



SmartEd - Okullarda Yapay Zeka Entegrasyonu

2024-1-LT01-KA220-SCH-000244021

Öğretmen Yetiştirme Programı: Kapsayıcı Eğitim için Yapay zekâ Entegrasyonu

2025

Ortak Kuruluşlar



Siaulių Vinco Kudirkos progimnazija



ARAXA EDU



Srednja škola Ban Josip Jelačić



Educom+



Università Popolare delle Gravine
Ioniche



ASEF



Lykeio Aradippou

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	4
Modül 1: Eğitimde Yapay zekâ ya Giriş	6
Modül 2: Kapsayıcı Eğitimin Temelleri	40
Modül 3: Özel İhtiyaç Sahibi Öğrenciler için Yapay zekâ Araçlarının Uyarlanması	67
Modül 4: Yapay zekâ Destekli Farklılaştırılmış Öğretim	90
Modül 5: Eğitimde Etik ve Sorumlu Yapay zekâ Kullanımı	126
Modül 6: İşbirlikçi Öğrenme ve Yapay zekâ	150
Modül 7: Yapay zekâ Entegrasyon Uygulamalarının Değerlendirilmesi Ve Üzerine Düşünme	181

Introduction

Öğretmen Eğitimi Programı: Kapsayıcı Eğitim için Yapay zekâ Entegrasyonu, eğitimcileri, kapsayıcılığa odaklanarak yapay zekâyı öğretim uygulamalarına etkili bir şekilde entegre etmek için temel beceri ve bilgilerle güçlendirmek için tasarlanmıştır. Modern sınıfların farklı ihtiyaçlarını kabul eden bu program, eğitimcilere özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere her öğrencinin başarısını destekleyen öğrenme ortamları oluşturmak için yenilikçi stratejiler sunar.

Etkileşimli ve deneyimsel öğrenme yaklaşımlarını kullanan program, atölye çalışmalarını, vaka çalışmalarını ve işbirlikçi alıştırma birleştirir. Eğitimciler, yapay zekâ teknolojileriyle pratik deneyim kazanacak, bu araçları katılımı artıracak, çeşitli öğrenme stillerine uyum sağlayacak ve tüm öğrenciler için destekleyici bir atmosfer yaratacak şekilde uygulamayı öğrenecekler. Program yalnızca dijital hazırlığı ele almakla kalmıyor, aynı zamanda eğitimcilerin farklılaştırılmış öğretim, etik hususlar ve işbirlikçi öğrenme için yapay zekâ yı kullanma konusundaki güvenini geliştirmeye de odaklanıyor.

MODULE OVERVIEW

Modül 1: Eğitimde Yapay zekâ ya Giriş

Yapay zekâ teknolojilerine, faydalarına ve eğitim ortamlarındaki zorluklara genel bakış.

Modül 2: Kapsayıcı Eğitimin Temelleri

Kapsayıcı sınıflar oluşturmak için ilkeler ve yöntemler.

Modül 3: Özel İhtiyaç Sahibi Öğrenciler için Yapay zekâ Araçlarının Uyarlanması

Yapay zekâ araçlarını özel ihtiyaçları olan öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde özelleştirmeye ilişkin rehberlik.

Modül 4: Yapay zekâ Destekli Farklılaştırılmış Öğretim

Farklılaştırılmış öğrenme deneyimleri sunmak için yapay Zekâyı kullanma teknikleri.

Modül 5: Eğitimde Etik ve Sorumlu Yapay zekâ Kullanımı

Yapay zekâ entegrasyonu için etik hususların ve en iyi uygulamaların araştırılması.

Modül 6: İşbirlikçi Öğrenme ve Yapay zekâ

Yapay zekâ araçları aracılığıyla akran etkileşimini ve işbirlikçi öğrenmeyi kolaylaştırma yöntemleri.

Modül 7: Yapay zekâ Entegrasyon Uygulamalarının Değerlendirilmesi ve Üzerine Düşünme

Yapay zekâ kullanımının etkinliğini değerlendirmek ve en iyi uygulamaları yansıtmak için stratejiler.



1. Programa Genel Bakış

Bu eğitim programı, farklı öğrencileri destekleyerek ve kapsayıcı bir sınıf ortamını teşvik ederek öğretmenleri yapay zekâ araçlarını kapsayıcı eğitim ortamlarına etkili bir şekilde entegre etmek için bilgi ve becerilerle donatmayı amaçlamaktadır.

2. Programın Amaçları

- Yapay zekâ teknolojileri ve eğitimdeki rolleri hakkında temel bir anlayış geliştirin.
- Öğretmenlerin, özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere tüm öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için yapay zekâ araçlarını uyarlamasını sağlayın.
- Etik hususları tanıyın ve sınıfta sorumlu yapay zekâ kullanımını teşvik edin.
- Öğrencilerin projeler ve ortak hedefler üzerinde birlikte çalışmasına yardımcı olarak yapay zekâ aracılığıyla iş birliğine dayalı öğrenmeyi destekleyin.

3. Öğrenme Çıktıları

Bu eğitimin tamamlanmasının ardından öğretmenler şunları yapabilecektir:

- Yapay Zekânın temellerini ve kapsayıcı eğitimdeki uygulamasını anlayın ve açıklayın.
- Farklı öğrencileri desteklemek için yapay zekâ destekli stratejiler tasarlayın ve uygulayın.
- Yapay zekâ araçlarını, özel ihtiyaçları olan öğrencilere uyum sağlayacak ve farklılaştırılmış öğretimi teşvik edecek şekilde uyarlayın.
- Eğitim bağlamlarında yapay zekâ kullanımında etik standartları uygulayın.
- Akranlarla iş birliği yapın ve öğrencileri grup öğrenimi için yapay zekâ araçlarını kullanmaya teşvik edin.

4. Program Yapısı

Eđitim programı, her biri kapsayıcılık için yapay zekâ entegrasyonunun belirli yönlerini hedefleyen yedi modüle ayrılmıştır. Her modül, gerçek hayattaki uygulamalar aracılığıyla pratik beceriler geliřtirmek için tasarlanmış 10 yapılandırılmış etkinlik içerir.

5. Önerilen Süre

Yaklaşık 7-10 hafta, her modülün 1 haftada tamamlanması amaçlanmıştır.

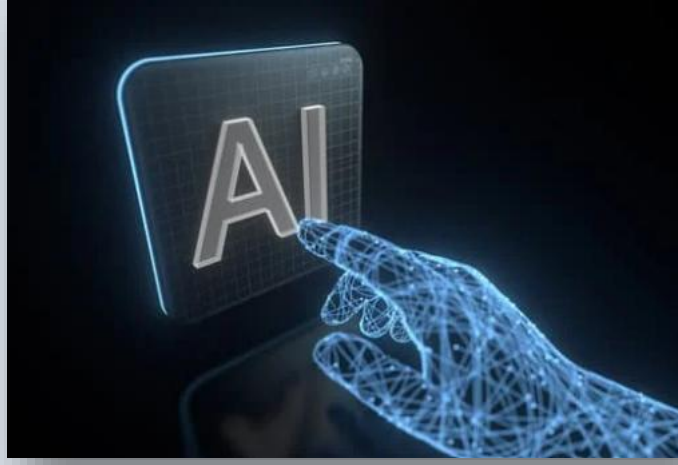
Zaman: Modül başına 3-4 saat, öğretmenlerin programlarına göre esnek öğrenmeye izin verir.

6. Belgelendirme ve Deęerlendirme

Tamamlama Sertifikası: Öğretmenler, kapsayıcı eğitim için yapay zekâ entegrasyonu konusundaki uzmanlıklarını kabul eden bir sertifika alacaklardır.

Deęerlendirme: Her modül, öğretmenlerin öğrenme ilerlemelerini deęerlendirmelerine yardımcı olmak için deęerlendirmeler ve öz yansıtma noktaları içerecektir.

MODULE 1 INTRODUCTION TO AI IN EDUCATION



1. Modüle Genel Bakış

Bu modül, öğretmenlere Yapay zekâ ya (AI) eğitim için uygunluğu ve etkilerine odaklanarak temel bir giriş sunar. Yapay Zekânın ne olduğunun gizemini çözerek, temel kavramların eğitimciler için erişilebilir ve anlamlı bir şekilde net tanımlarını ve açıklamalarını sağlayarak başlar. Öğretmenler, yapay zekânın tarihsel gelişimini, endüstrilerdeki mevcut uygulamalarını ve eğitim sektöründeki artan etkisini keşfedecekler.

Modül, yapay Zekâyı insan eğitimcilerin yerine değil, bir araç olarak anlamayı vurgular ve eğitimde etik kullanımı hakkında tartışmalar için zemin hazırlar. Öğretmenler, karşılaşılabilecekleri yapay zekâ teknolojilerinin örnekleriyle tanıştırlacak ve sonraki modüllerde daha da geliştirilecek terim ve kavramlara aşinalık kazanacaktır.

Bu modül, öğretmenleri yapay zekânın temellerine dayandırarak, bu teknolojilerin mesleki rolleri ve sorumluluklarıyla nasıl kesişebileceğini anlamak için güçlü bir başlangıç noktasına sahip olmalarını sağlar.

2. Modülün Amaçları

- Yapay Zekânın (AI) temel kavramlarının tanıtılması
- Yapay Zekânın eğitimle ilgisinin açıklanması
- Yapay zekâ ile ilgili temel terimlerin ve teknolojilerin belirlenmesi
- Öğretme ve öğrenme ortamlarında kullanılan yapay zekâ teknolojilerinin örneklerini keşfetme
- Öğretmenlerin eğitimdeki rollerini desteklemede yapay zekânın potansiyelini ve sınırlamalarını anlamak

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- Yapay zekâ (AI) ile ilgili temel kavramları tanımlamak.
- Yapay Zekânın eğitim bağlamındaki önemini açıklamak.
- Yapay zekâ ile ilişkili temel terimleri ve teknolojileri tanımlamak ve açıklamak.
- Öğretim ve öğrenme ortamlarında şu anda kullanılan yapay zekâ teknolojilerinin örneklerini araştırmak ve değerlendirmek.
- Yapay Zekânın öğretim rollerini ve sınıf yönetimini desteklemedeki potansiyel faydalarını ve sınırlamalarını analiz etmek.

4. Anahtar Kavramlar

Yapay zekâ (YZ), Makine Öğrenmesi, Etik Hususlar, Eğitim Teknolojisi

AKTİVİTE 1: Temel Bilgileri Keşfetmek: Yapay zekâ Nedir?

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlere Yapay Zekânın (AI) temel kavramlarını ve bunun eğitim sektörüyle olan ilgisini tanıtmaya odaklanmaktadır. Öğretmenler, yapay zekânın tanımını ve evrimini keşfedecek ve eğitimdeki artan varlığına odaklanacak. İlişkilendirilebilir örnekler aracılığıyla, yapay zekâ araçlarının öğretim uygulamalarını ve tekrarlayan görevleri otomatikleştirme veya idari işlevleri destekleme gibi sınıf dinamiklerini nasıl etkilemeye başladığını tartışacaklar.

Etkinlik, yapay zekânın eğitimdeki daha geniş etkilerini vurgulayarak, öğretmenlere gelişmiş uygulamalara dalmadan potansiyelini anlamaları için bir temel sağlıyor. Öğretmenler, tartışmalara katılarak ve temel terimleri keşfederek, yapay zekânın öğretme ve öğrenmenin geleceğini şekillendirmedeki rolünü net bir şekilde anlayacaklardır. Bu aktivite, sonraki modüllerde eğitim bağlamlarında yapay zekânın daha fazla araştırılması için zemin hazırlamaktadır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Eğitimde yapay Zekâyı tanıtan kısa video klip ([Link](#))

3. Süre: 45dk.

4. Talimatlar:

1. Adım: Bağlamı Ayarlama

- Öğretmenleri karşılayarak ve Yapay zekâ (AI) konusunu tanıtarak başlayın. Yapay zekâ'yı eğitim bağlamında anlamının önemini kısaca açıklayın.

Yapay zekâ (AI) dünya çapında endüstrileri dönüştürüyor ve eğitim de bir istisna değil. Öğretmenler olarak, yapay Zekâyı anlamak, eğitim ortamlarında artan varlığında gezinmek için çok önemlidir. Yapay Zekâ, insan zekâsını simüle eden ve makinelerin problem çözme, öğrenme ve karar verme gibi görevleri yerine getirmesine olanak tanıyan sistemleri ve teknolojileri ifade eder. Bu gelişmeler hem fırsatlar hem de zorluklar sunarak sınıfların işleyişini etkilemeye başlıyor.

Eğitimde yapay zekâ, öğretim verimliliğini ve etkinliğini artırmak için bir araç olarak hizmet edebilir. Örneğin, henüz erken aşamalarında olsa da yapay zekâ, materyalleri planlamak veya düzenlemek gibi idari görevleri zaten destekliyor ve bireysel öğrenme hızlarına uyum sağlayan platformlar sağlıyor. Eğitimde merkezi figürler olarak öğretmenler, yapay zekânın sınıflarına nasıl entegre edilebileceği konusunda bilinçli seçimler yapmak için bu değişiklikleri anlayacak ve bunlarla ilgilenecek donanıma sahip olmalıdır. Bu bilgi, yapay zekâ kullanımının, öğrenci büyümesini teşvik etmedeki kritik rollerinin yerini almak yerine öğretim stratejilerini tamamlamasını sağlar.

Aynı derecede önemli olan, yapay zekânın sınırlamalarını ve zorluklarını tanımaktır. Yapay Zekâyı eğitime dahil ederken veri gizliliği ve adil erişim gibi etik kaygıların dikkatlice düşünülmesi gerekir. Öğretmenler, sınıflarının kapsayıcı ve eğitimin değerleriyle uyumlu kalmasını sağlamak için yalnızca potansiyel faydaları değil, aynı zamanda daha geniş çıkarımları da anlamalıdır.

Bu oturum, yapay zekânın temel ilkelerini, nasıl çalıştığını ve neden öğretimle giderek daha fazla alakalı hale geldiğini keşfederek yapay zekâyı anlamanın temelini atmayı amaçlamaktadır.

- b. Yapay Zekânın ne olduğuna ve eğitimde ortaya çıkan rolüne dair basit ve ilgi çekici bir genel bakış sağlayan [videoyu](#) sunun.
- c. Öğretmenleri acil sorular sormaya veya yapay zekâ hakkındaki ilk izlenimlerini paylaşmaya teşvik edin.

2. Adım: Grup Tartışması

- a. Beyin Fırtınasını Kolaylaştırın
 - Öğretmenleri küçük gruplara ayırın ve onlara yapışkan notlar ve keçeli kalemler verin.
 - Her gruptan beyin fırtınası yapmalarını ve yapay zekânın eğitimde veya yaşamın diğer alanlarında zaten nerede kullanıldığını düşündüklerine dair örnekler yazmalarını isteyin. İdari görevleri, eğitim uygulamalarını veya duydukları araçları dahil etmek için sınıfın ötesinde düşünmeleri için onları teşvik edin.
 - Gruplar, notlarını "Sınıf Uygulamaları", "İdari Kullanımlar" ve "Diğer Bağlamlar" gibi kategoriler altında bir flip chart veya beyaz tahtaya yapıştırmalıdır.
- b. Gözlemleri Tartışın
 - Grupları tekrar bir araya getirin ve yapışkan notları gözden geçirin.
 - Bu uygulamaların öğretim uygulamalarını nasıl etkileyebileceği hakkında kısa bir tartışma başlatın. Mesela:
 1. Yapay zekâ ders hazırlığında nasıl zaman kazandırabilir?
 2. Bu araçları uygularken ne gibi endişeler ortaya çıkabilir?

