapma, işbirlikli öğrenme ortamları oluşturma, alternatif öğrenme kaynakları sunma gibi uygulamalar, ders sonrası aşamasında öğretmenlerimizin sıklıkla başvurduğu öğretimin yeniden yapılandırılması uygu-

lamaları arasındadır (McMillan, 2018). Ayrıca hibrit sınıflarda kullanılabileceğiniz başka teknikler de Karabulut Coşkun (2021) tarafından sunulmuştur.

Temel eğitim seviyesinde oluşturulan hibrit sınıflarda öğretim süreci ana hatlarıyla yukarıda belirttiğimiz 6 basamakta yürütülebilir. Şimdide bu sürecin ayrılmaz bir parçası olan biçimlendirici değerlendirme ve biçimlendirici dönüt anlayışlarını hibrit sınıflara yerleştirmemize yardımcı olacak teknolojik araçları ele alalım.

Hibrit Sınıflarda Biçimlendirici Değerlendirmede Kullanılan WEB 2.0 Araçları

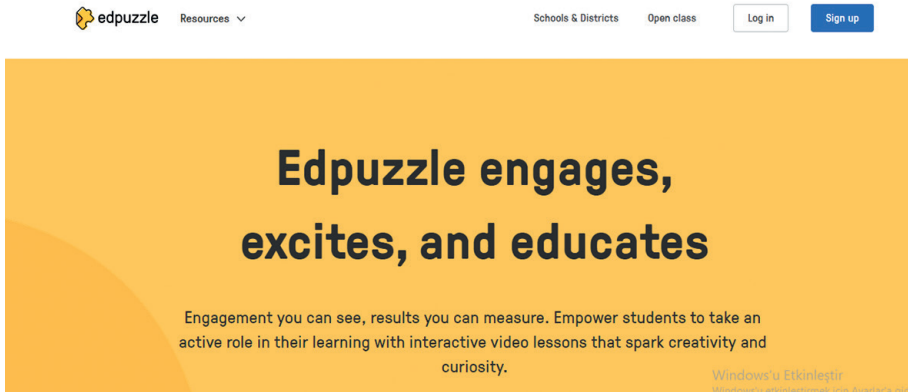
Bu bölümde biçimlendirici değerlendirme süreçlerinde yaygın kullanılan WEB 2.0 araçlardan Edpuzzle, Edmodo, Kahoot, Quizizz, Socrative, Mentimeter, Google Forms ve Wordwall tanıtılacaktır. Aşağıda Edpuzzle uygulaması ayrıntılı diğer uygulamalar ise özet olarak anlatılacaktır.

Edpuzzle

Kullanımı tamamen ücretsiz olan bu uygulamada video içerikleri yüklenip bu videolar üzerinde gerekli düzenlemeler yapılabilir. Ayrıca video içerikleri arasına sorular ve notlar eklenerek kullanıcıların aktif videoları dinleyip dinlemediğinin yanında anlık değerlendirmeleri yapılabilir.

Edpuzzle kullanılırken öncelikle öğretmenin sınıf ortamını hazırlayıp öğren-
cinin ise o ortama dahil olması beklenir. Bunun için aşağıdaki işlemler yapılır:

- Öncelikle <https://edpuzzle.com/> adresine girilir ve ardından aşağıdaki penceredeki gibi “sign up” (kayıt ol) seçeneğine basılır.



- Ardından aşağıda görünen ekrandan “Öğretmen” için üyelik seçilir.

Start using Edpuzzle, stop boring classes in their tracks.

I'm a Teacher **I'm a Student**

- Aşağıdaki gösterilen soldaki ekrandan “google”, “microsoft” ya da “edpuzzle” seçeneklerinden biri ile üyelik için devam edilir. Aşağıdaki ekranda “google” hesabı ile üyelik yapılmıştır. Sonrasında aşağıdaki gösterilen sağdaki ekrandan gereken bilgileri girdikten sonra Edpuzzle politika kutusu işaretlenip “Create new account” butonunuza tıklanır.

Hi, teacher! Level up your lessons with Edpuzzle.

 Sign in with Google

 Sign in with Microsoft

OR

Sign up with Edpuzzle

First name
Erkan

Last name
Atalmis

Email
erkantalmis@gmail.com

Password (optional)

Referral code (optional)

☐ I agree to Edpuzzle's Terms of Service and Privacy Policy

Create new account

- Aşağıdaki açılan pencereye “okul” ya da “organizasyon” ismini yazılır. Eğer listede yazılan “okul” ya da “organizasyon” yoksa aşağıda gösterildiği gibi “Add my school or organization” seçeneği tıklanır.

Choose your school

Connect with your fellow teachers on Edpuzzle

Your school or organization name

MCBO

Nothing matches your search.
Check the spelling or try a less specific name.

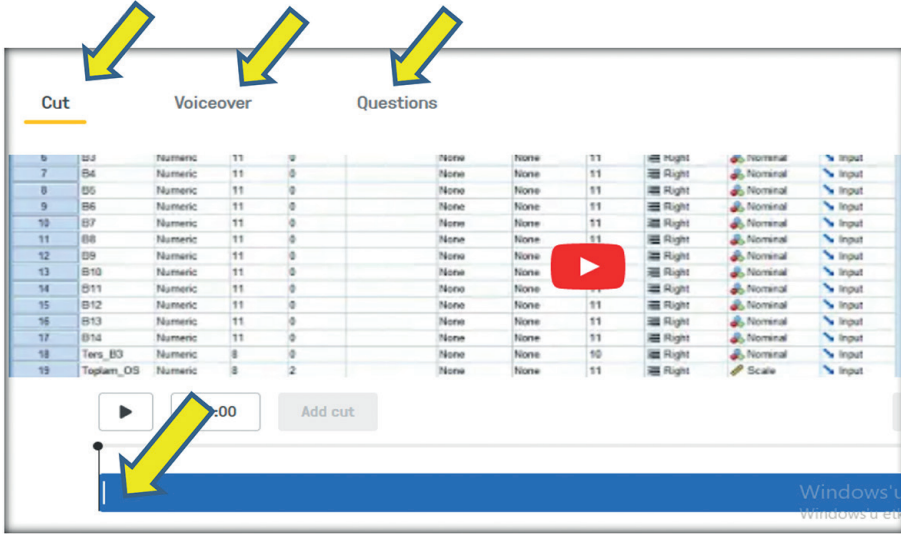
My school isn't listed **Add my school or organization**

- Gelen penceren aşağıdaki gibi “organizyon” ya da “okul” ismini girip “Add School” butonuna basılır. Ardından gelen ekranda hala organizyon ismi yok ise “No, add now” butonu tıklanır.

