



Bülten n. 2

TALETE Projesi:

Yenilikçi öğrenme yaklaşımı ve içerikleri ile matematik öğretimi

/.../ Geleceği düşündüğümde; bir gün çocukların sıkılmadan öğrenebilecekleri, sorular sorup bunları tartışabilecekleri bir okul hayal ediyorum /.../

(Karl Popper)

K. Popper okulu tanımlayan, öğretme süreci konuların netleştirilmesine dayalı, sorular ortaya koyan ve daha sonra bunları çözüme ulaştıran yeni bir görev bildiriyor. Bu tür okullar hâlihazırdaki bilgilerin edilgen bir şekilde, öğretmenden öğrenciye aktarılmasını değil, laboratuvar ve kütüphanelerde çalışılarak zenginleştirilmesini sağlar.

EDİTÖRDEN

TALETE projesi; eğitim ve değerlendirme süreçlerini dönüştürecek fırsatlar öneren temel alanlara yoğunlaşmaktadır.

Bu çalışma için planlanan temel adımlar şunlardır:

- 14-15 yaş grubundaki öğrencilerine yönelik, Matematik (özellikle Geometri) öğretme ve öğrenme alanında, ulusal ve uluslararası değerlendirme kriterlerinin belirlenmesi.

- Seçilen kriterlerin hedeflenen göstergeleri açıklaması ve bu göstergelerin ölçme kalitesi, uygulanabilirlik ve sürdürülebilirlik açısından değerlendirilmesi.
- TALETE Prototipinin temeli olarak, değerlendirme kriterlerinden oluşan bir öneri geliştirilmesi.

Eğitmciler ve akademisyenlerden oluşan TALETE ekibi; öğrencilerin yeteneklerinin gelişmesini ve değerlendirilmesini teşvik etmek için, eğitim metot ve teknolojilerini değerlendirme, etkin öğrenim ortamları ve yenilenen BT olanaklarına sahip öğretim ve değerlendirme metotlarına olanak sağlamayı amaçlamaktadır. En geniş şekilde kullanılan ve tanınan değerlendirme aracı olan PISA ve TIMSS sınavlarının en son sürümleri dikkate alınmaktadır.

TALETE Araştırma Sonuç raporunu, yüklemek üzere, proje web sitesinde (<http://www.taleteproject.eu>) Çıktılar / Sonuçlar bölümünde bulabilirsiniz.

Önemli Bilgiler

TALETE projesi; genç öğrencilere temel matematik içerikleri ve öğrenme süreçlerini öğretmek için, öğretmenlerin ihtiyaçlarına uygun, son derece uyumlu ve erişilebilir içeriklerle oluşturulmuş eğitim yolunu test etmek amacıyla tasarlanmıştır. Ortak ülkeler tarafından seçilmiş kriterlere göre oluşturulmuş ve Araştırma Raporunda açıklanmıştır. Söz konusu program; öğrencilerin merakını desteklemek, Matematik çalışmalarını daha ilgi çekici ve yaratıcı hale getirmek, zor gözükken bir durumu daha basit, dinamik, esnek, şaşırtıcı ve ilgi çekici hale dönüştürmek amacıyla geliştirilen yenilikçi bir pedagojik aracı desteklemeyi amaçlamaktadır. TALETE eğitim yolu yoluyla, öğrenciler derin matematiksel anlayışlarını geliştirecekler,



matematiksel okuryazarlık, dijital yetkinlik, öğrenmeyi öğrenme, sosyal ve iletişim becerileri gibi hayat boyu öğrenme ve çalışma hayatı için gerekli olacak daha ileri anahtar beceriler geliştireceklerdir. 3 Boyutlu ortamda sosyal işlevler tarafından desteklenen pedagojik araçların kullanımı, öğrencilerin BT araçları ile aşına olmalarını sağlayarak bireysel ve işbirlikli öğrenme süreçlerini teşvik etmektedir.