3. Kişisel veya profesyonel yaşamınızda hangi yapay zekâ araçları örnekleriyle karşılaştınız? Deneyiminizi nasıl etkilediler?
4. Yapay Zekânın, öğretmenlerin sınıflarını yönetirken karşılaştıkları mevcut zorluklardan bazılarının ele alınmasına nasıl yardımcı olabileceğini düşünüyorsunuz?
5. Öğretmenlerin yapay zekâ araçlarını eğitimde etkili bir şekilde kullanmak için hangi becerilere ihtiyacı olduğunu düşünüyorsunuz?

3. Adım: Yapay zekâ Araçlarını ve Uygulamalarını Keşfetmek

- a. Yapay zekâ Araçlarının Uygulamalı Keşfi
 - Öğretmenlere eğitimle ilgili yapay zekâ araçlarının derlenmiş bir listesini sağlayın
 - Bu araçların kısa açıklamalarını veya gösterilerini paylaşın ve öğretimle ilgilerini açıklayın.
1. [Khanmigo](#): Khan Academy tarafından geliştirilen Khanmigo, yapay zekâ destekli bir öğretmen ve öğretim asistanıdır. Öğretmenlere ders planlama ve veri analizi konusunda yardımcı olurken öğrencilere kişiselleştirilmiş uygulama ve anında geri bildirim sağlar.
2. [Adobe Express](#): Tümünü Canlandır, Tek Tıkla Uygula ve Metinden Görüntüye gibi yapay zekâ destekli özellikleri içeren bir yaratıcı araçlar paketi. Bu araçlar, eğitimcilerin ve öğrencilerin verimli bir şekilde yüksek kaliteli içerik üretmelerini sağlayarak eğitim projelerinde yaratıcılığı teşvik eder
3. [Microsoft Copilot](#): Microsoft 365 ile tümleştirilmiş bir yapay zekâ yardımcısı olan Copilot, e-posta taslağı hazırlama, sunu oluşturma ve verileri analiz etme gibi görevleri otomatikleştirerek eğitimcilere yardımcı olur. İdari görevleri kolaylaştırarak öğretmenlerin öğretime daha fazla odaklanmasını sağlar.
4. [Şaşkınlık Yapay Zekâsı](#): Karmaşık sorulara kısa ve doğru yanıtlar veren yapay zekâ destekli bir arama motoru. Eğitimciler tarafından hızlı bir şekilde bilgi toplamak ve öğrenciler tarafından araştırma ve öğrenmeye yardımcı olmak için kullanılabilir
- b. Etkileşimli Keşif Görevi
 - Her gruba keşfetmeleri için bir araç verin
 - Tartışma istemleri:
 - a. Bu araç sınıfınızda nasıl kullanılabilir?
 - b. Bu aracı kullanmanın ne gibi faydaları veya zorlukları olduğunu görüyorsunuz?
 - c. Grup Paylaşımı
 - Her gruptan düşüncelerini veya bulgularını tüm grupla kısaca paylaşmalarını isteyin. Benzersiz veya özellikle ilginç gözlemleri vurgulayın.



4. Adım: Potansiyel Yapay zekâ Uygulamaları Üzerinde Düşünme

- a. Sınıfta Yapay zekâ için Bir Vizyon Oluşturun
 - Açık uçlu bir soru sorun: "Yarın sınıfınızda yapay zekâ'yı kullanabilseydiniz, onu ne için kullanırdınız?"
 - Öğretmenlerin yanıtlarını yapışkan notlara yazmasına izin verin
- b. Özet bir yansımayı kolaylaştırın
 - Yanıtlardan birkaçını vurgulayın ve bunları oturumun ana temalarına bağlayın.
- a. Örnek: "Bu fikirler, yapay zekânın zamandan tasarruf ederek, öğrencilerin ilgisini çekmek için yeni yollar sunarak ve onların bireysel ihtiyaçlarını karşılamaya yardımcı olarak öğretimi nasıl destekleyebileceğini gösteriyor."

5. Değerlendirme:

- Yansıtma Formu: Eğitimde Yapay zekâ'nın Temellerini Keşfetmek

Ad: _____

Tarih: _____

- Bugünkü oturumda öğrendiğiniz, eğitimde yapay zekâ ile ilgili önemli bir kavram nedir?
- Yapay zekâ'nın bir öğretmen olarak rolünüzde nasıl faydalı olabileceğini düşünüyorsunuz?
- Yapay zekâ'yı eğitimde kullanırken ne gibi endişeler veya zorluklar öngörüyorsunuz?
- Eğitimde yapay zekâ'nın en çok hangi yönünü daha fazla keşfetmekle ilgileniyorsunuz?
- Oturumun özellikle yardımcı olan veya belirsiz olan herhangi bir kısmı var mıydı? Lütfen düşüncelerinizi paylaşın.
- 1'den 5'e kadar bir ölçekte, bu oturumdan sonra eğitimde yapay zekâ anlayışınızı nasıl değerlendirirsiniz?
- (1 = Hiç kendine güvenmiyorum, 5 = Kendine çok güveniyor)
☐ ☐ 1 2 3 ☐ 4 ☐ ☐ 5
- Gelecek oturumlar için paylaşmak veya önermek istediğiniz başka bir şey var mı?

AKTİVİTE 2: Yapay zekâ'nın Eğitimdeki Önemini Keşfetmek

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlerin Yapay zekâ (AI) kavramını eğitimdeki gerçek dünya uygulamalarına bağlamalarına yardımcı olmaya odaklanmaktadır. Öğretmenler, yapay zekânın sınıflarda, okullarda ve eğitim sistemlerinde halihazırda nasıl kullanıldığını belirlemek için işbirlikçi tartışmalara ve uygulamalı keşiflere katılacaklar. Etkinlik, otomatik derecelendirme sistemleri, dil öğrenme platformları ve sanal öğretim asistanları gibi eğitimdeki yapay zekâ araçlarının vaka çalışmalarını analiz etmeyi içerir.

Rehberli keşif yoluyla öğretmenler, bu araçların potansiyel faydalarını, sınırlamalarını ve kendi öğretim bağlamlarında uygulanabilirliklerini göz önünde bulundurarak alaka düzeyini değerlendireceklerdir. Bu etkinlik, eleştirel düşünmeyi ve diyalogu teşvik ederek öğretmenleri yapay zekânın eğitim hedefleri ve zorluklarıyla nasıl uyumlu olduğu üzerinde düşünceleri için güçlendirir. Etkinliğin sonunda öğretmenler, yapay zekânın daha geniş eğitim ortamına nasıl uyduğu ve mesleki uygulamaları üzerindeki etkileri konusunda daha net bir anlayışa sahip olacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Vaka Çalışmaları ile Broşürler](#)
- Yazı Tahtası

- İşaretleyiciler ve Yapışkan Notlar

3. Süre: 40 dk.

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Vaka çalışmaları veya örnekler sağlayın

- Bildiriler dağıtın veya eğitimdeki yapay zekâ araçlarıyla ilgili 2-3 kısa vaka çalışması ile sergileyin.

- Örnekler şunları içerebilir:

- Kişiselleştirilmiş dersler sağlayan yapay zekâ destekli sanal öğretmenler.
- Öğretmenlere zaman kazandıran otomatik kompozisyon derecelendirme sistemleri.
- Öğrenci performansına uyum sağlayan dil öğrenme platformları.

2. Grup Oluşumu

- Öğretmenleri 3-4 katılımcıdan oluşan küçük gruplara ayırın. Her gruba, bir sonraki adımda odaklanacakları bir vaka çalışması veya örnek atayın.

Adım 2: Grup Analizi ve Tartışma

1. Vaka Çalışmalarının Analizi

- Her gruptan kendilerine atanan vaka çalışmasını okumalarını ve aşağıdaki istemleri tartışmalarını isteyin:

- Bu AI aracının temel amacı nedir?
- Öğretmenlere ve öğrencilere nasıl fayda sağlar?
- Kullanımıyla ilgili ne gibi zorluklar veya sınırlamalar ortaya çıkabilir?

2. Temel İçgörülerini Hazırlayın

- Her grup, bulgularını, kendilerine atanan yapay zekâ aracının potansiyel faydalarını ve zorluklarını listeleyen bir flip chart üzerinde özetlemelidir.

3. Adım: Paylaşma ve Yansıtma

1. Grup Sunumları

- Her grubu bulgularını daha büyük gruba sunmaya davet edin. Aracın alaka düzeyi ve öğretim üzerindeki potansiyel etkisi hakkındaki bakış açılarını açıklamaları için onları teşvik edin.

2. Kolaylaştırılmış Yansıma

- Aşağıdakileri sorarak bir tartışma başlatın:
- Hangi yapay zekâ aracı öğretim pratiğinizle en alakalı göründü ve neden?
- Örneklerde hangi ortak zorluklar tespit edildi?

4. Adım: Özet

1. Yapay Zekânın eğitimdeki çeşitli uygulamalarını ve düşünceli entegrasyonun önemini vurgulayarak etkinlik sırasında ortaya çıkan ana noktaları özetleyin.

2. Öğretmenlere, öğretim ortamlarında yapay zekâ araçlarını nasıl keşfedebileceklerini veya deneyebileceklerini düşüncelerini ve fikirlerini bir sonraki oturuma getirmelerini önerin.



5. Değerlendirme:

Öz Değerlendirme Anketi: Yapay Zekânın Eğitimdeki Önemi Keşfetmek

1. Yapay Zekânın (AI) temel kavramını ne kadar iyi anladığınızı düşünüyorsunuz?

- ☐ Çok iyi
- ☐ Biraz iyi
- ☐ İyi değil

2. Yapay zekâ'nın eğitimde nasıl kullanıldığına dair edindiğiniz önemli bir içgörü nedir?

3. Bugün öğrendiğiniz eğitimde bir yapay zekâ aracı örneği söyleyebilir misiniz?

4. Yapay Zekânın eğitimdeki önemini bir meslektaşınıza açıklama konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz?

- ☐ Kendine çok güveniyor
- ☐ Biraz kendinden emin
- ☐ Kendine güvenmiyor

5. Sağlanan vaka çalışmaları/örnekler, eğitimde yapay zekâyı daha iyi anlamana yardımcı oldu mu?

- ☐ Evet, çok fazla
- ☐ Biraz
- ☐ Hiç de değil

6. Yapay Zekânın eğitimdeki uygulamalarını keşfetmek için grup tartışmasını değerli buldunuz mu?

- ☐ Evet, çok değerli
- ☐ Biraz değerli
- ☐ Değerli değil

7. Grubunuzun tartışmasına veya sunumuna aktif olarak katkıda buldunuz mu?

- ☐ Evet, sık sık
- ☐ Ara sıra
- ☐ Fazla değil

8. Aktivitenin hangi bölümünü en ilgi çekici veya ilginç buldunuz?

9. Öğretim pratiğinizde bir yapay zekâ aracını nasıl kullanabilirsiniz?

10. Yapay Zekâyı eğitimde kullanırken ne gibi potansiyel zorluklar öngörüyorsunuz?

11. Daha fazla keşfetmek istediğiniz herhangi bir yapay zekâ aracı var mı? Varsa hangileri?

12. 1'den 5'e kadar bir ölçekte, bu etkinlik eğitimde yapay zekâyı anlamanıza yardımcı olmada ne kadar yararlı oldu?

- ☐ 1 - Kullanışlı değil
- ☐ 2 - Biraz kullanışlı
- ☐ 3 - Biraz kullanışlı
- ☐ 4 - Çok kullanışlı
- ☐ 5 - Son derece kullanışlı

13. Bu aktiviteyi geliştirmek için önereceğiniz bir şey var mı?

14. Eğitimde yapay zekâyı daha iyi anlamak için ek desteğe veya kaynaklara mı ihtiyacınız var?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır

Cevabınız evet ise, lütfen belirtin: _____

AKTİVİTE 3: Yapay zekâ ile Sınıf Uygulamalarını Yeniden Tasarlamak

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri, eğitimdeki yaygın zorluklara yönelik yenilikçi yapay zekâ odaklı çözümleri keşfederek sınıf uygulamalarını yeniden düşünmeye teşvik eder. Öğretmenler, belirli zorlukları belirlemek ve bu sorunları ele alabilecek yapay zekâ araçlarını veya stratejilerini yaratıcı bir şekilde tasarlamak için gruplar halinde çalışacaklar. İşbirlikçi beyin fırtınası, yapılandırılmış sunumlar ve bireysel yansımalar yoluyla öğretmenler, yapay zekâ yı öğretimlerine etkili bir şekilde entegre etmek için eyleme geçirilebilir ve bağlama özgü fikirler geliştireceklerdir.

Etkinlik, yeniliği, pratikliği ve eleştirel düşünmeyi teşvik etmeye, öğretmenleri sınıf dönüşümü için yeni bakış açıları ve araçlarla donatmaya odaklanmaktadır.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Beyin fırtınası için](#) Miro, Stormboard [veya](#) MindMeister

3. Süre: 40 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Giriş:

- Yapay zekânın çeşitli alanlarda yeniliği teşvik etmedeki rolü hakkında kısa bir sunumla başlayın ve eğitimdeki potansiyelini vurgulayın.
- Aşağıdakiler gibi gerçek dünyadan örnekler paylaşın:
 - Yaygın öğrenci sorgularını ele almak için yapay zekâ destekli sanal asistanlar.
 - Gerçek zamanlı öğrenci değerlendirmeleri için uyarlanabilir sistemler.
 - Sınıf yönetim görevlerini otomatikleştirmek için yapay zekâ araçları.

2.

- Merkezi görevi sunun:

"Yapay zekâyı sınıfınıza entegre edebilseydiniz, bir öğretim zorluğunu ele almak veya sınıf uygulamalarını iyileştirmek için hangi yenilikçi çözümü yarattırdınız?"

2 Adım:

1. Grup Oluşumu ve Takım Kurulumu:

- Öğretmenleri küçük gruplara (3-4 katılımcı) ayırın ve her grubun Miro, Stormboard veya MindMeister gibi bir dijital beyin fırtınası platformuna erişimi olduğundan emin olun

2. Zorluk Tanımlama:

- Gruplar, bağlamlarına özgü ortak öğretim zorluklarını listeleyerek başlar, örneğin:
 - İlgisiz öğrencileri motive etmek.
 - Zaman alan derecelendirme görevlerini yönetme.
 - Büyük sınıflarda iş birliğini teşvik etmek.

3. Yenilikçi Yapay zekâ Çözümleri:

- Gruplar, beyin fırtınası aracını kullanarak karşılaştıkları zorluklar için yapay zekâ odaklı çözümler tasarlar. Örnekler şunları içerebilir:

- Katılımı artırmak için yapay zekâ tarafından yönlendirilen oyunlaştırılmış öğrenme platformları.

- Anında derecelendirme ve eyleme geçirilebilir geri bildirim için AI algoritmaları.

- Yapay zekâ içgörülerini kullanarak öğrencileri beceri kümelerine göre eşleştiren işbirliği odaklı araçlar.

4. Belgeler:

- Gruplar fikirlerini platformda görsel olarak düzenler ve bunları şu şekilde kategorize eder:

-Meydan okumak.

- Önerilen çözüm.

- Potansiyel Faydalar.

3 Adım:

1. Fikirlerin Sunulması:

- Her grup en iyi iki fikrini sunarak şunları açıklar:

- Ele almayı hedefledikleri zorluk.

- Önerdikleri yapay zekâ odaklı çözüm.

- Öğretimleri üzerindeki potansiyel etki.

2. Akran Geri Bildirimi:

- İzleyiciyi açıklayıcı sorular sormaya veya iyileştirme için önerilerde bulunmaya teşvik edin.

- Gruplar arasında benzer fikirler arasında bağlantı kurmak için her sunumdan sonra kısa bir tartışma başlatın.



5. Değerlendirme:

• Bireysel Yansıtma Anketi

1. Daha fazla keşfetmek için hangi yapay zekâ odaklı fikri seçtiniz?

2. Bu fikir, sınıfınızdaki özel zorlukları nasıl ele alabilir?

3. Ne gibi potansiyel engeller öngörüyorsunuz ve bunların üstesinden nasıl gelebilirsiniz?

4. Bu fikri uygulamak için hangi ek desteğe veya kaynaklara ihtiyacınız var?

1. Açıklama:

Bu etkinlik, temel yapay zekâ terimleri ve teknolojileri hakkında temel bir anlayış oluşturmak için tasarlanmış didaktik bir öğrenme oturumudur. Öğretmenler, doğrudan öğretim, etkileşimli gösteriler ve yapay zekâ kavramlarının işbirlikçi keşfini içeren yapılandırılmış bir öğrenme deneyimine katılacaklar. Etkinlik, öğretmenlerin makine öğrenimi, algoritmalar, sinir ağları ve veri analizi gibi terimleri ve bunların eğitimle olan ilgilerini net bir şekilde anlamalarını sağlamayı amaçlamaktadır.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Yapboz Parçaları](#): Yapay zekâ terimleri, tanımları ve gerçek dünyadan örnekler içeren kartlar
- [Cevap Anahtarı](#)

3. Süre: 30 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Öğretmenleri küçük gruplara ayırın (grup başına 3-4 katılımcı).
2. Yapboz parçalarını her gruba dağıtın ve parçaların karıştırıldığından emin olun.
3. Görevi açıklayın:
 - Gruplar, her bir bulmaca setini tamamlamak için yapay zekâ terimi, tanımı ve gerçek dünyadan bir örnekle eşleşmelidir.

2 Adım:

1. Gruplar, terimleri karşılık gelen tanımları ve örnekleriyle eşleştirerek bulmacayı çözmek için birlikte çalışırlar.
 - Örnek:
 - Terim: Doğal Dil İşleme
 - Tanım: Makinelerin insan dilini anlamasını ve ona yanıt vermesini sağlayan yapay zekâ teknolojisi.
 - Örnek: Siri veya Alexa gibi sanal asistanlar.

2. Grupları, çalışırken eşleşmelerini tartışmaya ve gerekçelendirmeye teşvik edin.

3. Bir grup bulmacayı erken tamamlarsa, maçlarını gözden geçirebilir veya başka bir gruba yardım edebilir.

3 Adım:

1. Her grup, sınıfa tamamlanmış bir bulmaca (terim, tanım ve örnek) sunar.

2. Tartışın:

- Neden bu maçları seçtiler?
- Bu terim onların öğretimiyle nasıl alakalı olabilir?

4. Adım: Bilgilendirme

1. Cevap anahtarını kullanarak doğru eşleşmeleri gözden geçirin ve yanlış anlamaları açıklığa kavuşturun.

2. Bu terimleri anlamamanın eğitimde yapay zekâyı keşfetmek için nasıl bir temel oluşturduğunu özetleyin.



5. Değerlendirme:

- Yansıma ve Bilgilendirme İncelemesi
 1. Öğrendiğiniz yeni bir yapay zekâ terimi neydi?
 2. Bu terimin öğretimde nasıl kullanıldığını düşünüyorsunuz?
 3. Aktivitenin en zorlu kısmı neydi?

AKTİVİTE 5: Etkili Öğretim için Yapay Zekâ Araçlarını Keşfetmek

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlere şu anda eğitimde kullanılan gerçek dünyadaki yapay zekâ teknolojilerini keşfetmeleri için uygulamalı fırsatlar sunar. Yapılandırılmış ve etkileşimli bir format aracılığıyla öğretmenler, öğretim verimliliğini artırmak, öğrenme deneyimlerini kişiselleştirmek ve sınıf yönetimini kolaylaştırmak için tasarlanmış araçlarla doğrudan etkileşim kuracaktır.

Öğretmenler, her biri uyarlanabilir öğrenme platformları, sanal asistanlar, derecelendirme sistemleri ve etkileşimli sohbet robotları gibi farklı bir yapay zekâ aracına sahip gösteri istasyonları arasında dönüşümlü olarak çalışacaklar. Bu araçlarla aktif olarak etkileşime girecekler, gözlemlerini belgeleyecekler ve bu teknolojilerin öğretim uygulamalarına nasıl entegre edilebileceği üzerinde düşünecekler.

Etkinlik, deneyimsel öğrenmeyi, profesyonel diyalogu ve eleştirel düşünmeyi vurgular. Öğretmenler, yapay zekâ araçlarıyla ilk elden etkileşim kurarak, bu yeniliklerin belirli sınıf zorluklarını nasıl ele alabileceği ve eğitim sonuçlarını nasıl iyileştirebileceği konusunda daha derin bir anlayış kazanacaklar. Oturum, öğretmenlerin içgörülerini paylaştığı, işbirlikçi öğrenmeyi ve pratik çıkarımları teşvik ettiği bir grup tartışmasıyla sona erer.

2. Öğretim Materyalleri:

- Yapay Zekâ Araçları
 - [ChatGPT \(İngilizce\)](#)
 - [EdBulmaca](#)
 - [Sınıf kapsamı](#)

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Öğretmenleri küçük gruplara ayırın (grup başına 3-4 katılımcı).
2. Her gruba bir AI aracı atayın ve görev talimatlarını sağlayın.
3. Hedefi açıklayın:

- "Her grup, aynı görevi tamamlamak için kendilerine atanan AI aracını kullanacak. Sonunda, çıktıları karşılaştıracamız ve araçların güçlü yönlerini, sınırlamalarını ve potansiyel sınıf uygulamalarını tartışacağız.

2 Adım:

1. Araçları Kullanma:

- Her grup, verilen görevi tamamlamak için kendilerine atanan AI aracını kullanır. Mesela:
 - A Grubu: Test soruları oluşturmak için ChatGPT'yi kullanır.
 - B Grubu: Etkileşimli bir video testi oluşturmak için EdPuzzle'ı kullanır.
 - C Grubu: Otomatik not verilen bir değerlendirme ayarlamak için Gradescope'u kullanır.

2. Gözlemlerin Belgelenmesi:

- Gruplar, aşağıdakileri belgelemek için karşılaştırma çalışma sayfasını kullanır:
 - Aracı kullanma süreci.
 - Görevin tamamlanması için geçen süre.
 - Çıktının kalitesi.
 - Gözlemlenen güçlü ve zayıf yönler.

Karşılaştırma Çalışma Sayfası

Bölüm 1: Temel Bilgiler

Grup Adı: _____

Atanan Yapay zekâ Aracı: _____

Bölüm 2: Takım Keşfi

1. Aracı ve ana özelliklerini kısaca açıklayın:
2. Bu aracı kullanarak görevi tamamlamak için hangi adımları izlediniz?
3. Görevi tamamlamak ne kadar zaman aldı?

☐ 5 dakikadan az

☐ 5-10 dk

☐ 10-15 dk

☐ 15 dakikadan fazla

Bölüm 3: Çıktı Analizi

1. Araç tarafından oluşturulan çıktının kalitesini tanımlayın (ör. alaka düzeyi, netlik, özelleştirme):
2. Bu araç tarafından oluşturulan çıktının güçlü yönlerini listeleyin:
3. Aracı kullanırken karşılaşılan sınırlamaları veya zorlukları listeleyin:

Bölüm 4: Kullanıcı Deneyimi

1. Aracın kullanımı sezgisel miydi?

☐ Çok Kolay

☐ Biraz Kolay

☐ Zorlu

☐ Çok Zor

2. Aracın en çok hangi özellikleri yardımcı oldu?

3. Bu aracı öğretiminiz için hangi iyileştirmeler daha etkili hale getirebilir?

3 Adım:

1. Her grup şunları sunar:

- Tamamladıkları görev (örneğin, sınav veya ders).
- Araçlarını nasıl kullandıklarına dair kısa bir açıklama.
- Aracın işlevselliği, kullanım kolaylığı ve alaka düzeyi hakkında önemli gözlemler.

4 Adım:

1. Kolaylaştırılmış Tartışma:

- Aşağıdaki gibi istemlerle bir grup tartışmasına rehberlik edin:
- "Hangi araç en öğretmen dostu çıktıyı üretti?"
- "Kullanımı en kolay araç hangisiydi?"
- "Bu araçları sınıfınızda kullanmanın potansiyel zorlukları nelerdir?"

2. Temel çıkarımları özetleyin:

- Farklı araçların farklı ihtiyaçlara nasıl hizmet ettiğini ve öğretmenlerin kendi özel sınıf gereksinimlerine göre doğru aracı nasıl seçebileceklerini vurgulayın.



5. Değerlendirme:

- Yansıma İncelemesi
- 1. Hangi aracı tercih ettiniz ve neden?
- 2. Aracınızla ilgili ne gibi zorluklarla karşılaştınız?
- 3. Etkinlikten önemli bir çıkarım nedir?

AKTİVİTE 6: Yapay Zekâ Araçları Hazine Avı

1. Açıklama:

Bu eğlenceli, rekabetçi etkinlik, eğitimde yapay zekâ teknolojilerinin keşfini heyecan verici bir hazine avına dönüştürüyor. Öğretmenler, ipuçlarını çözmek, çeşitli yapay zekâ araçlarının temel özelliklerini ortaya çıkarmak ve bu araçları kullanarak bir dizi görevi tamamlamak için ekipler halinde çalışacaklar. Her ipucu yeni bir araca veya zorluğa yol açar ve yol boyunca iş birliğini, keşfi ve kahkahayı teşvik eder.

Etkinliğin oyunlaştırılmış formatı, öğretmenlerin ilgisini çekerken dinamik ve eğlenceli bir ortamda yapay zekâ teknolojileriyle uygulamalı deneyim kazanmalarını sağlar.

2. Öğretim Materyalleri:

- [İpucu Kartları](#)
- Yapay Zekâ Araçları: ChatGPT, Khan Academy, EdPuzzle, Grammarly veya Google Translate gibi hazine avı için önceden seçilmiş araçlar.

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Öğretmenleri 3-4 katılımcıdan oluşan takımlara ayırın.

2. Hazine avının kurallarını açıklayın:

- Takımlar, onları farklı yapay zekâ araçlarına yönlendiren bir dizi ipucunu takip edecek.
- Her istasyonda, aracı kullanarak belirli bir görevi tamamlayacaklar.
- Takımlar, tamamlanan her görev için hız ve yaratıcılık için bonus puanlarla puan kazanır.

2 Adım:

1. İpucu Dağılımı:

- Her takıma ilk ipucunu verin ve onları ilk yapay zekâ araçlarına yönlendirin.
- Örnek: "Bir profesyonel gibi yazıyorum ve büyümenize yardımcı oluyorum; Beni bul ve sözlerini cilala." (Cevap: Dilbilgisi)

2. Araç Keşfi ve Görev Tamamlama:

- Her istasyonda ekipler, hızlı bir görevi tamamlamak için atanan AI aracını kullanır.
- Örnek Görevler:
 - ChatGPT: İklim değişikliği hakkında üç eğlenceli gerçek oluşturun.
 - Duolingo: Kısa bir dil dersini tamamlayın.
 - Dilbilgisi: Sağlanan bir paragrafta dilbilgisini düzeltin.
 - EdPuzzle: Bir video için etkileşimli bir soru oluşturun.
 - Khan Academy: Platformun yapay zekâ özelliklerini kullanarak bir matematik egzersizi çözün.

3. Puanlama:

- Takımlar tamamladıkları görevleri, görev doğruluğu ve yaratıcılığına dayalı olarak puan veren kolaylaştırıcıya sunar.

4. Sonraki İstasyon İçin İpucu:

- Bir görev tamamlandığında, takımlar bir sonraki ipucunu alır ve bir sonraki araca geçer.

3. Adım: Yansıma ve Tamamlama

1. Başarıyı Kutlamak:

- Kazanan takımı duyurun ve ödülleri dağıtın (varsa).

2. Grup Tartışması:

- Aktivite hakkında kısa bir düşünmeyi kolaylaştırın:

- "Hangi aracı en ilginç veya kullanışlı buldunuz?"

- "Araçlardan herhangi birinde ne gibi zorluklarla karşılaştınız?"

- "Bu araçların öğretim uygulamalarınıza nasıl uyduğunu düşünüyorsunuz?"

3. Anahtar Çıkarımlar:

- Her aracın benzersiz güçlü yönlerini özetleyin ve daha fazla keşfetmeyi teşvik edin.



5. Değerlendirme:

• Katılım ve Katılım

1. Ekibinizin yapay zekâ araçlarını keşfetmesine ne kadar aktif bir şekilde katıldınız?

☐ Çok aktif bir şekilde

☐ Biraz aktif olarak

☐ Çok aktif değil

2. Hazine avı formatını ilgi çekici ve eğlenceli buldunuz mu?

☐ Evet, çok ilgi çekiciydi

☐ Biraz ilgi çekici

☐ İlgi çekici değil

3. İpuçları açık ve takip etmesi kolay mıydı?

☐ Çok açık

☐ Biraz açık

☐ Belli değil

4. Ekibiniz hangi yapay zekâ aracını kullandı ve bu konuda ne öğrendiniz?

5. Atanmış AI aracınızın hangi özellikleri en kullanışlıydı?

6. Aracınız atanan görevi tamamlamanıza nasıl yardımcı oldu?

7. Aracı kullandıktan sonra anladığınızı nasıl değerlendirirsiniz?

☐ Mükemmel anlayış

☐ Orta düzeyde anlayış

☐ Sınırlı anlayış

8. Grup sunumlarına dayanarak, verilen görev için en etkili yapay zekâ aracının hangisi olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?

9. Keşfedilen araçlar arasındaki temel benzerlikler ve farklılıklar nelerdi?

10. Öğretim pratiğinizde hangi aracın kullanım potansiyelinin en yüksek olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?

11. Ekibinizin etkinlik sırasında karşılaştığı en büyük zorluk neydi?

12. Yapay zekâ araçlarının eğitimde kullanılmasıyla ilgili bu etkinlikten çıkarılacak en önemli çıkarım nedir?

13. Bu aktivite gelecek oturumlarda nasıl geliştirilebilir?

14. Bu aktiviteden sonra öğretim pratiğinizde yapay zekâ araçlarını keşfetme ve kullanma konusunda kendinize daha fazla güveniyor musunuz?

☐ Evet, çok daha kendinden emin

☐ Biraz daha kendinden emin

☐ Daha fazla kendinden emin değil

AKTİVİTE 7: Eğitimde Yapay Zekâ: Faydalar ve Sınırlar

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlerin eğitimdeki rollerini desteklemede yapay zekânın potansiyel faydalarını ve sınırlamalarını eleştirel bir şekilde incelemelerine yardımcı olur. Yapılandırılmış bir vaka çalışması analizi aracılığıyla öğretmenler, yapay zekâ araçlarının öğretim uygulamalarını nasıl geliştirebileceğini, sınıf yönetimini nasıl basitleştirebileceğini ve bu teknolojilerin zorluklarını ve kısıtlamalarını tanıırken öğrenci katılımını nasıl destekleyebileceğini belirleyecektir.

Etkinlik, analitik düşünmeyi, işbirlikçi tartışmayı ve pratik düşünmeyi teşvik ederek öğretmenlere yapay zekânın eğitimdeki yetenekleri ve sınırlamaları hakkında dengeli bir anlayış sağlar.

2. Öğretim Materyalleri:

1. [Malzeme paketi](#)

- Örnek Olay İncelemeleri
- Çalışma
- Tartışma Rehberi

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1.

- Yapay zekâ araçlarının öğretmenleri desteklemek için eğitimde nasıl giderek daha fazla kullanıldığını tartışarak başlayın, ancak tüm araçlar gibi bunların da hem güçlü yönleri hem de sınırlamaları vardır.

- Örnek: Yapay zekâ, zamandan tasarruf etmemize ve öğrenmeyi kişiselleştirmemize yardımcı olabilir, ancak veri gizliliği ve güvenilirliği gibi zorlukları da vardır."

2.

- Öğretmenler, vaka çalışmalarını analiz etmek, faydaları ve sınırlamaları belgelemek ve yapay zekâyı etkili bir şekilde kullanmak için pratik öneriler önermek için küçük gruplar halinde çalışacaklar.

2 Adım:

1. Grup Çalışması:

- Öğretmenleri gruplara ayırın (her biri 3-4 katılımcı) ve her grup için bir vaka çalışması atayın.

- Her gruba vaka çalışması, çalışma sayfası ve tartışma kılavuzu sağlayın.

2. Vaka Çalışmasını Analiz Edin:

- Gruplar tartışır ve belgeler:

- Örnek olay incelemesinde açıklanan yapay zekâ aracının potansiyel faydaları.

- Araçla ilişkili sınırlamalar veya zorluklar.

- Öğretmenlerin sınırlamaları ele alırken faydaları nasıl en üst düzeye çıkarabileceklerine dair öneriler.

3.

- Soruları yanıtlamak, kavramları netleştirmek ve ilerlemeyi sağlamak için gruplar arasında dolaşın.

3. Adım: Grup Sunumları

1. Mevcut Bulgular:

- Her grup kendi vaka çalışmasını sunarak şunları vurgular:

- Yapay zekâ aracının temel faydaları.

- Büyük sınırlamalar veya zorluklar.

- Etkili kullanım için pratik öneriler.

2. Akran Geri Bildirimi:

- Her sunumdan sonra, diğer grupları soru sormaya veya ek içgörüler paylaşmaya teşvik edin.



5. Değerlendirme:

1. Grup Dereceli Puanlama Anahtarı Değerlendirmesi

Her grubun analizi ve sunumu aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilir:

Kriter	Mükemmel (3 puan)	İyi (2 puan)	İyileştirme Gerekli (1 puan)
Faydaların Belirlenmesi	Yapay zekâ aracının birden fazla, belirli avantajını net bir şekilde tanımlar ve bunları ayrıntılı olarak açıklar.	Faydaları tanımlar ancak ayrıntılı açıklamadan yoksundur.	Belirsiz veya genel faydaları tanımlar.
Sınırlamaların Belirlenmesi	Belirli sınırlamaları doğru bir şekilde vurgular ve vaka çalışmasından örnekler sağlar.	Bazı sınırlamaları tanımlar, ancak netlik veya örneklerden yoksundur.	Temel sınırlamaları net bir şekilde tanımlayamaz.
Öneri	Araç sınırlamalarını ele almak için yaratıcı, uygulanabilir ve pratik çözümler sunar.	Bazı öneriler sunar, ancak pratiklik veya yaratıcılıktan yoksundurlar.	Sınırlı veya pratik olmayan öneriler sunar.
Sunum Kalitesi	Grup üyeleri arasında güçlü iş birliği ile iyi organize edilmiş, net ve ilgi çekici sunum.	Sunum biraz düzenli ve açıktır, ancak katılım tutarsızdır.	Sunum organizasyon veya netlikten yoksundur.

Kriter	Mükemmel (3 puan)	İyi (2 puan)	İyileştirme Gerekli (1 puan)
Tartışmaya Katılım	Tartışmalara aktif olarak katılır, diğer gruplara düşünceli içgörüler ve geri bildirimler sunar.	Tartışmalara katılır, ancak minimum katkı veya derinlik ile.	Tartışmalara katılımın sınırlı olması veya hiç olmaması.

AKTİVİTE 8: Etkili Öğretim için MagicSchool Yapay Zekâyı Keşfetmek

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri ders planlama, kaynak oluşturma ve öğrenci katılım stratejileri gibi çeşitli sınıf görevlerine yardımcı olmak için tasarlanmış yapay zekâ destekli bir platform olan MagicSchool AI ile tanıştırmak. Öğretmenler, bir öğretim kaynağı oluşturmak, çıktıyı değerlendirmek ve pratik uygulamasını tartışmak için rehberli bir meydan okumayı tamamlayarak platformu uygulamalı olarak keşfedeceklerdir.

Bu etkinlik sayesinde öğretmenler, MagicSchool AI'nın özelliklerinde gezinmeyi, öğretim uygulamalarını geliştirme potansiyelini anlamayı ve rollerini desteklemedeki sınırlamalarını belirlemeyi öğrenecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

- [MagicSchool Yapay Zekâ Erişimi](#)
- Rehberli Yarışma Broşürü

3. Süre: 50 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Bağlamı ayarlayın:

- MagicSchool AI'yı kısaca tanıttın, temel özelliklerini ve öğretmenleri rollerinde nasıl destekleyebileceğini vurgulayın.

- Örnek: "MagicSchool AI, ders planları, testler oluşturmaya ve hatta etkinlikleri çeşitli öğrenci ihtiyaçlarına göre uyarlamaya yardımcı olabilir. Bugün, nasıl çalıştığını keşfedeceğiz ve öğretiminize nasıl uyabileceğini tartışacağız."

2. Rehberli Meydan Okuma Broşürlerini Dağıtın:

- Aktivitenin MagicSchool AI kullanarak bir meydan okumayı tamamlamayı ve deneyim üzerinde düşünmeyi içerdiğini açıklayın.

2 Adım:

1. Görev Talimatları:

- Her öğretmen öğrettiği bir konu veya sınıf düzeyi seçer.
- MagicSchool AI kullanarak şunları yapmalıdırlar:
 - Bir Ders Planı Oluşturun: Belirli bir konu için ayrıntılı bir plan oluşturun.
 - Bir Test veya Etkinlik Tasarlayın: 5 soruluk bir test veya ilgi çekici bir sınıf etkinliği oluşturun.
 - Sınıf Stratejileri İsteyin: Yapay zekâ dan, öğrencilerin seçilen konuya katılımını sağlama konusunda ipuçları isteyin.

2. Belge Gözlemleri:

- Öğretmenler çalışırken Yansıtma Çalışma Sayfasını tamamlar ve şunları not eder:
 - Platformun kullanımını ne kadar kolay.
 - Çıktının kalitesi ve alaka düzeyi.
 - Herhangi bir sınırlama veya iyileştirme alanı.

3. Kolaylaştırıcı Desteği:

- Soruları yanıtlamak ve platformu kullanma konusunda rehberlik sağlamak için öğretmenler arasında dolaşın.

Adım 3: Grup Tartışması (10 dk)

1. İçgörülerini Paylaşmak:

- Öğretmenler çıktılarını grupla paylaşır (örneğin, ders planları veya sınavlar) ve şunları tartışır:
 - MagicSchool AI ile ne işe yaradı.

- Ne gibi zorluklarla karşılaştılar.
- Aracı öğretimlerinde nasıl kullanabilecekleri.

2. Kolaylaştırıcı İstemleri:

- "MagicSchool AI size nasıl zaman veya emek tasarrufu sağladı?"
- "Yapay zekâ tarafından oluşturulan çıktılarda ne gibi ayarlamalar yapardınız?"
- "Bu aracın günlük öğretim uygulamalarınıza entegre edildiğini görüyor musunuz?"

4 Adım:

1. Bireysel Yansıma:

- Öğretmenler, Yansıtma Çalışma Sayfasının son bölümünü tamamlayarak şunları yanıtlar:
 - MagicSchool AI'nın en yararlı buldukları bir özelliği nedir?
 - Karşılaştıkları bir sınırlama nedir?
 - Bu aracı öğretimlerinde kullanma olasılıkları nedir ve neden?

2. Kolaylaştırıcı Özeti:

- MagicSchool AI gibi yapay zekâ araçlarının öğretmenlerin yerini almak için değil, onları desteklemek için tasarlandığını vurgulayarak temel çıkarımları özetleyin.
- Öğretmenleri platformla deney yapmaya devam etmeye ve içgörülerini gelecek oturumlarda paylaşmaya teşvik edin.

Rehberli Yarışma Broşürü

Görev 1: Bir Ders Planı Oluşturun

- Konu: _____
- Sınıf Seviyesi: _____
- MagicSchool Yapay zekâ Çıktısı: _____

Görev 2: Bir Test veya Etkinlik Tasarlayın

- Konu: _____
- Soru Sayısı: _____

- MagicSchool Yapay Zekâ Çıktısı: _____

Görev 3: Sınıf Stratejileri İsteyin

-Konu: _____

- MagicSchool Yapay Zekâ Çıktısı: _____



5. Değerlendirme:

Yansıma Çalışma Sayfası: MagicSchool AI'yı Keşfetmek

Ad: _____

Öğretilen Sınıf/Konu: _____

Bölüm 1: Uygulamalı Deneyim

1. MagicSchool AI'da gezinmek ve kullanmak ne kadar kolaydı?

☐ Çok Kolay

☐ Biraz Kolay

☐ Zor

Puanınızı kısaca açıklayın:

Çıktı Kalitesi:

2. Üretilen çıktıların (örneğin, ders planları, sınavlar) kalitesini ve alaka düzeyini nasıl değerlendirirsiniz?

☐ Mükemmel

☐ İyi

☐ Ortalama

☐ Fakir

3. Etkinlik sırasında MagicSchool AI'nın en çok hangi özelliğini yararlı buldunuz?

4. MagicSchool AI'yı kullanırken ne gibi sınırlama(lar) fark ettiniz?

5. MagicSchool AI'nın öğretim görevlerinizi desteklediğini nasıl görüyorsunuz?

6. MagicSchool AI'yı düzenli olarak kullanacak olsaydınız, ihtiyaçlarınıza göre çıktılarında ne gibi ayarlamalar yapardınız?

7. Bu aktiviteden sonra öğretim pratiğinizde MagicSchool AI gibi AI araçlarını kullanma konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz?

☐ Kendinden çok emin

☐ Biraz Kendinden Emin

☐ Kendinden emin değil

8. Bu aktivite sırasında MagicSchool AI hakkında öğrendiğiniz en önemli şey nedir?

9. MagicSchool AI'yi öğretim pratiğinizde kullanma olasılığınız nedir?

☐ Büyük olasılıkla

☐ Biraz olası

☐ Olası

10. MagicSchool AI'da hangi iyileştirmeleri veya yeni özellikleri görmek istersiniz?

Etkinlik Geri Bildirimi:

11. Bu etkinlik, yapay zekâ araçlarını anlamanıza yardımcı olmak için ne kadar ilgi çekici ve faydalıydı?

☐ Çok ilgi çekici ve kullanışlı

- ☐ Biraz ilgi çekici ve kullanışlı
- ☐ İlgi çekici veya kullanışlı değil

AKTİVİTE 9: Eğitimde Yapay zekâ ile Geliştirilmiş Problem Çözme

1. Açıklama:

Bu aktivite, yapay zekâ'nın eğitimde problem çözme stratejilerini geliştirmek için nasıl kullanılabileceğini keşfetmeye odaklanmaktadır. Öğretmenler, öğrenci katılımını artırmak, zaman alan görevleri yönetmek veya müfredat planlamasını kolaylaştırmak gibi gerçek dünyadaki sınıf zorluklarını ele almak için yapay zekâ araçlarını kullanacak. Öğretmenler takımlar halinde çalışarak zorlukları belirlemeyi, yapay zekâ araçlarını denemeyi ve kendi bağlamlarına göre uyarlanmış pratik çözümler geliştirmeyi öğreneceklerdir.

Bu aktivite, belirli eğitim zorluklarını ele almak için bir araç olarak yapay zekânın eleştirel düşünmeyi, yeniliğini ve uygulamalı keşfini vurgular.

2. Öğretim Materyalleri:

- Keşif için Yapay zekâ Araçları:
 - [Khan Academy'den Khanmigo](#): Öğrenci katılımı ve kişiselleştirilmiş öğrenme için yapay zekâ öğretmeni ve asistanı.
 - [Şaşkınlık Yapay zekâ sı](#): İçgörü ve veri toplamak için bir araştırma asistanı.
 - [Microsoft Copilot](#): Ders planları, e-postalar veya diğer öğretim kaynaklarının taslağını hazırlamak için.
 - [Canva AI](#): Görsel yardımcıları ve sınıf materyalleri oluşturmak için.
- Problem Çözme Şablonu

3. Süre: 50 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Bağlamı ayarlayın:

- Yapay zekânın eğitimde problem çözmeyi nasıl destekleyebileceğini tartışın.

2 Adım:

1. Grup Oluşumu ve Mücadele Seçimi:

- Öğretmenleri küçük gruplara ayırın
- Her grup kendi öğretim deneyimlerinden bir zorluk belirler veya önceden hazırlanmış senaryolar arasından seçim yapar (örneğin, öğrencileri STEM'e dahil etmek, değerlendirme iş akışlarını yönetmek).

2. Yapay zekâ Araçlarını Kullanma:

- Gruplar, seçtikleri zorluk için çözümler geliştirmek üzere yapay zekâ araçlarını keşfeder.
- Örnek Görevler:
 - İlgisiz bir öğrenci için kişiselleştirilmiş öğrenme stratejileri tasarlamak için Khanmigo'yu kullanın.
 - Kolaylaştırılmış bir müfredat planı taslağı hazırlamak için Microsoft Copilot'ı kullanın.
 - Bir ders için görsel kaynaklar oluşturmak üzere Canva AI'yı kullanın.

3. Belgeleme Çözümleri:

- Gruplar, aşağıdakileri belgelemek için Problem Çözme Şablonunu kullanır:

Problem Çözme Şablonu

Başlık: Yapay zekâ ile Geliştirilmiş Problem Çözme Şablonu

Bölüm 1: Zorluğun Belirlenmesi

Zorluğu Tanımlayın:

1. Grubunuz hangi özel sınıf zorluğunu ele alıyor?
2. Bu Yarışma Neden Önemli?
3. Bu sorunun neden çözülmesi gerekiyor ve öğretmeyi veya öğrenmeyi nasıl etkiliyor?

Bölüm 2: Yapay zekâ Araçlarını Keşfetmek

Seçilen AI Aracı:

4. Grubunuz bu zorluğun üstesinden gelmek için hangi yapay zekâ aracını seçti?

Kullanılan AI Aracı Özellikleri:

5. Yapay zekâ aracının hangi belirli özelliklerini kullandınız?

AI Aracını Kullanma Süreci:

6. Bir çözüm geliştirmek için aracı nasıl kullandığınızı kısaca açıklayın.

Bölüm 3: Çözümün Tasarlanması

Önerilen Çözüm:

7. Grubunuz yapay zekâ aracını kullanarak nasıl bir çözüm geliştirdi?

Beklenen Sonuçlar:

8. Bu çözüm sınıfta uygulanırsa ne gibi sonuçlar bekliyorsunuz?

Bölüm 4: Çözümün Değerlendirilmesi

Güçlü:

9. Önerdiğiniz çözümün güçlü yönleri veya faydaları nelerdir?

Sınırlama:

10. Yapay zekâ aracını kullanırken veya çözümü geliştirirken ne gibi sınırlamalar veya zorluklarla karşılaştınız?

Gerekli Ayarlamalar:

11. Çözümü veya yapay zekâ aracının kullanımını hangi ayarlamalar iyileştirir?

Bölüm 5: Son Düşünceler

Grup İstatistikleri:

12. Grubunuz problem çözmeye için yapay zekâyı kullanma hakkında ne öğrendi?

Gelecekteki Uygulamalar:

13. Bu deneyim, öğretiminizde yapay zekâyı nasıl kullandığınızı nasıl etkileyebilir?

3. Adım: Grup Sunumları

1. Mevcut Çözümler:

- Her grup kendi zorluklarını, kullandıkları yapay zekâ aracını ve önerdikleri çözümü sunar.

2. Akran Geri Bildirimi:

- Diğer grupları soru sormaya veya ek fikirler önermeye teşvik edin.

4 Adım:

1. Kolaylaştırıcı Liderliğindeki Yansıma:

- Bir grup tartışmasına rehberlik etmesi için sorular sorun:

- "Yapay zekâ ile ele alınması en kolay zorluklar nelerdi?"

- "Araçları kullanırken ne gibi sınırlamalarla karşılaştınız?"
- "Bu çözümleri sınıflarınız için nasıl uyarlayabilirsiniz?"

2. Önemli noktaları özetleyin:

- Yapay zekânın çeşitli sınıf zorluklarını ele almak için nasıl pratik bir destek aracı olabileceğini vurgulayın.



5. Değerlendirme:

• Problem Çözme Değerlendirme Tablosu

Kriter	Mükemmel (3 puan)	İyi (2 puan)	İyileştirme Gerekli (1 puan)
Zorluk Belirleme	İlgili ve belirli bir sınıf zorluğunu açıkça tanımlar.	Genel veya daha az ilgili bir zorluğu tanımlar.	Meydan okuma belirsiz veya belirsizdir.
AI Aracı Uygulaması	Zorluğun üstesinden gelmek için AI aracını etkili bir şekilde kullanır.	AI aracını kullanır, ancak etkinliği sınırlıdır.	AI aracının minimum veya belirsiz kullanımı.
Önerilen Çözüm	Pratik, yenilikçi ve iyi belgelenmiş çözüm.	Pratik çözüm, ancak yenilik veya ayrıntıdan yoksundur.	Çözüm pratik değil veya yetersiz belgelenmiş.
Sunum Kalitesi	Açık, ilgi çekici ve iyi organize edilmiş sunum.	Sunum biraz açık ama katılımdan yoksun.	Sunum net değil veya kötü organize edilmiş.

• Yansıtma Soruları

1. Grubunuzun ele aldığı en ilginç zorluk neydi ve neden?
2. Yapay zekâ aracı bir çözüm geliştirmeye nasıl yardımcı oldu?
3. Grubunuz yapay zekâ aracının hangi sınırlamalarıyla karşılaştı?
4. Sınıfınızda problem çözmek için yapay zekâyı kullanmanın bir yolu nedir?
5. Hangi ek eğitim veya destek, problem çözme için yapay zekâyı kullanırken kendinizi güvende hissetmenize yardımcı olur?

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlere eğitimde yapay zekâ araçlarının kullanılabilirliğini en üst düzeye çıkarmak için etkili istemleri nasıl oluşturacaklarını öğretir. Öğretmenler, yapay zekâ platformlarından en iyi yanıtları almak için net, spesifik ve hedef odaklı soruları çerçeveleme stratejilerini keşfedeceklerdir. Uygulamalı uygulama ve işbirlikçi alıştırma sayesinde, yönlendirme tekniklerini geliştirecek ve yanıtları sınıf ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde uyarlamayı öğreneceklerdir.

Etkinlik, hızlı mühendislikte pratik becerileri vurgulayarak öğretmenleri yapay zekâ araçlarının kendine güvenen ve verimli kullanıcıları haline getirir.

2. Öğretim Materyalleri:

- Bilgi istemi örnekleri
- ChatGP (İngilizce)
- Hızlı Uygulama Çalışma Sayfası

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Yönlendirme Temellerini Tartışın:

- Yapay zekâ araçlarıyla etkileşim kurarken istemlerin ne olduğunu ve neden önemli olduklarını açıklayın.

Bilgi istemi örnekleri

2. Örnekler Verin:

- Etkisiz ve etkili istemlerin örneklerini gösterin:
- Etkisiz: "Bir ders oluşturun."
- Etkili: "7. sınıf fen bilimleri için fotosentez hakkında hedefler, etkinlikler ve değerlendirme yöntemleri dahil olmak üzere 30 dakikalık bir ders planı oluşturun."

3. Etkili İstemler için İpuçları:

- Ne istediğiniz konusunda net olun.
- Bağlam veya ek bilgi sağlayın.
- Çıktının biçimini belirtin (ör. liste, paragraf veya adım adım kılavuz).

2 Adım:

1. Hızlı Uygulama Etkinliği:

- Öğretmenleri küçük gruplara ayırın.
- Her grup, [aşağıdakiler gibi çeşitli sınıf senaryolarını içeren](#) İstem Alıştırma Çalışma Sayfasını alır:
- Bir ders planı tasarlamak.
- Sınav soruları oluşturma.

How to Get the Best Responses from ChatGPT			
TEMPERATURE SETTINGS			
PARAMETER	DESCRIPTION	EFFECT	EXAMPLE
High (0.8-1.0)	Responses are very creative and diverse	May give unexpected or random answers	A princess story may feature aliens or time travel
Medium (0.5-0.7)	Balanced between creativity and focus	Adds creativity with some unexpected details	A princess story might include a talking animal
Low (0.1-0.4)	Responses are more focused and predictable	Sticks to common responses with low creativity	A princess story sticks to fairytale themes
TONE SETTINGS			ULTIMATE PROMPT GUIDE
TONE	DESCRIPTION	EXAMPLE	
Friendly	Conversational, warm	As a friendly AI, tell me a story about a dog.	
Formal	Professional, no slang	As a formal AI, write a report	
Casual	Informal, everyday language	As a casual AI, teach me a quick recipe.	
Professional	Business-focused	As a professional AI, explain blockchain.	
Humorous	Entertaining, funny	As a humorous AI, tell me a joke.	
Sincere	Honest, heartfelt	As a sincere AI, share thoughts on art.	
Excited	Energetic, lively	As an excited AI, describe a roller coaster.	
Encouraging	Positive, supportive	As an encouraging AI, motivate me to work out.	
			Tone: Define the tone (e.g., formal, casual). Format: Specify format (e.g., bullet points, conversation). Act As: Define the role (e.g., expert, critic). Objective: Define the goal (e.g., inform, entertain). Context: Provide background info or constraints. Scope: Set limits on topic coverage. Keywords: List important terms. Limitations: Specify boundaries. Examples: Give response examples. Deadline: Mention any timing for responses. Audience: Define the target reader. Language: Specify the response language. Citations: Mention sources if needed. Points of view: Request multiple perspectives. Counterarguments: Ask for opposing views. Terminology: Use specific jargon if necessary. Analogies: Use comparisons for clarity. Quotes: Include relevant quotes. Stats: Add statistical data. Visuals: Request graphics if relevant. Call to action: Specify any CTA. Sensitivity: Note sensitive topics.

- Sınıf yönetimi stratejileri önermek.

2. Üretim İstemleri:

- Gruplar, atanmış senaryoları için istemler oluşturur ve bunları AI aracında test eder.
- Netliği ve özgüllüğü artırmak için yapay zekânın yanıtlarına göre istemleri ayarlayın.

3. Sonuçların Belgelenmesi:

- Gruplar, ilk istemi, yapay zekâ yanıtını ve sonucu iyileştirmek için yapılan ayarlamaları belgeler.

3. Adım: Grup Paylaşımı ve Geri Bildirim

1. Mevcut Sonuçlar:

- Her grup bir senaryoyu, ilk ve düzeltilmiş istemlerini ve yapay zekâ nın yanıtlarını paylaşır.

2. Kolaylaştırıcı Geri Bildirimi:

- İstemler hakkında yapıcı geri bildirim sağlayın, neyin işe yaradığını ve nelerin geliştirilebileceğini vurgulayın.

4 Adım:

1. Kolaylaştırılmış Tartışma:

- Yansıtıcı sorular sorun:
 - "İstemler hazırlamanın en zor kısmı neydi?"
 - "İstemlerinizi iyileştirmek, yapay zekâ nın yanıtlarını nasıl iyileştirdi?"
 - "Bilgi istemlerini etkili bir şekilde kullanma konusunda iş arkadaşlarınızla ne gibi ipuçları paylaşırsınız?"

2. Temel çıkarımları özetleyin:

- Hızlı oluşturmada özgüllük, bağlam ve yinelemeli iyileştirmenin önemini pekiştirin.



5. Değerlendirme:

- **Yansıtma Soruları**

1. Yönlendirmede özgüllüğün önemi hakkında ne öğrendiniz?
2. Etkili yönlendirme, öğretimde yapay zekâ araçlarını kullanımınızı nasıl iyileştirebilir?
3. Etkinlik sırasında ne gibi zorluklarla karşılaştınız ve bunların üstesinden nasıl geldiniz?
4. Yapay zekâ istemlerini kullanma konusunda bir iş arkadaşınıza vereceğiniz bir ipucu nedir?

MODULE 2 FOUNDATIONS OF INCLUSIVE EDUCATION



1. Modüle Genel Bakış

Kapsayıcı eğitimin temelleri, yapay zekânın mevcut yaklaşımları nasıl tamamlayabileceğine ve geliştirebileceğine odaklanan Modül 2'de öğretmenlere sunulacaktır. Bu modül, öğretmenlere, geçmişlerine, becerilerine veya öğrenme stillerine bakılmaksızın tüm öğrencilerin takdir edildiğini ve teşvik edildiğini hissettikleri öğrenme ortamları oluşturmada yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Öğretmenler, yapay zekânın eğitimdeki rolü artmaya devam ettikçe kapsayıcı, dinamik ve öğrenciye duyarlı öğrenme ortamları oluşturmak için bu araçları nasıl kullanacaklarını öğrenecekler.

Bu modül temel olarak işbirlikçi, eşitlikçi ve saygılı bir öğretim ortamı yaratmaya odaklanır. Öğretmenler, öğrencilerin çeşitli öğrenme gereksinimlerini belirlemek ve karşılamak ve benzersiz güçlü yönlerine uygun dersler tasarlamak da dahil olmak üzere kapsayıcı eğitimin temellerini kapsayacaktır. Teorik fikirlerin ötesinde, bu modül eğitimcilerle kapsayıcılığı teşvik etmek için faydalı stratejiler sunar. Bu stratejiler, yapay zekâ odaklı içgörüler ve kaynaklarla eşleştirildiğinde güçlenir.

Öğretmenler, yapay zekâyı entegre ederek dersleri uyarlayabilecek, öğrencilerin farklı beceri seviyelerine uyum sağlayabilecek ve gerektiğinde odaklanmış yardım sağlayabilecek. Öğretmenler, öğrencilerin gelişimini gerçek zamanlı olarak değerlendirmek için yapay zekâ araçlarını kullanarak daha fazla desteğe veya kaynağa ihtiyaç duyan çocuklara hızlı ve verimli bir şekilde tepki verebilir. Yapay zekâ ayrıca, her öğrenci için anlamlı katılımı ve katılımı teşvik

eden eğitim deneyimlerinin özelleştirilmesine olanak tanıyarak kalıpların ve öğrenme tercihlerinin ortaya çıkarılmasına yardımcı olabilir.

Yapay zekânın öğretmenlere geleneksel sınırları aşan kapsayıcı sınıflar oluşturmada yardımcı olmadaki yenilikçi potansiyeli bu modülde vurgulanmaktadır. Her öğrencinin başarılı olma şansına sahip olmasını garanti etmek için öğretmenler esnek, adil ve teşvik edici öğrenme ortamları oluşturmak için gerekli bilgi ve becerilerle ayrılacaktır. Modül 2'nin sonunda, öğretmenler kapsayıcı eğitim kavramları hakkında temel bilgilere sahip olacak ve yapay zekânın tüm öğrencilerin başarılı olduğu öğrenme ortamları oluşturmalarına nasıl yardımcı olabileceğini bileceklerdir.

2. Modülün Amaçları

- f. Kapsayıcı eğitim, eşitlik, çeşitlilik ve saygı ilkelerini ve bunların destekleyici sınıflar oluşturmadaki rolünü tanımak ve açıklamak.
- g. Farklı öğrenci ihtiyaçlarını (bilişsel, duygusal ve fiziksel) belirlemek ve bunları kapsayıcı bir şekilde ele almak için beceriler geliştirmek.
- h. Öğrenme kalıplarını tanımak, ilerlemeyi değerlendirmek ve zamanında destek sağlamak için yapay zekâ araçlarını keşfetmek.
- i. Farklılaştırılmış öğretim ve UDL gibi uyarlanabilir öğretim yöntemlerini uygulamak, erişilebilirliği artırmak için yapay zekâ'yı kullanmak.
- j. Tüm öğrencilerin kendilerini değerli ve dahil edilmiş hissettikleri saygılı, işbirlikçi bir sınıf kültürü yaratmak.
- k. Katılımı ve ilerlemeyi izlemek için yapay zekâyı kullanarak, tüm öğrencileri desteklemek için zamanında müdahaleler sağlamak.
- l. Sınıf desteğini iyileştirmek için yapay zekâ tarafından oluşturulan geri bildirim ve yansıtma yoluyla kapsayıcı uygulamaları değerlendirmek.

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- a. Kapsayıcı eğitimin temel ilkelerini tanımlamak.
- b. Farklı öğrenci ihtiyaçlarını etkili bir şekilde tanımak ve ele almak.
- c. Kişiselleştirilmiş öğrenmeyi desteklemek için yapay zekâ araçlarını kullanmak.
- d. Erişilebilirlik için farklılaştırılmış öğretim ve UDL uygulamak.
- e. Kapsayıcı ve saygılı bir sınıf kültürünü teşvik etmek.
- f. Yapay zekâ ile öğrenci katılımını ve ilerlemesini izlemek için.
- g. Yapay zekâ geri bildirimini kullanarak kapsayıcı uygulamaları değerlendirmek ve iyileştirmek.

4. Anahtar Kavramlar

Eğitimde eşitlik ve çeşitlilik, yapay zekâ güdümlü kişiselleştirme, Sınıf kültürünü ve aidiyeti teşvik etmek

1. Açıklama:

Eşitliği ve kapsayıcılığı teşvik etmek için öğretmenler, yapay zekâ araçlarının sınıftaki çeşitli ihtiyaçları tanımak ve karşılamak için nasıl kullanılabileceğini araştıracaklar. Bu araçların kişiselleştirilmiş öğrenme rotalarını nasıl mümkün kılabileceğini anlamak için, öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarını, tercihlerini ve katılım düzeylerini inceleyen yapay zekâ odaklı kaynaklarla etkileşime girecekler. Her öğrencinin kaynaklara ve büyüme fırsatlarına adil erişime sahip olmasını garanti etmek için eğitimciler, yapay zekânın her öğrencinin bireysel ihtiyaçlarını, geçmişlerini ve becerilerini daha iyi anlamalarına ve karşılamalarına nasıl yardımcı olabileceğini düşüneceklerdir. Öğretmenler bu etkinlikte yapay zekâyı saygı, eşitlik ve çeşitliliğe dayalı bir sınıf kültürü yaratmada bir işbirlikçi olarak görmeye teşvik edilir.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Kurgusal Öğrenci Profilleri](#) ([LINK](#))

Öğrenci A

- Öğrenme Stili: Görsel
- Etkileşim Düzeyi: Düşük
- Güçlü Yönler: Problem çözmede mükemmeldir ve işbirlikçi faaliyetlerden hoşlanır.
- Zorluk Alanları: Okuduğunu anlama ve bağımsız görevlere odaklanma ile mücadele eder.

Öğrenci B

- Öğrenme Stili: Kinestetik
- Etkileşim Düzeyi: Orta
- Güçlü Yönler: Grup görevlerine ve uygulamalı etkinliklere yüksek oranda katılım.
- Zorluk Alanları: Yazılı ödevlerle mücadele eder ve kavramsal konular için daha fazla desteğe ihtiyaç duyar.

Öğrenci C

- Öğrenme Stili: İşitsel
- Etkileşim Düzeyi: Orta
- Güçlü Yönler: Sözlü talimatları takip etmede iyidir ve tartışmalarda başarılıdır.
- Zorluk Alanları: Metin ağırlıklı materyallerden gelen bilgileri akılda tutmak için yardıma ihtiyaç duyar.

Öğrenci D

- Öğrenme Stili: Karma (Görsel ve Kinestetik)
- Etkileşim Düzeyi: Yüksek
- Güçlü Yönler: Görsel olarak veya uygulamalı gösteriler yoluyla açıklandığında yeni kavramları hızla kavrayın.
- Zorluk Alanları: Bağımsız görevlerin tercih edilmesi nedeniyle grup çalışmasıyla ilgili zorluklar.

Öğrenci E

- Öğrenme Stili: Görsel
- Etkileşim Düzeyi: Dalgalı
- Güçlü Yönler: Görsel görevlerde yaratıcılık gösterir ve proje tabanlı görevlerde üstündür.
- Zorluk Alanları: Zaman yönetimi ve ödevleri zamanında tamamlama konusunda yardıma ihtiyacı var.
- Adaptasyon Planlama Şablonu ([LINK](#))
- Ücretsiz Yapay Zekâ Aracı: ChatGPT

3. Süre: 60 dk.

4. Talimatlar:

1. Adım: Öğrenci Profillerini Analiz Edin

- Kurgusal Öğrenci Profillerini küçük gruplara dağıtın (grup başına 3-4 öğretmen). Her grup, aşağıdakileri içeren bir dizi profil alır:

- Öğrenci A: Görsel öğrenici, okuma görevlerine katılımı mücadele eder.
- Öğrenci B: Kinestetik öğrenen, grup görevlerine yüksek oranda katılır ancak bireysel ödevlerle mücadele eder.
- Öğrenci C: Anlama görevlerinde yardıma ihtiyacı olan, orta düzeyde katılımı olan işitsel bir öğrenci.
- Öğretmenler profilleri gözden geçirir ve öğrencilerin potansiyel ihtiyaçlarını ve zorluklarını tartışır.

2. Adım: Strateji Önerileri için ChatGPT'yi Kullanın

- Öğretmenler ChatGPT'ye (telefon veya PC aracılığıyla) erişir ve tek bir öğrenci profilinden aşağıdakiler gibi ayrıntıları girer:

"Okumaya katılımı mücadele eden bir görsel öğreniciye nasıl yardımcı olabilirim?"

- Öğretmenler, ChatGPT'nin önerdiği stratejileri Adaptasyon Planlama Şablonuna kaydeder.

3. Adım: Kapsayıcı Stratejiler Planlayın

- Her profil için öğretmenler:
 - Yapay zekâ tarafından oluşturulan stratejilerini belgeleyin.
 - Kendi öğretim deneyimlerine dayalı olarak ek bir strateji önerin.

4. Adım: Grup Paylaşımı ve Yansıtma

- Gruplar, bir veya daha fazla profil için stratejilerini daha büyük grupla paylaşır.
- Yapay zekâ destekli önerilerin fikirleriyle nasıl karşılaştırıldığı konusunda bir grup olarak düşünün. Tartışmak:
 - ChatGPT strateji oluşturmada ne kadar faydalı oldu?
 - Yapay zekâ, öğretmenlerin kapsayıcılık için günlük uygulamalarına nasıl entegre edilebilir?



5. Değerlendirme:

- Yansıma Yanıtları
 - Öğretmenlerin düşünceleri (Uyum Planlama Şablonunun 4. Adımı) derinlik ve eleştirel düşünme açısından değerlendirilir.)
 - Gösterge
 - a. Öğretmenler, yapay zekâ araçlarının strateji geliştirmelerini nasıl desteklediğini ifade ediyor.
 - b. Yanıtlar, yapay zekâ'nın sınıflarda kapsayıcılığı nasıl artırabileceğinin anlaşıldığını gösteriyor.
 - c. Yapay zekânın eğitimde kullanımına ilişkin yapıcı geri bildirimler sağlanır.
- Akran Geri Bildirimi
 - Grup paylaşımı sırasında, öğretmenler birbirlerinin stratejileri hakkında geri bildirimde bulunur ve yapay zekâ tarafından oluşturulan çözümlerin uygunluğunu ve uygulanabilirliğini tartışır.
 - Gösterge
 - a. Tartışmalar sırasında paylaşılan yapıcı, işbirlikçi geri bildirimler.
 - b. Öğretmenler birbirlerinin fikirlerini temel alarak kolektif öğrenmeyi gösterirler.

AKTİVİTE 2: Kapsayıcı Eğitim İlkelerini Tanıma ve Açıklama

1. Açıklama:

Öğretmenler, gerçek dünya senaryolarını ve yapay zekâ odaklı içgörülerini kullanarak, kapsayıcı eğitimin üç temel direğini araştırarak ve açıklayacaktır: eşitlik, çeşitlilik ve saygı. Eğitimci, bu fikirlerin her öğrencinin takdir edildiğini ve dahil olduğunu hissettiği teşvik edici öğrenme ortamları oluşturmaya nasıl yardımcı olduğunu inceleyecektir. Eşitlik ve saygının çeşitli öğrenme durumlarında nasıl uygulanabileceğine dair daha derin bir bilgi sağlamak için, kapsayıcılığı teşvik etmedeki engellerin üstesinden gelmenin yollarını önermek için yapay zekâ teknolojilerini kullanacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Sınıf durumlarıyla ilgili senaryo notları ([LINK](#))

- ChatGPT (İngilizce)
- Strateji Planlama Çalışma Sayfası ([LINK](#))

3. Süre: 60 dk.

4. Talimatlar:

2. Adım: Senaryoları Analiz Edin

- Kapsayıcılık ilkelerinin sorgulandığı sınıf durumlarını içeren senaryo broşürleri dağıtın.
- Öğretmenler, bu senaryoların sınıflarda eşitlik, çeşitlilik ve saygı ihtiyacını nasıl yansıttığını tartışmak için küçük gruplar halinde çalışırlar.

3. Adım: İçgörüler için Yapay zekâ Araçlarını Kullanın

- ChatGPT'ye veya başka bir ücretsiz AI aracına erişim sağlayın. Öğretmenler senaryo ayrıntılarını yapay zekâ aracına girerek aşağıdaki gibi sorular sorar:
 - a. "Dil engeli olan öğrenciler için eşitliği nasıl sağlayabilirim?"
 - b. "Farklı sınıflarda saygıyı ve kapsayıcılığı hangi stratejiler teşvik edebilir?"
 - c. Öğretmenler, yapay zekânın önerilerini bir çalışma sayfasına kaydeder ve bu içgörülerini fikirleriyle karşılaştırır.

Adım 4: Stratejiler Geliştirin

- Yapay zekâ içgörülerine ve grup tartışmalarına dayalı olarak, her grup kendilerine atanan senaryoyu ele almak için bir strateji oluşturur.
- Stratejiler, kapsayıcılığı teşvik etmek için belirli eylemlerle birlikte eşitlik, çeşitlilik ve saygı ilkelerini yansıtmalıdır.

Adım 5: Paylaşma ve Yansıtma (15 dk)

- Her grup kendi senaryosunu, yapay zekâ tarafından oluşturulan içgörülerini ve önerilen stratejileri daha büyük gruba sunar.
- Bu ilkelerin çeşitli sınıf bağlamlarında tutarlı bir şekilde nasıl uygulanabileceği konusunda bir tartışma başlatın.
- Öğretmenleri, yapay zekânın kapsayıcılık anlayışlarını nasıl tamamlayabileceği üzerinde düşünmeye teşvik edin.



5. Değerlendirme:

- Etkinlik Sonrası Sorular

- a. Sınıfınızda eşitlik, çeşitlilik ve saygı ilkelerini uygulama konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz? (Güveninizi 1-5 arasında, 1 "kendinden emin değil" ve 5 "çok emin" olmak üzere derecelendirin.)
- b. Etkinlik, destekleyici sınıflar oluşturmada eşitlik, çeşitlilik ve saygının rolünü anlamınıza ne kadar etkili bir şekilde yardımcı oldu? (1-5 arası oran.)
- c. Bu etkinlik sırasında kapsayıcı eğitim ilkeleri hakkında edindiğiniz en değerli içgörü neydi?
- d. Eşitlik, çeşitlilik ve saygı ilkelerini günlük öğretim pratiğinize nasıl entegre edebilirsiniz?

AKTİVİTE 3: Kapsayıcı Sınıflar için Pratik Yapay zekâ Odaklı Strateji Geliştirme

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, işlevsel ve erişilebilir yapay zekâ araçlarını kullanarak bilişsel, duygusal ve fiziksel öğrenci ihtiyaçlarını nasıl ele alacaklarını keşfedeceklerdir. Gruplar halinde çalışarak, kurgusal öğrenci profillerini analiz edecekler ve kapsayıcı öğretim stratejileri oluşturmak ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlanmış kaynaklar oluşturmak için ChatGPT, Canva (Magic Write) ve Google Bard gibi araçları kullanacaklar.

Öğretmenler, her öğrenci profili için belirli zorlukları belirleyecek, çözümler için beyin fırtınası yapacak ve eyleme geçirilebilir planlar geliştirecektir. Beyin fırtınası, kaynak oluşturma ve araştırmaya dayalı içgörüler için yapay zekâ dan yararlanan bu etkinlik, öğretmenlerin sınıflarında eşitliği, çeşitliliği ve saygıyı teşvik ederken teknolojiyi öğretim uygulamalarına entegre etmelerini sağlar.

Uygulamalı yaklaşım, öğretmenlerin yapay zekâ araçlarını tanımlarına ve tüm öğrencileri etkili bir şekilde desteklemek için işbirliği içinde stratejiler geliştirmelerine olanak tanır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kurgusal Öğrenci Profilleri ([Link](#))
- Yapay zekâ Araçlarına Erişim
 - ChatGPT ([Bağlantı](#))
 - Canva ([Bağlantı](#))
 - Google Bard ([bağlantı](#))

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. Adım: Pratik Yapay Zekâ Araçlarına Giriş

- Bu aktivitede kullanılacak araçları tanıtır:

1. ChatGPT: Belirli öğrenci ihtiyaçlarına göre öğretim stratejileri ve ders uyarlamaları oluşturmak.

2. Canva (Sihirli Yazma): Farklı öğrenme tercihlerine göre uyarlanmış görsel veya yaratıcı materyaller için beyin fırtınası yapılmasına yardımcı olmak.

3. Google Bard: Kapsayıcı eğitim için araştırmaya dayalı uygulamalar gibi ek bağlam sağlamak.

2. Adım: Senaryoları ve Erişim Araçlarını Atama

- Her gruba kurgusal öğrenci profilleri sağlayın (örneğin, DEHB'li bir öğrenci, duygusal zorluklarla karşılaşan bir öğrenci, disleksi olan bir öğrenci).
- Araçları kullanmak için adım adım talimatları paylaşın:

- ChatGPT: Öğretmenler, "DEHB'li bir öğrenciyi dersler sırasında odaklanmayı sürdürme konusunda nasıl destekleyebilirim?" gibi ayrıntıları girer.

- Canva (Sihirli Yazma): Öğretmenler, farklı öğrenciler için görsel yardımcılar veya etkileşimli materyaller yapmak için yaratıcı yollar üzerinde beyin fırtınası yapar.

- Google Bard: Öğretmenler, grup etkinliklerinde eşitliği ve çeşitliliği teşvik etmek için stratejiler ararlar.

3. Adım: İhtiyaçları Analiz Edin ve Yapay Zekâ Odaklı Stratejiler Oluşturun

- Her grup, kendisine atanan öğrenci profilini analiz eder ve şu araçları kullanır:

1. Öğrencinin özel ihtiyaçlarını belirleyin (bilişsel, duygusal, fiziksel).
2. ChatGPT veya Bard kullanarak bu ihtiyaçlara göre uyarlanmış 2-3 strateji oluşturun.
3. Canva'yı kullanarak yaratıcı veya görsel bir öğretim kaynağı geliştirin.

- Örnek çıktılar:

- ChatGPT: DEHB olan bir öğrenci için adım adım katılım teknikleri üretir.

- Bard: Sosyal içermeyi ele almak için işbirlikçi öğrenme stratejileri önerir.

- Canva: Disleksi olan bir öğrenci için bir grafik düzenleyici veya zaman çizelgesi oluşturur.

4. Adım: Kapsayıcı Bir Eylem Planı Oluşturun

- Gruplar, bulgularını aşağıdakiler de dahil olmak üzere bir Kapsayıcı Eylem Planı halinde düzenler:

1. Temel öğrenci ihtiyaçları belirlendi.
2. Yapay zekâ tarafından oluşturulan stratejiler (ChatGPT ve Bard'dan).
3. Bir yaratıcı kaynak (Canva'dan).
4. Stratejilerin eşitliği, çeşitliliği ve saygıyı nasıl teşvik ettiğine dair düşünceler.

Adım 5: Grup Paylaşımı ve Tartışma

- Her grup kendi Kapsayıcı Eylem Planını sınıfa sunar:
 - Belirledikleri temel ihtiyaçlar nelerdi?
 - Hangi yapay zekâ aracı en çok yardımcı oldu ve neden?
 - Geliştirdikleri stratejiler ve kaynaklar kapsayıcılığı nasıl teşvik edecek?
- Aşağıdakiler hakkında bir tartışma başlatın:
 - Bu araçların gerçek sınıflarda pratik uygulamaları.
 - Potansiyel zorluklar ve bunların üstesinden nasıl gelineceği.



5. Değerlendirme:

- Hakem Değerlendirmesi
 - Sunumlardan sonra, her grup yapılandırılmış bir Akran Geri Bildirim Formu'na dayalı olarak başka bir gruba geri bildirim sağlar:
 - a. Sunulan stratejilerin netliği.
 - b. Çözümlerin yaratıcılığı ve pratikliği.
 - c. Strateji geliştirmeyi desteklemede yapay zekâ araçlarının etkinliği.
 - Akran Geri Bildirim Formu Örneği:
 - a. Grubun stratejilerinde en etkili bulduğunuz şey ne oldu?
 - b. İyileştirme için ne gibi önerileriniz var?
 - c. Stratejiler öğrencinin ihtiyaçlarıyla ne kadar uyumluydu?
- Öz Değerlendirme
 - Her öğretmen kendi öğrenmelerini ve katkılarını değerlendirmek için bir Öz Yansıtma Sayfası doldurur:
 - a. Farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için yapay zekâ araçlarını uygulama konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz? (Oran: 1-5)
 - b. Kapsayıcılığı teşvik etmek için yapay zekâ'yı kullanma hakkında ne öğrendiniz?
 - c. Grubunuzun tartışmasına ve strateji geliştirmesine ne kadar iyi katkıda bulundunuz?
 - d. Bu aktiviteye dayalı olarak öğretim pratiğinizde neyi farklı yapacaksınız?

AKTİVİTE 4: Öğrenme Kalıplarını Tanımak ve Destek Sağlamak için Yapay Zekâ Araçlarından Yararlanma

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, öğrenme kalıplarını belirlemeye, öğrenci ilerlemesini değerlendirmeye ve gerçek zamanlı olarak özel destek sunmaya yardımcı olan yapay zekâ

araçlarını keşfedecekler. Öğretmenler, Quizizz, Mentimetre ve Google Classroom Insights gibi araçları kullanarak, öğrenci performansı ve katılımındaki eğilimleri ortaya çıkarmak için örnek sınıf verilerini analiz edecek. Bireysel ve grup öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için eyleme geçirilebilir stratejiler oluşturmak için bu araçları kullanma alıştırmaları yapacaklardır.

Bu etkinlik, yapay zekâ araçlarının, öğretmenlerin ilerlemeyi izlemesine, zorlukları belirlemesine ve tüm öğrencileri kapsayıcı bir şekilde desteklemek için zamanında müdahalelerle yanıt vermesine olanak tanıyan içgörüler sağlayarak öğretim etkinliğini nasıl artırabileceğini vurgulamaktadır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Quizizz'de Örnek Test ([Bağlantı](#))
- Veri Analizi Çalışma Sayfası ([Bağlantı](#))

3. Süre: 75 dk.

4. Talimatlar:

Adım 1: Örnek Bir Test Yapılması

Bölüm A: Teste Katılma

1. Ücretsiz bir Quizizz hesabı oluşturun ([Bağlantı](#))
2. Oyun kodunu öğretmenlerle paylaşın ve sınava öğrenci olarak katılmalarını sağlayın.

Bölüm B: Gerçek Zamanlı Verileri Analiz Etme

1. Testten sonra canlı performans kontrol panelini görüntüleyin:
 - Aşağıdakiler gibi veri içgörülerini vurgulayın:
 - Doğruluk Oranları: Hangi soruların en zor olduğunu belirleyin.
 - Tamamlama Süreleri: Görevler için daha fazla zamana ihtiyaç duyabilecek öğrencileri tespit edin.
 - Etkileşim Düzeyleri: Kimin atladığını veya yanlış yanıtladığını görün.
2. Bu verilerin aşağıdakileri tanımlamaya nasıl yardımcı olabileceğini tartışın:
 - Öğrenme boşlukları (örneğin, belirli kavramlarla mücadele eden öğrenciler).
 - Katılım kalıpları (örneğin, daha etkileşimli görevlere ihtiyaç duyan öğrenciler).

Adım 2: Destek Stratejilerinin Geliştirilmesi

Bölüm A: Grup Analizi (10 dk)

1. Öğretmenleri küçük gruplara ayırın.
2. Her gruba bir Veri Analizi Çalışma Sayfası sağlayın
 - Gruplar performans verilerini inceler ve şu yanıtı verir:
 - Hangi öğrenme kalıplarını fark ediyorsunuz?
 - Hangi sorular en zorlayıcıydı ve neden?
 - Bu zorluklarla karşılaşan öğrenciler için ne gibi destek stratejileri önerirsiniz?

Bölüm B: Strateji Geliştirme (10 dk)

1. Gruplar, verilere dayalı olarak 2-3 eyleme geçirilebilir strateji geliştirir. Örnekler:
 - Öğrenciler kavramsal sorularla mücadele ediyorsa, görsel yardımcılar veya daha basit açıklamalar kullanmayı planlayın.
 - Katılım düşükse, oyunlaştırılmış veya işbirlikçi etkinlikler önerin.
2. Bu stratejileri çalışma sayfasında belgeleyin.
3. Adım: Sunum ve Yansıma
 1. Her grup şunları sunar:
 - Öğrenme kalıplarının analizi.
 - Belirli ihtiyaçları karşılamak için geliştirdikleri stratejiler.
 2. Şu konularda bir tartışma başlatın:
 - Öğrenme kalıplarını izlemek için Quizizz kullanmanın faydaları.
 - Zamanında verilerin farklılaştırılmış öğretimi nasıl destekleyebileceği.



5. Değerlendirme:

- Öz Değerlendirme
 - a. Quizizz raporlarından elde edilen verileri analiz etme konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz? (Oran 1-5)
 - b. Bu aktiviteden en değerli çıkarımınız neydi?
 - c. Quizizz içgörülerini sınıfınızda nasıl uygulayacaksınız?

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, erişilebilirliği ve kapsayıcılığı artırmak için yapay zekâ araçlarını kullanarak farklılaştırılmış öğretim ve Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL) ilkelerini nasıl uygulayacaklarını keşfedecekler. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlanmış uyarlanabilir öğretim materyalleri oluşturmak için Canva (Sihirli Yazma) veya Microsoft Tam Ekran Okuyucu gibi bir yapay zekâ aracı kullanacak.

Uygulamalı keşif yoluyla, öğretmenler farklılaştırma (içerik, süreç, ürün) ve UDL (çoklu katılım, temsil ve ifade araçları) ilkeleriyle uyumlu kaynaklar tasarlayacaklardır. Bu etkinlik, yapay zekânın erişilebilir materyallerin oluşturulmasını nasıl kolaylaştırabileceğini vurgulayarak tüm öğrencilerin içerikle etkileşim kurabilmesini ve içerikten yararlanabilmesini sağlar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Microsoft Tam Ekran Okuyucu'ya erişim (Çoğu Microsoft üründe ücretsiz)
- Microsoft Word'de Örnek Metin

3. Süre: 50 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Temel Kavramları Açıklayın:

- Farklılaştırılmış Öğretim: Farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için içeriği, süreci veya ürünleri uyarlamak.
- Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL): Tüm öğrencileri desteklemek için birden fazla katılım, temsil ve ifade aracı sağlamak.

2. Yapay zekâ'nın Rolünü Tartışın:

- Microsoft Tam Ekran Okuyucu'nun erişilebilirliği nasıl geliştirdiğini vurgulayın:
- Farklı okuma seviyeleri için metni basitleştirme.
- İçeriğin görsel, işitsel ve çevrilmiş temsillerini sağlamak.

2. Adım: Etkinlikten önce öğretmenlerin videoyu izlemesine izin verin

1. Temel Özellikleri Sergileyin:

- Örnek bir metin yükleyin (ör. okuduğunu anlama pasajı veya ödev istemi).
- Aracın nasıl olduğunu gösterin:
- İşitsel öğrenenler için metni konuşmaya dönüştürür.
- Metni farklı dillere çevirir.

- Anahtar kelimeleri vurgular ve cümleleri daha küçük, sindirilebilir parçalara böler.

2. İnteraktif Keşif:

- Öğretmenler metinlerini Tam Ekran Okuyucu'ya yükleme alıştırmaları yapar ve özelliklerini keşfeder.

3. Adım: Uyarlanabilir Bir Öğretim Materyali Oluşturun

1. Bir Senaryo Seçin: Öğretmenler aşağıdaki sınıf ihtiyaçlarından birini seçer:

- Senaryo 1: Disleksi olan bir öğrenci uzun talimatları okumakta zorlanır.
- Senaryo 2: İkinci Dil Olarak İngilizce (ESL) öğrencilerinin basitleştirilmiş metin ve çeviri desteğine ihtiyacı vardır.
- Senaryo 3: DEHB olan öğrenciler daha kısa, odaklanmış okuma görevlerine ihtiyaç duyarlar.

2. Tam Ekran Okuyucu'yu kullanın:

- Öğretmenler öğretim materyallerinden bir metin parçası yükler (örneğin, bir ders planı veya ödev).
- Aşağıdaki gibi özellikleri kullanarak metni seçilen senaryoya uyacak şekilde ayarlayın:
- Çizgi Odaklama: Dikkat dağıtıcı unsurları azaltmak için.
- Text-to-Speech: Ses desteği sağlamak için.
- Çeviri: İçeriği birden çok dilde erişilebilir hale getirmek için.

4. Adım: Akran Değerlendirmesi ve Geri Bildirim

1. Öğretmenler dönüştürdükleri materyalleri ikiyeşerli veya küçük gruplar halinde paylaşırlar.

2. Aşağıdakileri değerlendirmek için bir Akran Geri Bildirim Şablonu kullanın:

- Materyal farklılaştırılmış öğretim ve UDL ilkeleriyle uyumlu mu?
- Seçilen öğrenci senaryosu için erişilebilir ve kullanımı kolay mı?



5. Değerlendirme:

- Akran Geri Bildirimi
 - Öğretmenler birbirlerinin uyarlanmış materyallerini bir Akran Geri Bildirim Değerlendirme Tablosu kullanarak değerlendirirler.
 - Dereceli Puanlama Anahtarı Kriterleri:
 - a. Materyal seçilen senaryoyu etkili bir şekilde ele alıyor mu? (Oran 1-5)
 - b. UDL ilkelerini ne kadar iyi gösteriyor? (Oran 1-5)

c. Hangi güçlü yönleri ve iyileştirmeleri önerebilirsiniz?

- Öz Değerlendirme
- a. Tam Ekran Okuyucu'nun hangi belirli özellikleri materyalinizde erişilebilirliği geliştirdi?
- b. Bu aktivite UDL'yi ve farklılaşmayı daha iyi anlamanıza nasıl yardımcı oldu?
- c. Tam Ekran Okuyucu'yu veya benzer araçları sınıfınızda nasıl uygulayacaksınız?

AKTİVİTE 6: Yapay Zekâ Destekli İşbirliğine Dayalı Araçlarla Kapsayıcı Sınıf Kültürü Oluşturma

1. Açıklama:

Bu etkinlikte öğretmenler, sınıfta saygıyı, iş birliğini ve kapsayıcılığı teşvik eden etkinlikler tasarlamak ve kolaylaştırmak için yapay zekâ destekli bir işbirliği platformu olan Miro'yu kullanacaklar. Miro'nun etkileşimli şablonları ve yapay zekâ ile geliştirilmiş beyin fırtınası araçları aracılığıyla öğretmenler, tüm öğrencilerin kendilerini değerli ve dahil edilmiş hissettikleri bir sınıf ortamı yaratmak için stratejiler geliştirecek.

Bu uygulamalı etkinlik, öğretmenlerin yapay zekânın gerçek zamanlı iş birliğini nasıl destekleyebileceğini, kapsayıcı uygulamaları nasıl görselleştirebileceğini ve öğrenciler arasında ekip çalışmasını, empatiyi ve karşılıklı saygıyı teşvik eden etkinlikleri birlikte oluşturabileceğini deneyimlemelerine olanak tanır.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Miro \(Bağlantı\)](#)

3. Süre: 50 dk.

4. Talimatlar:

Adım 1: Aktiviteye ve Miro'ya Giriş

1. Amaca Genel Bakış:

- Bu aktivitenin, tüm öğrencilerin kendilerini değerli hissettikleri, işbirlikçi ve saygılı bir sınıf kültürü yaratmaya odaklandığını açıklayın.
- Miro gibi araçların kapsayıcı beyin fırtınası, grup katılımı ve yaratıcı iş birliğini nasıl mümkün kıldığını vurgulayın.

2. Miro'ya Giriş ([Video](#)):

- Miro'nun özelliklerinin hızlı bir demosunu sağlayın:
- İş birliği: Gerçek zamanlı yapışkan notlar, yorumlar ve oylama.
- Yapay zekâ Araçları: Fikirlerin akıllı kümelenmesi, etkinlikler için şablonlar ve otomatik öneriler.
- Erişilebilirlik Özellikleri: Renk kodlaması, görsel destekler ve sürükle ve bırak kolaylığı.

2. Adım: Miro Özelliklerinin Uygulamalı Keşfi

1. Rehberli Navigasyon:

- Öğretmenlerden Miro Board'a erişmelerini isteyin
- Temel özellikler konusunda onlara rehberlik edin:
- Yapışkan Notlar: Fikirleri iş birliği içinde beyin fırtınası yapmak için.
- Şablonlar: Önceden oluşturulmuş çerçevelerin nasıl kullanılacağını gösterin (örneğin, ekip oluşturma şablonları).
- Oylama Araçları: Fikirleri demokratik olarak önceliklendirmek için.
- Yapay zekâ Destekli Özellikler: Grup kümeleme ve metin analizi.

2. Uygulama Faaliyeti:

- Öğretmenler yapışkan notlar oluşturma, fikirleri gruplandırma ve düşünceleri düzenlemek için bir şablon kullanma alıştırmaları yapar.

3. Adım: Kapsayıcı Bir Sınıf Etkinliği Tasarlama

1. Senaryo Seçimi:

- Saygı ve iş birliği oluşturmaya odaklanan senaryolar sağlayın:
- Senaryo 1: Bir öğrenci grup etkinliklerinden dışlanmış hissediyor.
- Senaryo 2: Farklı görüşler nedeniyle sınıf tartışmaları sırasında çatışmalar ortaya çıkar.
- Senaryo 3: Bazı öğrenciler grup çalışmasına hâkim olurken diğerleri dışarıda bırakılır.
- Her öğretmenden veya gruptan bir senaryo seçmesini isteyin.

2. Planlama için Miro'yu Kullanma:

- Öğretmenler, senaryolarını ele alan bir sınıf etkinliği tasarlamak için Miro şablonlarını (örneğin, zihin haritaları veya ekip oluşturma alıştırmaları) kullanır.

- Anahtar Bileşenler:

- Etkinlik Hedefi: Etkinliğin saygı ve iş birliğini nasıl teşvik edeceğini tanımlayın.
- Adımlar: Öğrencilerin kapsayıcı bir şekilde nasıl katılacaklarını ana hatlarıyla belirtin.
- Yapay zekâ Araçları: Erişilebilirliği ve katılımı artırmak için Miro'nun özelliklerini dahil edin (ör. oylama, fikirleri kümeleme).

3. Çıkış:

- Paylaşılan Miro panosunda görselleştirilen, uygulamaya hazır eksiksiz bir aktivite planı.

4. Adım: Paylaşma ve Geri Bildirim

1. Grup Sunumları:

- Her grup, Miro tarafından tasarlanan aktiviteyi sunar.
- Vurgulamak:
 - Seçilen senaryo.
 - Etkinliğin saygıyı, iş birliğini ve kapsayıcılığı nasıl teşvik ettiği.
 - Miro özelliklerinin planlamalarını nasıl desteklediği.



5. Değerlendirme:

- Akran Geri Bildirimi
 - a. Etkinlik, seçilen senaryoyu etkili bir şekilde ele alıyor mu? (Oran 1-5)
 - b. Saygıyı, iş birliğini ve kapsayıcılığı ne kadar iyi teşvik ediyor? (Oran 1-5)
 - c. İyileştirme önerileri
- Kendini Yansıtma
 - a. Aktivitenizi tasarlarken Miro'nun hangi özellikleri size en çok yardımcı oldu?
 - b. Miro'yu kullanmak, kapsayıcı bir sınıf kültürü oluşturma anlayışınızı nasıl geliştirdi?
 - c. Bu araç, hangi belirli sınıf zorluklarının ele alınmasına yardımcı olabilir?

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, öğrenci katılımını ve iş birliğini nasıl geliştireceklerini öğrenmek için oyunlaştırılmış bir sınıf yönetimi aracı olan Classcraft'ı keşfedecekler. Uygulamalı uygulama yoluyla, öğretmenler sanal bir sınıf kuracak, roller atayacak, görevler oluşturacak ve öğrencileri motive etmek için puanlar ve ödüller kullanacak. Ayrıca, Classcraft'ın analiz panosunu kullanarak öğrenci davranışını ve katılımını nasıl izleyeceklerini de öğrenecekler.