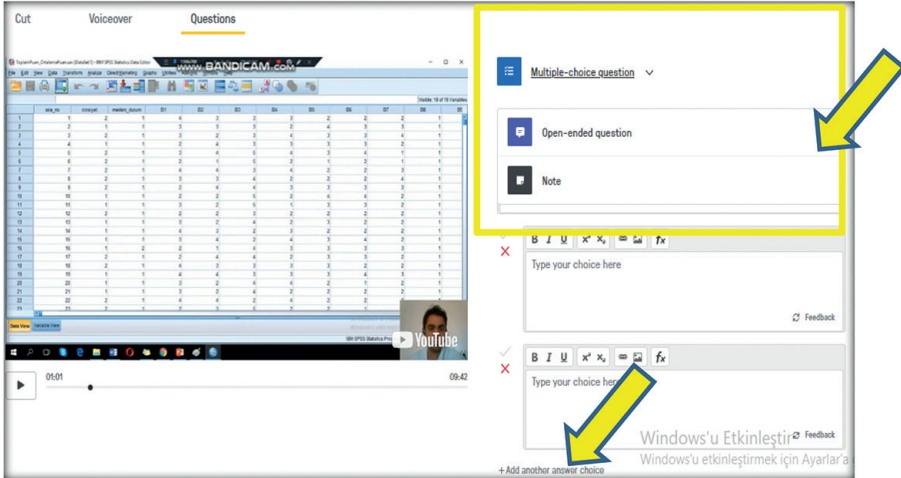
- Gelen ekrandan aşağıdaki gibi “Grade level” (Sınıf Seviyesi) ve “Subject” (ders) seçilir. Ardından “Start teaching” (öğretime başla) butonuna basılır.

- Ardından gelen ekrandan “My Content” (İçeriğim) seçeneğini tıklanır. Bu ekrandan “youtube video” linki ya da “Add content” butonuna basarak yeni video ekleyelenebilir.

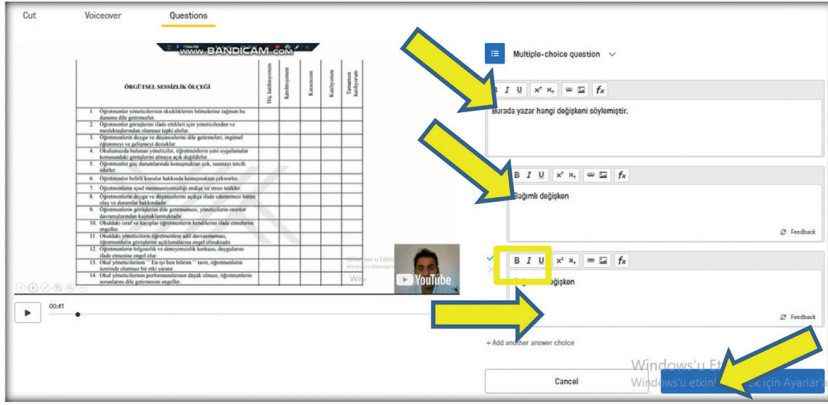
- Ardından gelen videoyunun istenen süresi üzerine “cut” (kes), “Voiceover” (üzerine ses kaydı yap) ve “Questions” (soru ekle) seçeneklerinden biri uygulanabilir.



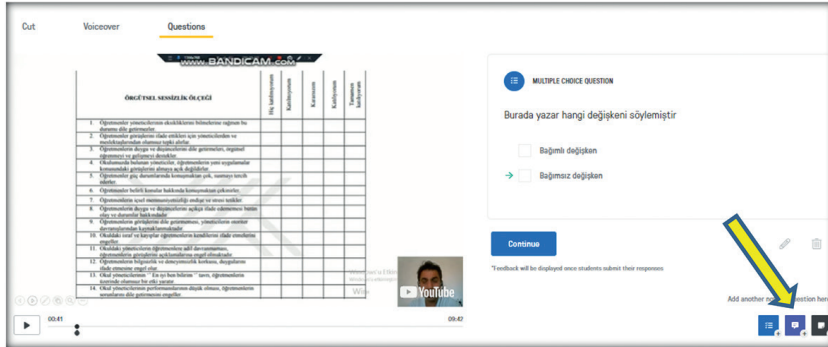
- Burada soru ilave etmek için “Questions” seçeneğine basılmıştır. Burada soru üzerine “multiple-choice question” (çoktan seçmeli soru), “open-ended question” (açık uçlu soru) ya da “note” (not) eklenebilir. Hatta “add another choice” a (başka bir seçenek ekle) tıklanarak çoktan seçmeli soruların seçenek sayısı artırılabilir.



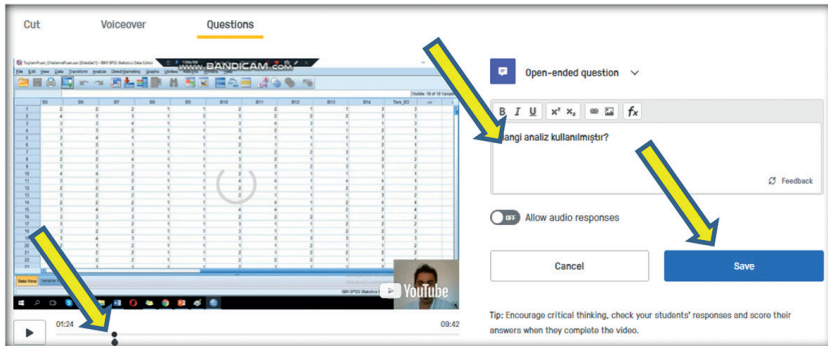
- Çoktan seçmeli bir soru yazılacak ise soru kökü ve seçenekler yazıldıktan sonra “doğru cevap” seçilir ardından “Save” butonuna basılarak kaydedilir.



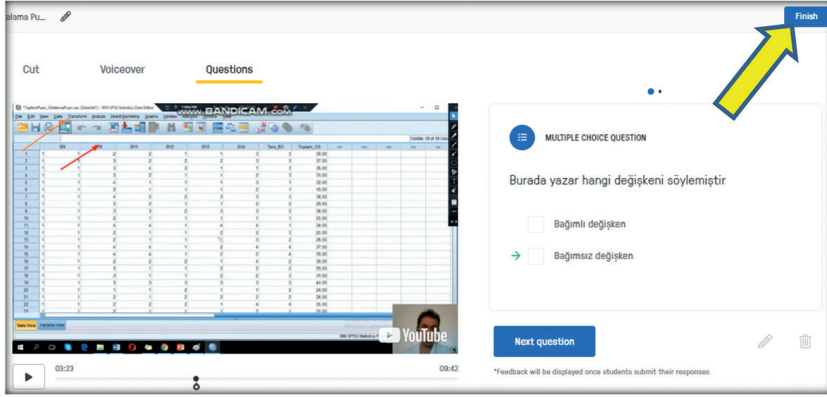
- Ardından açılan ekrandan tekrar bir soru eklemek istenirse “Add another note or question here” (başka bir not ya da not ekleyiniz) ifadesinin altındaki üç şekilden birini tıklanır. Aşağıda “açık-uçlu soru” eklenmiştir.



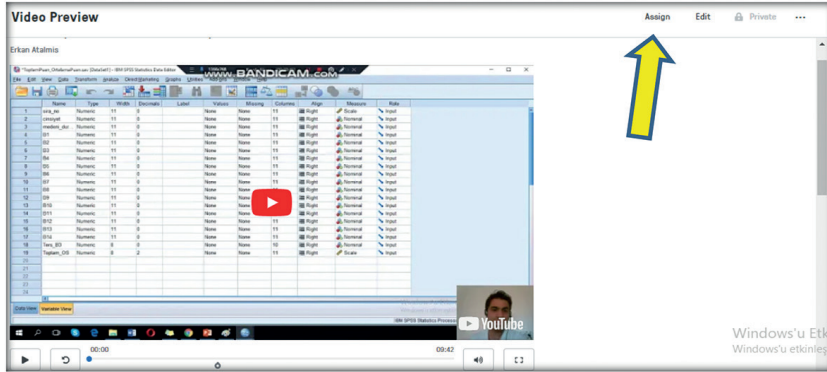
- Ardından açılan ekrandan önce zaman seçilir ardında açık uçlu soru yazılıp, “Save” butonuna tıklanır.



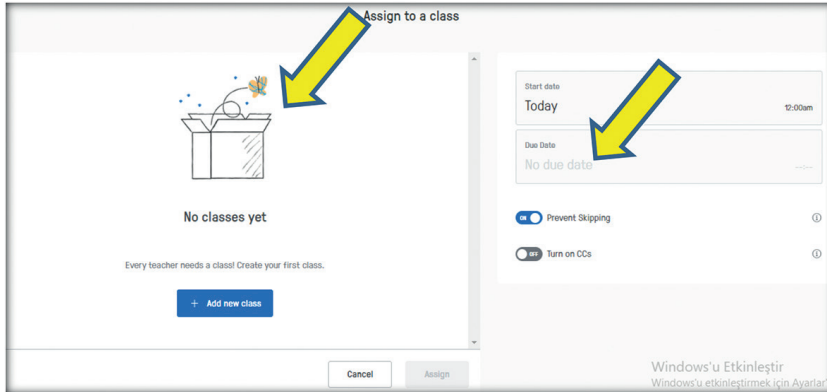
- Tüm sorular bittikten sonra “Finish” butonuna basılır.



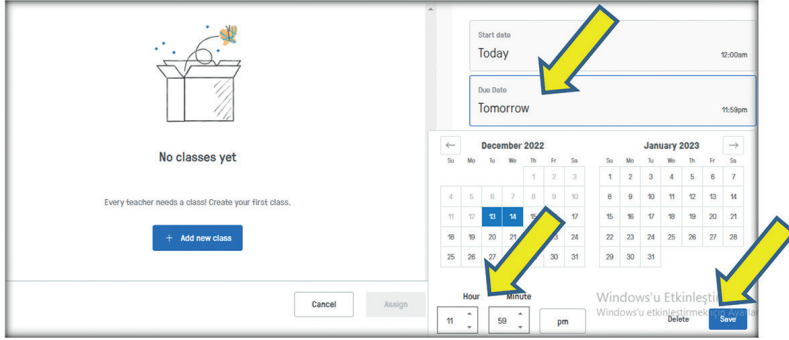
- Ardından gelen pencereden “Assign” butonuna tıklanarak öğrencilere ödev olarak gönderilir.



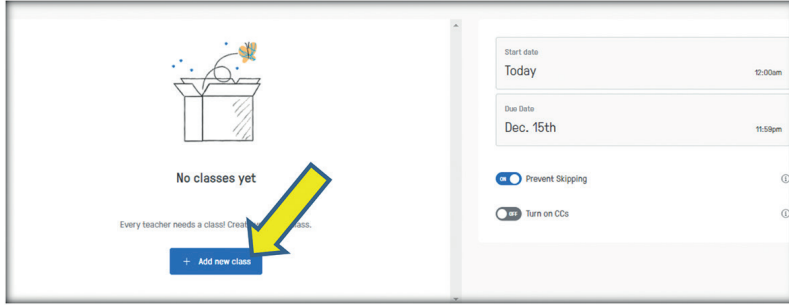
- Bunun aşağıdaki açılan ekrandan sınıf oluşturulması ve ödevin son tarihinin girilmesi gerekecektir.



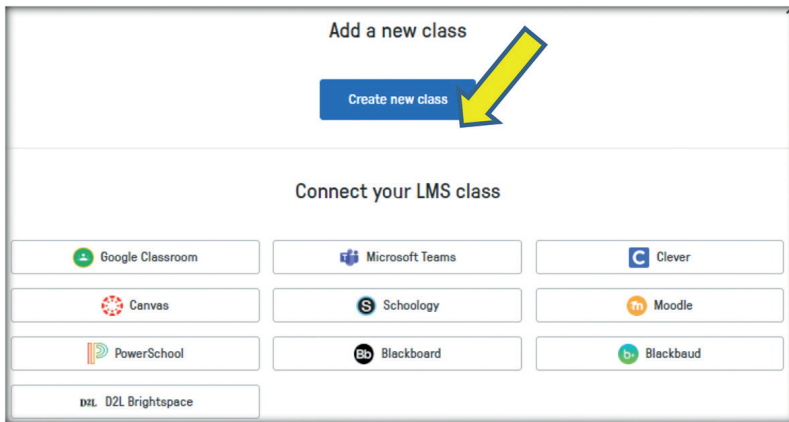
- Öncelikle tarih/saat seçilecek ve ardından “Save” butonuna basılacaktır.



- Tarih/saat girildikten sonra yeni sınıf oluşturmak için “Add new Class” butonuna tıklanır.



- Gelen ekrandan ödev farklı uygulamalarla gönderilebilir ya da “Create new class” butonuna tıklanarak yeni sınıf oluşturulur. Burada yeni sınıf oluşturulmuştur.



- Açılan ekrandan sınıf bilgileri girilir (Name – isim, decription - tanıtım) ardından “Create Class” butonuna basılır.

Create new class

Name: İstatistik

Description: Araştırma Yöntemleri

Grade level: Higher education / College

Subject: Social Studies

Class type: ☒ Classic ☐ Open

Classic is the teachers' favorite! When your students log in or sign up, you'll get the most analytics Edpuzzle has to offer.

Back Create class

- Sonrasında ödev ekranda görünür ve “Assign” butonuna tıklanır.

İstatistik

Araştırma Yöntemleri

Assign all

Assign manually

Start date: Today 12:00am

Due Date: Dec. 15th 11:59pm

Prevent Skipping: ON

Turn on OCs: OFF

+ Add new class Cancel Assign

- Sonrasında gelen ekranda ödev görülecektir. Burada aşağıda gösterildiği gibi “Share assignment” (ödevi paylaş) butonuna basılır.

Video Assignment

Edit assigned video View as a student

SPSS ile Toplam ve Ortalama Puan Hesaplama

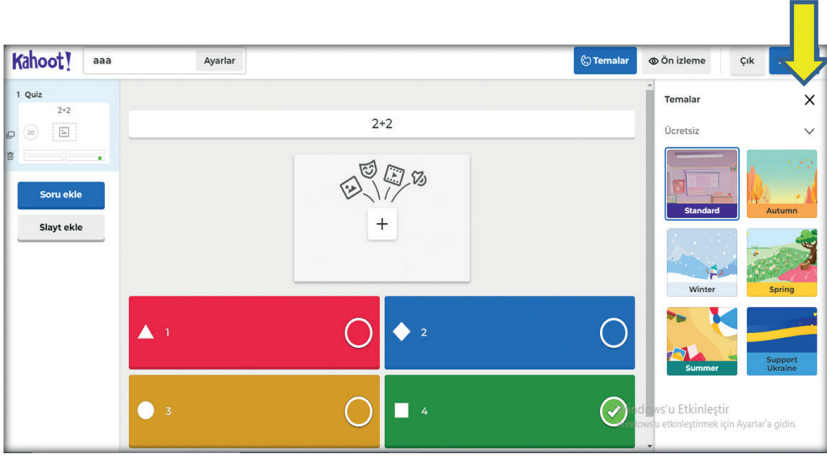
By Erkan Atalmis

Live mode Share assignment

Students Questions

- Ardından bu videonun paylaşım linki aşağıdaki gibi ekranda görünecektir. “Copy link” (linki kopyala) seçeneği tıklanarak ilgili öğrencilere gönderilir.



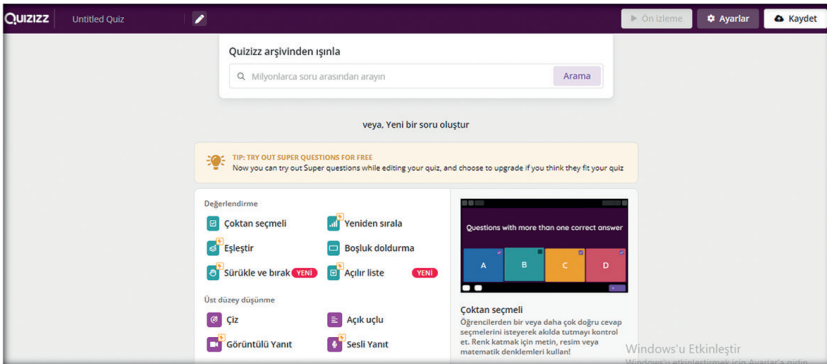


- Uygulamada gerekli talimatlar takip edildikten Kahoot'un oluşturduğu "Pin" numarası öğrencilerle paylaşılarak oyuna başlanır.

Quizizz

Bir quiz aracı olan quizizz sanal ortamda test yapma ve test sonrasında dönüt almaya olanak sağlar. Aşağıda kısaca Quizizz uygulamasına giriş ve süreç aşamasından kısaca anlatılmıştır.

- Öncelikle <https://quizizz.com/> adresine giriniz.
- Ardından "log in" seçeneği ile sisteme girilir.
- Sonrasında "Create" (oluştur) butonuna tıklanarak aşağıdaki ekran ortaya çıkar.

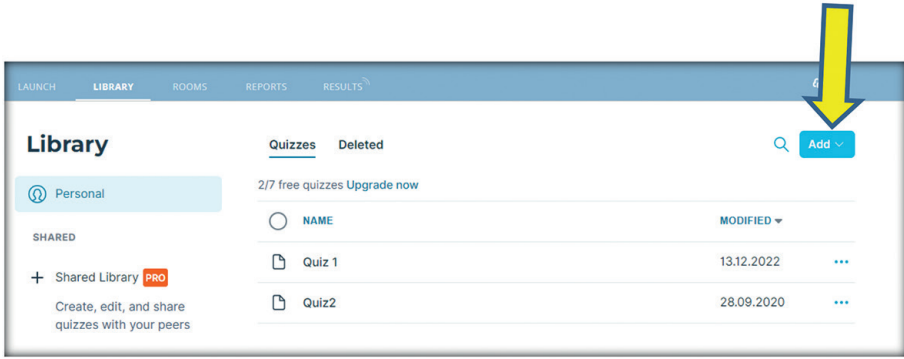


- Yukarıdaki ekrandan kullanılacak soru türleri seçilerek quiz oluşturulur. Sonrasında Quizizz tarafından oluşturulan "Katılma Pin"ini öğrencilerle paylaşılır ve sınav başlatılır.

Socrative

İnternet üzerinden quizler oluşturulurak öğrenciler gerek tablet gerekse akıllı telefonlar aracılığı ile katılım sağlarlar. Burada geleneksel ölçme ve değerlendirme yöntemlerinden çoktan seçmeli, doğru-yanlış ve kısa-cevaplı sorular kullanılabılır. Aşağıda kısaca Socrative uygulamasına giriş ve süreç aşamasından kısaca anlatılmıştır.

- Öncelikle <https://www.socrative.com/> adresine giriniz.
- Ardından “log in” seçeneği ile sisteme girilir.
- Sonrasında “Library” (kütüphane) butonuna tıklanarak aşağıdaki ekran ortaya çıkar.

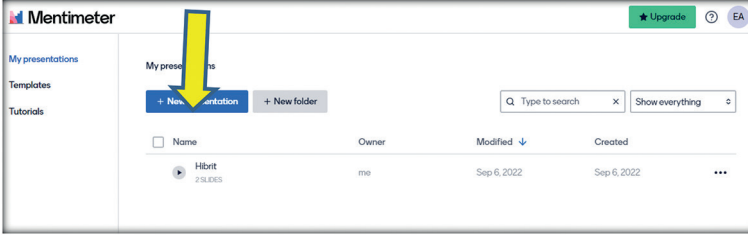


- Buradan “Add” (Ekle) menüsünden “New Quiz” (yeni quiz) seçeneği seçilir.
- Sonrasında ekrana gelen soru türü seçilerek quiz oluşturulur.
- Oluşturulan quiz ya link olarak ya da “Pin Kodu” olarak katılımcılarla paylaşılır.

Mentimeter

İnternet ortamında etkileşimli ve interaktif sunumlar oluşturur ve aynı zamanda anket, sınav yapılmasına da olanak sağlar. Aşağıda kısaca Mentimeter uygulamasına giriş ve süreç aşamasından kısaca anlatılmıştır.

- Öncelikle <https://www.mentimeter.com/> adresine giriniz.
- Ardından “log in”/ “Sign up” seçeneği ile sisteme girilir.
- Ardından aşağıdaki açılan ekrandan yeni sunum oluşturmak için “New presentation” butonuna tıklanır.

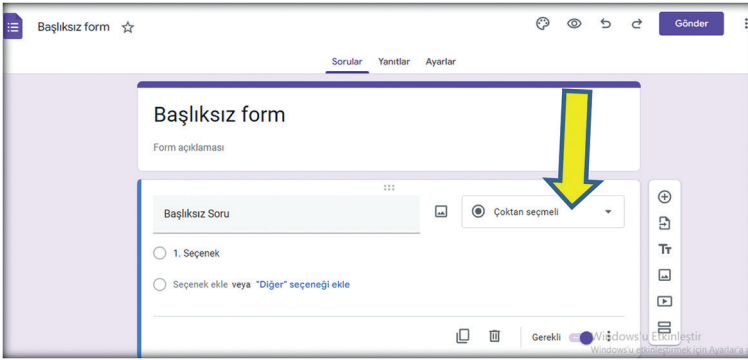


- Sonrasında sunum hazırlanan katılımcılarla paylaşılır.

Google Forms

Özellikle çevrimiçi anket ve test uygulamalarında etkili olan Google Forms aynı zamanda kullanıcıları veri analizi yapmaları için de veri seti sunmaktadır. Aynı zamanda cevaplayıcılardan gelen verileri de anlık grafiksel olarak betimsel istatistik bilgilerinin sunulmasına olanak sağlamaktadır. Aşağıda kısaca Google Forms uygulamasına giriş ve süreç aşamasından kısaca anlatılmıştır.

- Öncelikle gmail hesabı ile Google Drive üzerinden (Google) Forms seçilir.
- Sonrasında “New” (Yeni) seçeneğine tıklanarak aşağıdaki pencere açılır. Ardından anket/test için sorulacak soru türü seçilir.

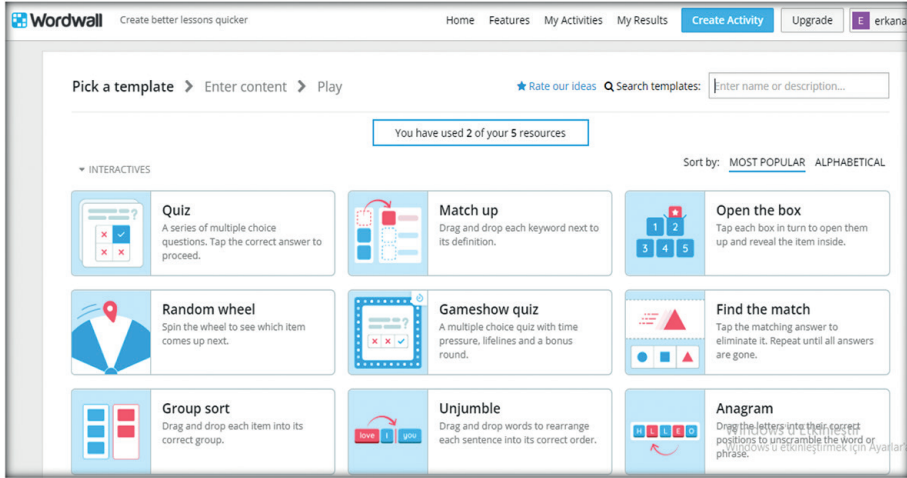


- Anket/test hazırlandıktan sonra “Gönder” butonundan katılımcıları link gönderilir.

Wordwall

Özellikle etkileşimli etkinlikler oluşturma olanağı sunan bu WEB 2.0 aracı kullanıcılara test, eşleştirme kartları hazırlama, sürükle bırak özelliği ile grupları sıralama, cümle tamamlama ve benzer etkinlikler yapma olanağı sunmaktadır. Aşağıda kısaca Wordwall uygulamasına giriş ve süreç aşamasından kısaca anlatılmıştır.

- Öncelikle <https://wordwall.net/> sayfasına giriş yapılır.
- Ardından “log in”/ “Sign up” seçeneği ile sisteme girilir. Ardından açılan ekrandan “Creative Activity” butonuna tıklanır.
- Ardından aşağıda açılan ekrandan hazırlanması istenen etkinlik seçilir.



- Ardından hazırlanan aktivite link şeklinde ya da farklı yöntemlerle katılımcılara gönderilir.

Kaynakça

- Akın, T. & Solak M. Ş. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfta kullanılan teknolojiler (web 2.0 araçları)*. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 135-199). Ankara: Pegem Akademi.
- Bolat, Ö. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfların okul gelişimine katkısı..* E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 135-199). Ankara: Pegem Akademi.
- Çakır, H. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfta öğretim sürecinin planlanması*. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 79-101). Ankara: Pegem Akademi.
- Hattie, J. & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Karabulut Coşkun, B. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfta kullanılan öğretim yöntem/teknikleri*. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 119-133). Ankara: Pegem Akademi.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *A theory of goal-setting and task performance*. Englewood Cliff, NJ: Prentice-Hall.
- McMillan, J. H. (2018). *Classroom assessment: Principles and practice that enhance student learning and motivation*. New York, Ny: Pearson.
- Miller, M. D., Linn, R. L., & Gronlund, N. (2013). *Measurement and assessment in teaching (11th. [International] ed.)*. Boston: Pearson.
- Moss, C. M., & Brookhart, S. M. (2009). *Advancing formative assessment in every classroom*. Alexandria, VA: ASCD.
- Pesen, A. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfın dayandığı kuram ve modeller*. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 103-118). Ankara: Pegem Akademi.
- Toytok, E. H. & Ramazanoğlu, M. (2021). *Ters yüz edilmiş sınıfın hikâyesi*. E. H. Toytok, M. Ramazanoğlu & Ö. Bolat (Editörler). Ters Yüz Edilmiş Sınıf ve Öğrenme, (ss: 1-16). Ankara: Pegem Akademi.
- Zownorega, S.J. (2013). *Effectiveness of flipping the classroom in a honors level, mechanics-based physics class*. Unpublished Master's Theses. Eastern Illinois University. <https://thekeep.eiu.edu/theses/1155>

EDİTÖRLER HAKKINDA

Doç. Dr. Eşef Hakan TOYTOK

Yazar 1976 yılında Adana'da doğmuştur. İlk, orta ve lise öğrenimini Mersin'de tamamlamıştır. Lisans öğrenimini Manisa Celal Bayar Üniversitesi eğitim fakültesinde sınıf ve beden eğitimi öğretmenliği alanında çift dal yaparak 2000 yılında mezun olmuştur. Sakarya Üniversitesinde Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi Bilim Dalından 2005 yılında, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü, Eğitim Yönetimi bilim dalından 2014 yıllarında mezun olmuştur. 2012-2019 yılları arasında Siirt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümünde, 2019'dan bu yana K.Maraş Sütçü İmam Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümünde görev yapmaktadır. Yazar 2000-2014 yılları arasında MEB'e bağlı örgün ve yaygın eğitim kurumlarında yönetici ve öğretmen olarak görev yapmıştır. Yazar araştırmalarında liderlik, örgüt, örgüt kültürü, örgütsel psikoloji, iletişim, duygusal zekâ, eğitim politikaları, öğretmen yetiştirme gibi konuları ele almıştır.



E-Mail: hakantoytok@gmail.com

ORCID No: 0000-0003-3638-1901

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet RAMAZANOĞLU

1986 yılında Kerkük'te doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Kerkük'te tamamladıktan sonra 2007 yılında Musul Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar Bilimleri Bölümünden mezun oldu. 2008 yılında Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde yüksek lisans eğitimine başladı. 2015 yılında aynı bölümde doktor unvanına hak kazanmıştır. 2017 yılında Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde Dr. Öğr. Üyesi olarak göreve başladı. Halen Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümüm, Öğretim Teknolojileri Anabilim dalında görevine devam eden yazarın ilgi alanlarını, eğitimde sosyal ağlar, artırılmış gerçeklik, bilgi işlemsel düşünme ve öğretim teknolojileri oluşturmaktadır.

E-Mail: m.ramazanoglu@siirt.edu.tr

ORCID No: 0000-0001-6860-0895

Dr. Özgür BOLAT

Dr. Özgür BOLAT, Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Fakültesinden mezun oldu. Fulbright ve Türk Eğitim Vakfı bursu ile Harvard Üniversitesi Eğitim Fakültesinde yüksek lisans yaptı. Türkiye'ye dönüşünde Boğaziçi Üniversitesinde iki yıl öğretim görevliliği yaptı. Doktora derecesini Cambridge Üniversitesi Eğitim Fakültesinden aldı. 2007-2008 yılını MIT Sloan School of Management'ta liderlik alanında doktora dersleri olarak ve araştırma yaparak geçirdi. 2007 yılında Yeni Zelanda'da yapılan uluslararası bir konferansta 'En İyi Genç Araştırmacı' ödülünü aldı. Dr. Özgür BOLAT, Hürriyet Gazetesi'nde 12 yıl köşe yazarlığı yapmıştır. Geliştirmiş olduğu Yetenek Yönetimi Envanteri ile şirketlere danışmanlık sunmaktadır. Aynı zamanda Dove Özgüven Projesini ve Google Dijital Ebeveynlik Projesini yürütmektedir. Türk Eğitim Vakfı ve TEMAda mütevelli heyet üyesidir. Anne Baba Okulu ve Öğretmem Akademisi kurmuştur.

E-Mail: ozgur@post.harvard.edu

ORCID No: 0000-0003-4420-1368

Dr. Öğr. Üyesi Hatice DAĞLI

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Ana Bilim Dalı

Lisans eğitimini Anadolu Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği Programı'nda tamamlamıştır. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Okul Öncesi Eğitimi Programı'nda 2014 yılında yüksek lisans eğitimini, 2019 yılında ise doktora eğitimini tamamlamıştır. Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı çeşitli kurumlarda okul öncesi öğretmeni, müdür yardımcısı ve okul müdürü olarak görev yapmıştır. Okul öncesi dönemde fen ve matematik eğitimi konularında ulusal ve uluslararası düzeyde çalışmaları bulunmaktadır. 2019 yılından itibaren Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalında öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır.

E-Mail: hnddagli@hotmail.com

ORCID No: 0000-0002-0788-0413

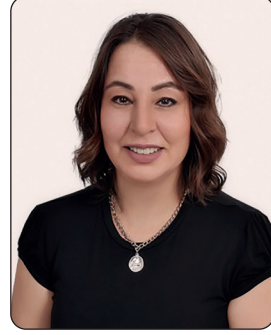
Dr. Öğr. Üyesi İmray NUR

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü Çocuk Gelişimi Programı

Dr. Öğretim Üyesi İmray NUR, 2008 yılında Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği Bölümünde lisans eğitimini tamamladıktan sonra 2012 yılında İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Okul Öncesi Eğitimi Programında yüksek lisansını ve 2020 yılında Çukurova Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi Anabilim dalında doktora eğitimini tamamlamıştır. 2008-2014 yıllarında okul öncesi öğretmen olarak devlet okullarında çalışmış ve 2014 yılında Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Osmaniye Meslek Yüksekokulu Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü Çocuk Gelişimi Programına öğretim görevlisi olarak atanmıştır. Halen aynı bölümde Dr. Öğr. Üyesi olarak görev yapmaktadır. Kültür ve Çocuk (Pegem Yayınları) kitabında editörlük, pek çok kitapta bölüm yazarlığı ve makalesi bulunmaktadır. Okul Öncesi Eğitimde sınıf yönetimi, öğretmen-çocuk ilişkileri, akran ilişkileri, okula uyum, ebeveyn-çocuk bağlanması ve çok kültürlülük konularında çalışmalar yapmaktadır.

E- Mail: nurimray@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-1905-1655

**Okul Öncesi Öğretmeni İlkay Ece KUŞ**

1989 yılında Adana'da doğmuştur. İlk, Orta, Lise ve Lisans Eğitimlerini Adana'da tamamlamıştır. 2012 yılında Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği bölümünden ve Çift Anadal Programı ile Çukurova Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümünden mezun olmuştur. 2012 yılında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Dulkadiroğlu/Kahramanmaraş Göllü İlkokulu'na atanmıştır. Oyun Temelli Blok Kodlama, Hibrit Tabanlı Öğrenme, WEB 2.0 araçları ile Dijital Öğretim Materyali Hazırlama vb. Eğitim Kurslarına katılmıştır. Halen Kahramanmaraş'ta Sarıkaya İlkokulu'nda Okul Öncesi Öğretmeni olarak görev yapmaktadır. Evli ve bir çocuk annesidir.

E-mail: iecezincir@hotmail.com

ORCID No: 0000-0002-6773-6894



Okul Öncesi Öğretmeni Gülşah ERGİN



1982 yılında İzmir’de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimi İzmir’de tamamladı. 2006 yılında Anadolu Üniversitesi Okulöncesi Eğitimi Öğretmenliğinden mezun oldu. 2009 yılında ilk görev yeri olan Edirne Keşan Sığilli köyüne atandı. 2011 yılında Eskişehir Ali Rıza Efendi İlkokulunda göreve başladı. 2017 yılından itibaren İzmir’de Çiğli Egekent Anaokulunda görev yapmaktadır. 2019 yıllarında e twinning Üreten Çocuklar projesinde ve 2021 yılında 7’den 77’ye Barış Manço Şarkıları ile Değerlerimiz Projesinde kurucu olarak yer almıştır. Evli ve iki kız çocuk annesidir.

E-mail: gulsahergin35@hotmail.com

ORCID No: 0000-0002-1544-139X

Okul Öncesi Öğretmeni İzahat EVSEN

1989 yılında Kahramanmaraş Afşin ilçesinde doğmuştur. İlköğretimini Kahramanmaraş Afşin ilçesinde, ortaöğretimini Kilis Anadolu Öğretmen Lisesi’nde tamamlamıştır. 2012 yılında Adana ili Çukurova Üniversitesi Okul Öncesi öğretmenliğinden mezun olmuş ve aynı yıl Kahramanmaraş’ta öğretmen olarak göreve başlamıştır. 2014 yılında Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesinden Eğitim Yönetim ve Denetimi bölümü yüksek lisansını tamamlayarak mezun olmuştur. Halen Kahramanmaraş Dulkadiroğlu İlçesi Dereli Şehit Bilal Akgün İlkokulunda Okul öncesi öğretmeni olarak görev yapmaktadır.

E-mail: izahatt@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-6612-3818

Aslı ÖZTÜRK



Okul Öncesi Öğretmeni/ İzmir Çiğli Egekent Anaokulu, 1980 yılında İzmir’de doğdu. 2002 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Okulöncesi Öğretmenliğinden mezun oldu. 2008 yılında Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi bölümünde yüksek lisans eğitimini tamamladı. 2002 yılında İzmir Çiğli İzzet Gökçimen İlköğretim Okulu’nda okulöncesi öğretmeni olarak göreve başladı. 2015 yılından bu yana İzmir Çiğli Egekent Anaokulu’nda görev yapmaktadır. 20 yıldır okulöncesi öğretmeni olarak çalışmaktadır. İzmir İl Milli Eğitim’in Anadolu Masalları Projesi, ulusal ve uluslararası çeşitli e-twinning projelerinde görev almış olup; ulusal ve Avrupa kalite etiketleri almıştır. Evli ve 2 çocuk annesidir.

E-Mail: asliastar35@gmail.com

ORCID No: 0000-0003-0920-2381

Şükran ÖZDEMİR

1979 yılında Hatay'da doğmuştur. Lise öğrenimini İskenderun lisesinde tamamladıktan sonra lisans Eğitimi Çukurova üniversitesi okulöncesi eğitimi öğretmenliğinde tamamlamıştır. 2001 yılından beri MEB'inde okulöncesi eğitimi öğretmeni olarak görev yapmaktadır. İlk olarak Hatay daha sonra Ankara ve hala İzmir'de çeşitli okullarda görev almıştır. Eğitim hayatına Anadolu üniversitesi sosyoloji bölümü son sınıf öğrencisi olarak devam etmektedir. 2012 yılında Avrupa birliği projesi kapsamında commenius projesi 'Dedemin Oyunağı' projesine katılımcı olmuştur. İzmir Egekent Anaokulunda görev yapmaktadır.

E-Mail: sukranozdemir0322@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-9257-9624

**Şule YILMAZ**

Kahramanmaraş/Onikişubat/Tenzile Erdoğan Anaokulu, 1987 yılında Kahramanmaraş merkez ilçe de doğmuştur. İlk, orta ve lise öğrenimini Kahramanmaraş'ta tamamlamıştır. Lisans eğitimini Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği Programı 2009 yılında tamamlamıştır. 2009 yılında Kahramanmaraş Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı kurumda Okul Öncesi Öğretmeni olarak görev almaya başlamıştır. Halen Kahramanmaraş Onikişubat İlçesi Tenzile Erdoğan Anaokulu'nda Okul Öncesi Öğretmenliği'ne devam etmektedir.

E-mail: suleyilmaz919@gmail.com

ORCID No: 0000-0003-1434-5379

Işık USLUCA

Tarsus Ahmet Zeki Şanlı İmam Hatip Ortaokulu, Lisans eğitimini Anadolu Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği Programında tamamlamıştır. 2009 yılından itibaren Mersin/Tarsus İlçe Milli Eğitim'de Ahmet Zeki Şanlı İmam Hatip Ortaokulu Okul Öncesi Öğretmeni olarak görev yapmaktadır. Mersin İl Milli Eğitim'in Anadolu Masalları Projesi, Ulusal ve Uluslararası e Twinning projelerinde görev almış ulusal ve Avrupa kalite etiketleri almıştır.

E-mail: isikusluca@gmail.com

ORCID No: 0000-0001-2345-6789



Merve Gül SAYGIN

Siirt Vilayetler Hizmet Birliği Afacanlar Anaokulu, Lisans eğitimini Karadeniz Teknik Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği Programı'nda tamamlamıştır. 2019 yılından itibaren Sİ-İRT 'te Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir anaokulunda öğretmenlik yapmaktadır.

E-mail: mervegul.007@hotmail.com

ORCID No: 0000-0003-3599-7448

Doç. Dr. Birsal AYBEK

Doç. Dr. Birsal Aybek, 1973 yılında Malatya'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini Malatya'da tamamladı. 1996'da Çukurova Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı'nda lisans öğrenimini, 2000 yılında Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde yüksek lisansını, 2006 yılında ise Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde doktora eğitimini tamamladı. 1998 yılında Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümünde öğretim görevlisi olarak göreve başlayan Aybek, halen aynı üniversitede doçent olarak görev yapmaktadır. Aynı zamanda, 2016-2020 yılları arasında Eğitim Fakültesi dekan yardımcılığı idari görevini yürütmüştür. Program geliştirme, disiplinlerarası öğretim, eleştirel düşünme, eğitim teknolojisi, medya-okuryazarlığı, öğrenme-öğretme süreci, öğretmen yetiştirme, gibi birçok konu üzerinde çalışmalar yapan ve lisansüstü tezleri yöneten Aybek'in yurtiçi ve yurtdışı kongrelerde sunulmuş 83 bildirisi, ulusal ve uluslararası dergilerde yayınlanmış 58 makalesi, yazılmış iki bilimsel kitabı, 2 çeviri kitabı ve 3 kitap bölümü ve kurum içi -dışı yapılmış bir çok projesi bulunmaktadır. Ayrıca akademisyenin alanıyla ilgili birçok kurum ve kuruluşlarda vermiş olduğu çok sayıda konferansı, semineri ve eğitimi bulunmaktadır.

ORCID No: 0000-0001-5846-9838

Dr. Caner CERECİ



1983 yılında Tarsus'ta doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Tarsus'ta tamamladı. 2005 yılında Ankara Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölümünden, 2007 yılında Anadolu Üniversitesi İşletme Fakültesinden ve 2014 yılında Anadolu Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı bölümünden mezun oldu. 2009 yılında Ankara Üniversitesi Eğitim Yönetimi Teftişi alanında yüksek lisansını ve 2016 yılında Ankara Üniversitesi Eğitim Yönetimi Teftişi alanında doktrasını tamamladı. 2005 yılının Eylül ayından itibaren Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı çok sayıda kurumda okul yöneticiliği ve öğretmenlik yaptı. 2019 yılında Mersin Tarsus İstiklal İmam Hatip Ortaokulu Müdürlüğüne atandı. Halen bu görevine devam etmektedir. Aynı zamanda Uluslararası Sosyal Bilimlerde Mükemmellik Arayışı Dergisi editörü olan yazarın ilgi alanlarını, Eğitim Yönetimi, Eğitim Hukuku, Okul Hukuku, Sınıf Yönetimi, Öğretim Teknolojileri, Türk Dili Öğretimi, Yabancılar Türkçe Öğretimi oluşturmaktadır.

E- Mail: canercerci@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-6586-979X

Dr. Remzi Burçin ÇETİN

Dr. Remzi Burçin Çetin 1982 yılında Adana'da doğmuştur. İlk, orta ve lise öğrenimini Tarsus'ta tamamladıktan sonra Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünü tamamladı. 2006 yılında İngiliz Dili Eğitimi yüksek lisansı, 2014 yılında Eğitim Bilimleri Yüksek lisansı ve 2020 yılında Eğitim Yönetimi doktora öğrenimini tamamladı. 2007 yılından beri MEB'e bağlı çeşitli okullarda öğretmenlik ve yöneticilik yapmaktadır.

E-Mail: burcincetin@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-8363-7466

Afet OSMANBEY YAZMALAR

1986 yılında Bulgaristan'da doğmuştur. 1992 yılında ailesiyle birlikte Manisa iline göç etmiştir. İlk ve orta öğrenimini Manisa'da tamamladı. 2003 yılında giriş yaptığı Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü'nden 2007'de mezun oldu. 2008 yılında Şırnak Silopi'ye atanarak ilk görevine başladı. Daha sonra Şanlıurfa/Siverek, Şanlıurfa/Karaköprü ilçelerinde sınıf öğretmenliği yaptı. Halen İzmir Buca Ali Rıza efendi ilkokulu'nda görev yapmaktadır. Aynı zamanda Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümü tezli yüksek lisans öğrencisidir. Evli ve iki çocuk annesidir.

E-Mail: daban_3363@hotmail.com

ORCID No: 0000-0003-4621-9123

Ahu ERPEHLİVAN BAYA

Sınıf Öğretmeni, 1980 yılında Mersin'de doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Tarsus'ta tamamladıktan sonra 2002 yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. Aynı yıl Milli Eğitim Bakanlığı'nda sınıf öğretmeni olarak Kahramanmaraş'a atandı. Halen Mersin/Tarsus'ta sınıf öğretmeni olarak görev yapan yazarın ilgi alanlarını, uzaktan eğitimde dijital dönüşüm, etkili ve verimli eğitim ve sınıf dışı öğretim teknikleri oluşturmaktadır.



E-Mail: ahuerpehlivan@hotmail.com

ORCID No: 0000-0002-8961-4783

Kubilay KAYABAŞI

1981 yılında Adana'da doğdu. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimimi sırasıyla Adana, Konya, Erzurum ve Ankara'da tamamladı. 2003 yılında Erzurum Atatürk Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden mezun oldu. Mesleki hayatına 2005 yılında Yozgat Kadişehri Örencik İlkokulunda başladı. 2008 yılında özür grubundan Şanlıurfa Akçakale İbni Sina İlkokuluna atandı. 2011 yılında Mersin'in Çamlıyayla ilçesine atandı. Burada idareci ve öğretmen olarak çeşitli görevlerde yer aldı. 2020 yılında Çamlıyayla İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Özel Büro birimine

görevlendirildi.2022 yılında bu görevinden ayrılarak Tarsus Mehmet Ramiz Asutay İlkokulunda göreve başladı. Gerçekleştirilen bir seminer ile eTwinning projeleriyle tanışarak Teknolojiye ve WEB2 araçlara olan ilgisi dolayısıyla eTwinning projelerini yürütmeye başladı. Yürüttüğü projeler sayesinde dijital yetkinliğinin arttığını, öğrencilerinin eğitim ve öğretim faaliyetlerinde daha aktif yer aldığını gözlemleyen Kubilay KAYABAŞI, bundan sonrada mesleki gelişimi ve öğren-cileri için eTwinning projelerinde yer alamaya devam edeceğini belirtmektedir.