Eğitim yolu, deneme aşamasında yer alan bütün öğretmenlerin eğitimi ile başlayacak, bir sonraki adım sırasında öğrencilerin 3 boyutlu sanal ortamları aşına olmalarını sağlamak amacıyla e-öğrenme platformu aracılığıyla sunulacak olan eğitim kapsülleri yapılandırılacaktır. 3 boyutlu sanal ortam, daha önceden araştırma ekibi tarafından seçilmiş olan değerlendirme programları temelinde üretilen senaryoları içerecek ve öğretmenler tarafından yeni pedagojik araçların öğrenciler üzerindeki etkinliği denenecektir.

TALETE, öğrencilerin öğrenme süreçleri sırasında ilgi ve motivasyonlarını arttırmaya yönelik yeni pedagojik araçları denemeyi hedefleyen pek çok projeden biridir. Aslında, son 10 yılda *Halo* veya *GTA* gibi video oyunlarının motorlarını kullanarak, sıfırdan bir şey çizmeye gerek kalmadan, yalnızca taşımak, vurmak gibi kesin eylemlerle hareket ettirilen ve konuları zaman içinde değişen yüzlerce “machinima” filmi üretilmiştir.

YouTube kanalı “machinimia” (en iyi olanları bir araya toplayan) dünyada en çok aboneye sahip olan kanaldır. Oyunda en çok kullanılan *Halo* olmakla birlikte en şaşırtıcı *machinimia* “the trashmaster” denen, *GTA* kullanılarak (Dailymotion’dan ücretsiz olarak edinilebilir) oluşturulan olağan üstü filmidir.

Bir Sonraki Adım

Yenilikçi bir oyun kavramı olan “Araştırma Gücü (Power of Research)” ile gençler ilk kez bir araştırmacının rolünü üstlenebilir ve aktif bir bilim adamının günlük yaşantısını tecrübe edebilirler.

Amaç, biyolojik bilim dünyasına eğlenceli bir bakış açısı sağlamak ve araştırmaya ilgi uyandırmaktır.

Önümüzdeki yıllarda bu stratejik bilgisayar oyununu temel alan cazip bir platform sanat teknolojilerini kullanarak gelişecektir. Bu platform, bilim iletişimine odaklanarak çevrimiçi Avrupa toplumunu hedeflemektedir.

Bu oyunun gelişimi, Avrupa Birliği’nin 7. Çerçeve Programı kapsamında desteklenmektedir. Aynı zamanda, Avusturya Araştırma Teşvik Ajansı (FFG) bu üstün başarıyı “Avrupa Araştırmalarında Avusturya Şampiyonu” olarak onurlandırmıştır.

“Araştırma Gücü” ‘nün gerçekleşebilmesi için, “Soft Body Physics Engine” in de dâhil olduğu en yeni dinamik teknolojiler geliştirilmiştir.

Okuldaki bilim müfredatını desteklemek ve gelecekteki bilimsel kariyeri desteklemek için güzel bir oyun.

Keyfini çıkarın!

<http://www.powerofresearch.eu/>

İrtibat: m.tramonti@unimarconi.it

Proje Web Sitesi: <http://www.taleteproject.eu>



YARARLANICI / KOORDİNATÖR



Università degli Studi Guglielmo Marconi

Websites: <http://www.unimarconi.it>

PARTNERS INVOLVED IN THE PROJECT

	<p>University of Thessaly</p> <p>Websites: http://www.uth.gr</p>
	<p>Kadikoy ILce Milli Egitim Mudurlugu</p> <p>Websites: http://www.kadikoy-meb.gov.tr</p>
	<p>IAL Innovazione Apprendimento Lavoro Lazio S.r.l. Impresa Sociale</p> <p>Websites: http://www.ial.lazio.it</p>
	<p>Burgas Free University</p> <p>Websites: http://www.bfu.bg</p>
<p>Rezzable</p>	<p>Rezzable Productions Ltd</p> <p>Websites: http://rezzable.net</p>



Università degli Studi
Guglielmo Marconi
TELEMATICA

This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme