

Çevrim İçi Etkinlik
Öğrenci Merkezli Etkili Öğrenme ve Öğretim Yöntemleri
Kapadokya Üniversitesi -06.05.2023
Doç. Dr. Gürkan MORALI

| | | |
|---|--|---|
| 09.30-10.20 | Yüz Yüze ve Çevrim İçi Eğitimde Beyin Fırtınası Dijital Pano Uygulamaları: Padlet Beraber Yap Etkinliği: Padlet ile Beyin Fırtınası Etkinliği Hazırlama |  |
| 10.30-11.20 | Yüz Yüze ve Çevrim İçi Eğitimde Tartışma Dijital Tartışma Uygulaması: Kialo Edu Beraber Yap Etkinliği: Kialo Edu ile Tartışma Etkinliği Hazırlama |  |
| 11.35-12.20 | Ders İçeriklerini Oyunlaştırma İnteraktif Öğrenme Oyunları: Baamboozle (Takım Oyunları), Wordwall ve LearningApps Beraber Yap Etkinliği: Baamboozle ile Takım Oyunu Hazırlama |  |
| Öğle Arası | | |
| 13.30-14.20 | Proje Tabanlı Öğrenme/Tasarım Odaklı Düşünme Dijital Uygulama: Instructables Örnek Projelere Bakış |  |
| 14.30-15.20 | Öğrencilere Geri Bildirimde Bulunma Sesli Dönüt Sağlama: Motte Kullanımı Beraber Yap Etkinliği: E-posta yoluyla sesli dönüt verme (veya Google Classroom üzerinden ödevlere sesli dönüt verme) |  |
| 15.30-16.20 | Yüz Yüze ve Çevrimiçi Değerlendirmeyi Oyunlaştırma Dijital Uygulama: Quizizz ve Kahoot Beraber Yap Etkinliği: Quizizz ile Kendi Çevrim İçi Sınavını Hazırlama |  |
| Uygulama yapılacağı için katılımcıların kendi bilgisayarından erişim sağlamaları, Google Gmail hesabına sahip olmaları ve Google Chrome kullanmaları istenmektedir. | | |