E-Mail: baykubi33@gmail.com

ORCID No: 0000-0001-8302-2878

Berna GEMCİOĞLU



1985 yılında Kahramanmaraş'ta doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Kahramanmaraş'ta tamamladıktan sonra 2008 yılında İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. 2009 yılında Muş Bulanık ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ilkokulda görev yapmaya başladı. 2012 yılından itibaren halen Kahramanmaraş Yaşar Gölçü İlkokulunda sınıf öğretmeni olarak görev yapmaktadır. İkinci lisans olarak AÖF felsefe bölümünde eğitimine halen devam etmektedir. Eğitimle ilgili farklı projelerde görev aldı. İlgi alanları eğitimde güncel yaklaşımlar, temel eğitim, anne eğitimi, felsefedir.

E-Mail: bernagemci@gmail.com

ORCID No: 0000-0001-6203-2700

Emrullah EVSEN

Sınıf Öğretmeni, 1984 Yılında Adana Tufanbeyli ilçesinde doğmuştur. İlk ve ortaöğretimi ni Tufanbeyli'de tamamlamıştır. 2006 yılında Niğde Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden mezun olmuş ve öğretmen olarak görevine başlamıştır. 2014 yılında Kahramanmaraş Sütçü İmam üniversitesi Eğitim Yönetim ve Denetimi bölümünden yüksek lisansını tamamlayarak mezun olmuştur. 2006 dan günümüze kadar çeşitli yerlerde öğretmen ve yönetici olarak görevler yapmıştır. Halen Kahramanmaraş Yahya Kemal İlkokulunda müdür yardımcısı olarak çalışmaktadır.

E-Mail: emoevsen@gmail.com

ORCID No: 0000-0001-8095-8443

Merve GÜVEN

1994 yılında Mersin'in Tarsus ilçesinde doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Tarsus'ta tamamladıktan sonra 2016 yılında Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümünden mezun oldu. 2016 yılında Şanlıurfa'nın Halfeti ilçesine sınıf öğretmeni olarak atandı ve burada 5 yıl görev yaptı. 2021 yılında Mersin'e tayin oldu halen Tarsus İlkokulu'nda

görevini sürdürmektedir. Aynı zamanda 2022 yılında Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başlamıştır ve devam etmektedir.

E-Mail: merve.guven01@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-2619-8276

Mustafa ONAT



1980 yılında Karaman'da doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Karaman'da tamamladıktan sonra 2003 yılında Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı bölümünden mezun oldu. Ordu, Ankara ve İzmir illerinde farklı örgün ve yaygın eğitim kurumlarında sınıf öğretmeni olarak görev yaptı. Halen İzmir ili, Buca İlçesi eğitim bölgesinde bulunan Ali Rıza Efendi İlkokulunda sınıf öğretmeni olarak görev yapan yazarımızın ilgi alanı, bilişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip etmek ve bu gelişmelerden en iyi ve verimli şekilde faydalanabilecek nesiller yetiştirmektir.

E-Mail: mstfnt70@gmail.com

ORCID No: 0000-0003-0690-9744

Kemal KOZAN

1973 Kahramanmaraş da doğdu. Anadolu üniversitesi edebiyat fakültesi arkeoloji sanat tarihi bölümünden mezun oldu.

E-Mail: kemalkzn01@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-8569-4384

Neslişah ORAL TOYTOK



1988 yılında Trabzon'da doğdu. İlkokulu Sakarya, ortaokul ve liseyi Zonguldak Ereğli'de tamamladı. 2011 yılında Celal Bayar Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden mezun oldu. Sınıf Öğretmenliğine 2013 yılında Batman Sason'da başladı. Daha sonra farklı şehirlerde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ilkokullarda görev yaptı. 2021 yılından beri de Kahramanmaraş Yaşar Gölçü İlkokulunda görev yapmaktadır. Ayrıca İstanbul Üniversitesi Çocuk Gelişimi Lisans bölümü ve Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Eğitim Yönetimi Tezsiz Yüksek Lisansa devam etmektedir. Eğitimle ilgili farklı projelerde yer almaktadır.

E-Mail: nes-lisah@hotmail.com

ORCID No: 0000-0003-0659-333X

Mehmet GÖKÇEBEY

Mehmet Gökçebey 1984 yılında Kahramanmaraş'ta doğmuştur. İlkokulu Düzbağ ilköğretim de tamamladıktan sonra liseyi de Düzbağ Lisesinde bitirmiştir 2001 yılında Atatürk Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden mezun oldu ve 2005 yılında öğretmenlik mesleğine başladı çeşitli okullarda öğretmenlik yaptıktan sonra şu an müdür yardımcısı olarak görev yapmaktadır 2020 yılında Sütçü İmam Üniversitesi eğitim yönetimi alanında yüksek lisansını tamamladı evli ve 2 çocuk babasıdır.

E-Mail: sekili46@hotmail.com

ORCID No: 0000-0002-8767-0036

Dr. Sungur GÜREL

Yazar 1986 yılında Osmaniye'de doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Adana'da, lise öğretimini ise Osmaniye'de tamamlamıştır. Lisans eğitimini İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi, İlköğretim Matematik Öğretmenliği anadal ve Üstün Zekalılar Öğretmenliği yandal programlarında tamamlamıştır. Florida Üniversitesi, Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme bilim dalından 2012 yılında Yüksek Lisans, 2015 yılında ise Doktora derecesi ile ve Uygulamalı İstatistik bilim dalından Doktora Yan Dal Derecesi ile mezun olmuştur. 2016 yılından günümüze kadar Siirt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri bölümünde görev yapmaktadır. Yazar, araştırmalarında eğitim bilimlerinde araştırma metodolojileri, eğitim istatistiği, test teorileri, ölçme ve değerlendirme uygulamaları gibi konuları ele almıştır.

E-Mail: s.gurel@siirt.edu.tr

ORCID No: 0000-0003-3425-858X

Dr. Erkan Hasan ATALMIŞ

Manisa Celal Bayar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde öğretim üyesi olarak görev yapmakta yazar ilk, orta ve lise eğitimimi Manisa'da tamamladı. Lisans derecesini 2004 yılında Ege Üniversitesi Fen Fakültesi Matematik Bölümü'nden aldıktan sonra 2006 yılında Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi'nden bir buçuk yıl pedagojik formasyon eğitimi aldı. 2007 yılında MEB bursu ile gittiği Amerika Birleşik Devletleri Kansas Üniversitesi'nde Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme alanında doktora eğitimine başlayıp 2014 yılında bu programı tamamladı ve aynı yıl Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesinde göreve başladı. Çalışma alanları arasında, taksonomi ve kazanım tabanlı soru yazma, ölçek geliştirme, öğretmen yetiştirme, yükseköğretimde kalite ve değerlendirme sistemleri ve yapısal eşitlik modelleme gibi konular yer almaktadır.

E-Mail: erkanatalmis@gmail.com

ORCID No: 0000-0001-9610-491X