Öğretmenler, gerçek dünya senaryolarıyla etkileşim kurarak, Classcraft'ın işbirlikçi ve kapsayıcı bir sınıf ortamını nasıl teşvik ettiğini ve öğrenmeyi tüm öğrenciler için eğlenceli ve anlamlı hale getirdiğini anlayacaklardır. Bu etkinlik, öğretmenleri oyunlaştırmayı öğretim uygulamalarına etkili bir şekilde entegre etmek için pratik becerilerle donatır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Sınıf Zanaat

3. Süre: 50 dk

4. Talimatlar:

1. Adım: Classcraft'a Giriş

1. Classcraft'a Genel Bakış:

- Classcraft'ı, öğrenci katılımını ve ekip çalışmasını teşvik etmek için oyunlaştırmayı kullanan bir sınıf yönetimi aracı olarak açıklayın.

- Temel özellikleri vurgulayın:

- Sınıf Kurulumu: Sınıflar oluşturma ve özelleştirme.

- Oyunlaştırılmış Öğeler: Öğrencileri motive etmek için puanlar, ödüller ve görevler.

- Analytics Dashboard: Katılımı, davranışı ve ilerlemeyi izleme.

2. Adım: Bir Sınıf Oluşturma

1. Sınıf Kurulumu:

- Öğretmenler, kurgusal öğrenci profilleri (veya varsa gerçek sınıf verileri) ekleyerek sanal bir sınıf oluşturma alıştırmaları yapar.

- Öğrencilere roller atayın (örneğin, Şifacılar, Büyücüler, Savaşçılar) ve oyunlaştırma öğelerini tanıttın.

- Puan kazandıran veya kaybeden davranışları belirleyerek sınıf kurallarını özelleştirin (örneğin, görevleri tamamlamak puan kazandırır; rahatsız edici davranış puan kaybeder).

2. Görevler ve Ödüller Ekleme:

- Etkileşimli bir öğrenme görevi oluşturmak için Quest Builder'ı keşfedin:
- Örnek: Grup çalışmasını tamamlamak için kilometre taşları içeren Takım İş birliği Görevi.
- Görevleri tamamlamak veya ekip çalışmasını göstermek için ödüller (ör. rozetler veya bonus puanlar) atayın.

3. Adım: Analitik ve Etkileşim Araçlarını Keşfetme

1. Davranış ve Katılım Takibi:

- Aşağıdakileri izlemek için Analytics Kontrol Paneli'ni kullanın:
- Kazanılan veya kaybedilen puanlara dayalı öğrenci katılım seviyeleri.
- Görevler veya görevler üzerinde bireysel ve grup performansı.
- Öğretmenler, sağlanan senaryolara göre öğrenci puanlarını ayarlar:
- Örnek: Aktif katılım için puan verin veya kaçırılan son tarihler için puan düşülün.

2. Senaryo Uygulaması:

- Öğretmenler, Classcraft araçlarını kullanarak sınıf senaryolarını ele alma alıştırmaları yapar:
- Senaryo 1: Bir grup öğrenci ortak bir görevi erken tamamlar.
- Senaryo 2: Bir öğrenci sürekli olarak grup tartışmalarını bölüyor.
- Bu durumları ele almak için puanları, ödülleri veya geri bildirimleri nasıl kullanacaklarına öğretmenler karar verir.

Adım 4: İşbirliğine Dayalı Tartışma ve Yansıtma

1. Grup Paylaşımı:

- Öğretmenler Classcraft ile ilgili deneyimlerini tartışarak aşağıdakilere odaklanırlar:
- Sınıfı kurmadaki veya oyunlaştırma öğelerini kullanmadaki zorluklar.
- Aracın yaygın sınıf katılımı sorunlarını nasıl ele alabileceği.



5. Değerlendirme:

- Sınıf Sanatları Etkinliğini Değerlendirmek için Anket

1. Bu aktivite Classcraft'ın özelliklerini anlamana ne kadar yardımcı oldu?
(1'den 5'e kadar bir ölçekte oranlayın, burada 1 = Hiç değil ve 5 = Son derece iyi)
2. Classcraft'ı kullanarak bir sınıf kurma ve yönetme konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz?
(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin)
3. Öğretmenlik pratiğinizde Classcraft'ın hangi özelliğinin en faydalı olacağını düşünüyorsunuz?
4. Bu etkinlikten sonra öğrenci katılımı ve işbirliği zorluklarını ele almak için kendinizi daha donanımlı hissediyor musunuz?
(Evet/Hayır – Mümkünse lütfen cevabınızı açıklayın.)
5. Classcraft'ın nasıl kullanılacağını öğrenmek için etkinlik ne kadar pratikti?
(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin)
6. Senaryo tabanlı uygulama, Classcraft'ın araçlarını anlamada yardımcı oldu mu?
(Evet/Hayır – Lütfen cevabınızı açıklayın.)
7. Öğretmenlik pratiğinizde Classcraft'ı kullanma olasılığınız nedir?
(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin)
8. Etkinlik sırasında verilen talimatlar ne kadar açıktı?
(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin)
9. Etkinlik, uygulamalı uygulama ve rehberli öğrenmeyi etkili bir şekilde dengeledi mi?
(Evet/Hayır – Hayır ise, lütfen iyileştirmeler önerin.)
10. Aktivitenin hangi kısmı en ilgi çekici veya yardımcı oldu?
(Ucu açık)
11. Faaliyetin hangi kısmı geliştirilebilir?
12. Bu etkinlik ile ilgili genel deneyiminizi nasıl değerlendirirsiniz?
(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin)

AKTİVİTE 8: Yapay zekâ Destekli Uyarı Sinyali ile Katılımı Güçlendirme

1. Açıklama:

Öğretmenler, hızlı ve etkili öğrenci katılımı check-in'leri tasarlamak için yapay zekâ destekli bir anket ve form oluşturma platformu olan Tally'yi keşfedecek. Öğretmenler, sınıf dinamiklerini değerlendiren, ilgisiz öğrencileri belirleyen ve öğrencilerden öğrenme

deneyimleri hakkında eyleme geçirilebilir geri bildirimler toplayan anketler oluşturmak için Tally'yi kullanacak.

Öğretmenler, Tally'nin formlarından oluşturulan yapay zekâ destekli içgörülerini analiz ederek, öğrenci yanıtlarındaki kalıpları belirlemeyi, katılım zorluklarını ele almak için hedefli stratejiler geliştirmeyi ve daha kapsayıcı bir sınıf ortamını teşvik etmeyi öğrenecekler. Bu etkinlik, bilinçli öğretim kararları almak için öğrenci girdilerini toplamada ve yorumlamada yapay zekâ'nın rolünü vurgulamaktadır

2. Öğretim Materyalleri:

- [Çetele Hesabı](#)
- Veri Analizi Çalışma Sayfası ([Bağlantı](#))

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. Adım: Tally ile bir Anket Oluşturun

1. Sağlanan bağlantıyı kullanarak Tally'ye giriş yapın
2. Yeni bir form oluşturmaya başlayın ve öğrenci katılımını ve sınıfa katılımı değerlendirmek için aşağıdaki soruları ekleyin:
 - Sınıfın en çok hangi bölümünden keyif alıyorsunuz?
 - Sınıfta fikirlerinizi paylaşırken ne kadar rahat hissediyorsunuz?
 - Öğrenmeyi sizin için kolaylaştırmak için ne yapabiliriz?
 - Hangi öğrenme aktiviteleri kendinizi en çok dahil hissetmenize yardımcı oluyor? (Çoktan seçmeli: Grup projeleri, Tartışmalar, Bağımsız görevler, Diğerleri)
3. Formu basit görseller ve erişilebilirlik özellikleriyle (ör. daha büyük yazı tipleri, kapsayıcı dil) özelleştirin.
4. Paylaşmak için benzersiz bir anket bağlantısı kaydedin ve oluşturun.

2. Adım: Öğrenci Yanıtlarını Simüle Edin

1. Gerçek öğrenci geri bildirimlerini taklit etmek için simüle edilmiş yanıtları doğrudan forma girin.
 - Örnek yanıtlar:
 - Grup tartışmalarından hoşlanırım ama fikirlerimi paylaşma konusunda gergin hissedirim.
 - En iyi görseller ve örneklerle öğrenirim.
 - Ek talimatlar olmadan bağımsız görevler çok zordur.
2. Sonuçları Tally kontrol panelinde doldurmak için form yanıtlarını gönderin.

3. Adım: Yapay Zekâ Tarafından Oluşturulan İçgörülerini Analiz Edin

1. Yanıt verilerini incelemek için Tally analiz panosunu açın.

2. Aşağıdakiler gibi eğilimleri belirleyin:

- Yaygın olarak keyif alınan aktiviteler (ör. grup tartışmaları).
- Dahil edilmenin önündeki engeller (örneğin, bağımsız görevlerde zorluk).
- Farklı öğrenme aktivitelerindeki katılım düzeylerindeki kalıplar.

3. Bir Veri Analizi Çalışma Sayfası kullanarak temel gözlemleri not edin (örneğin, öğrenciler işbirlikçi çalışmayı tercih ederler ancak bağımsız öğrenmede zorlanırlar).

4. Adım: Grup Paylaşımı ve Geri Bildirim

1. Küçük gruplar halinde, Tally içgörülerine dayalı olarak geliştirilen katılım stratejilerini paylaşın.

2. Akranlara geri bildirim sağlayın ve aşağıdakilere odaklanın:

- Stratejilerin uygulanabilirliği.
- Stratejilerin katılım ve kapsayıcılık zorluklarını ne kadar iyi ele aldığı.



5. Değerlendirme:

• Değerlendirme Anketi Soruları

1. Bu aktivite Tally'nin özelliklerini anlamanıza ne kadar yardımcı oldu?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte oranlayın, burada 1 = Hiç değil ve 5 = Son derece iyi.)

2. Çetele anketleri oluşturma ve analiz etme konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin.)

3. Katılımı ve katılımı artırmak için Tally'nin en yararlı özelliğini buldunuz?

4. Tally'yi öğretim pratiğinizde kullanma olasılığınız nedir?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin.)

5. Gerçek dünya sınıf uygulaması için etkinlik ne kadar pratikti?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin.)

6. Etkinlik, yapay zekânın sınıf katılımını ve katılımını geliştirmedeki rolünü ne kadar etkili bir şekilde gösterdi?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin.)

7. Tally'nin hangi özel sınıf senaryoları için en uygun olduğunu düşünüyorsunuz?
8. Bu etkinlikle ilgili genel deneyiminizi nasıl değerlendirirsiniz?

(1 ile 5 arasında bir ölçekte derecelendirin.)

9. Öğretiminizde uygulayacağınız bu aktiviteden önemli bir çıkarım nedir?

AKTİVİTE 9: Kişiselleştirilmiş Öğrenme için ChatGPT'yi Kullanma

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri kişiselleştirilmiş öğretimi tamamen dönüştürme potansiyeline sahip, yapay zekâ destekli ücretsiz bir platform olan ChatGPT ile tanıştırır. Öğretmenler, ChatGPT'nin nasıl özelleştirilmiş ders planları, farklılaştırılmış öğretim yöntemleri ve öğrenciye özel geri bildirimler üretebileceğinin tadına varacaklar. Öğretmenler, yapay zekâ'nın çeşitli öğrenme taleplerini karşılama kapasitelerini nasıl geliştirebileceğini, hazırlığı nasıl hızlandırabileceğini ve gerçekçi sınıf senaryoları uygulayarak öğrenci başarısını nasıl artırabileceğini aktif olarak araştıraraklar.

Araştırma, gerçek dünya uygulaması ve işbirlikçi iyileştirmenin bir kombinasyonu yoluyla etkinlik, eğitimcilere esnekliği ve katılımı korurken ChatGPT'yi ders planlarına dahil etmeleri için pratik araçlar sağlar.

2. Öğretim Materyalleri:

- [ChatGPT \(İngilizce\)](#)
- Sınıf Senaryoları (talimat bölümünde verilmiştir)

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. Adım: ChatGPT'ye Başlarken

1. Öğretmenler ChatGPT'ye erişir

2. Öğretmenlere ChatGPT'nin yeteneklerini keşfetmeleri için örnek istemler sağlayın:

- Kesirlerle mücadele eden bir öğrenci için farklılaştırılmış bir etkinlik oluşturun.
- Grup tartışmalarında başarılı olan ancak bağımsız görevlerde zorlanan bir öğrenci için kişiselleştirilmiş bir geri bildirim mesajı oluşturun.
- Görsel ve işitsel öğrenenlere fotosentez öğretmek için bir ders planı önerin.

3. Öğretmenler bu istemleri girme alıştırmaları yapar ve ChatGPT tarafından oluşturulan yanıtları gözlemler.

2. Adım: Öğrenme Materyallerini Özelleştirme

1. Öğretmenlere birlikte çalışacakları bir sınıf senaryosu verilir, örneğin:

- Senaryo 1: DEHB olan bir öğrencinin okuma ödevleri sırasında odaklanmak için yardıma ihtiyacı vardır.
- Senaryo 2: İngilizce öğrenen bir kişi, karmaşık kelimeleri anlamakta zorlanır.
- Senaryo 3: Bir grup öğrenci matematikte başarılıdır ancak yazma görevlerini zor bulur.

2. ChatGPT'yi kullanarak öğretmenler:

- Atanan senaryoda öğrencinin veya grubun özel ihtiyaçlarına göre uyarlanmış etkinlikler oluşturun.
- Öğrencinin tercih ettiği öğrenme stillerine uygun ders planları veya öğretim destekleri oluşturun.
- Öğrencilerin gelişmesine yardımcı olmak için destekleyici, kişiselleştirilmiş geri bildirim mesajları hazırlayın.

3. Adım: Yapay Zekâ Tarafından Oluşturulan İçeriği İyileştirme

1. Öğretmenler, öğretim stilleri ve sınıf hedefleriyle uyumlu olduğundan emin olmak için ChatGPT tarafından oluşturulan içeriği gözden geçirir ve iyileştirir.

2. Yapay zekâ tarafından oluşturulan materyalleri, kapsayıcı ve pratik olduklarından emin olarak bireysel öğrenci ihtiyaçlarına daha iyi uyacak şekilde uyarlamanın yollarını tartışın.

4. Adım: Paylaşma ve İş birliği

1. Öğretmenler, ChatGPT tarafından oluşturulan çıktıları senaryoları için eşleştirir ve paylaşır.

2. Ortaklar yapıcı geri bildirim sağlar:

- İçerik uygun şekilde kişiselleştirilmiş mi?
- Stratejiler verilen senaryo için pratik ve eyleme geçirilebilir mi?

Adım 5: Yansıma ve Uygulama

1. Öğretmenler, aşağıdaki istemleri kullanarak ChatGPT'nin öğretim uygulamalarını nasıl destekleyebileceği üzerinde bireysel olarak düşünür:

- ChatGPT, öğrenme materyallerini kişiselleştirmeyi nasıl kolaylaştırdı?

- Ders planlaması veya geri bildirim için yapay zekâ yı kullanırken ne gibi zorluklarla karşılaşabilirsiniz?
- ChatGPT'yi mevcut iş akışınıza nasıl entegre edebilirsiniz?

2. Grup tartışması:

- ChatGPT için önemli çıkarımları paylaşın ve ek sınıf uygulamaları için beyin fırtınası yapın.

5. Değerlendirme:

- Öz Değerlendirme
 - a. ChatGPT'nin öğretim ihtiyaçlarınız için en değerli özelliği neydi?
 - b. ChatGPT, öğrenme materyallerini kişiselleştirmenize nasıl yardımcı oldu?
 - c. ChatGPT'yi sınıfınıza entegre ederken ne gibi zorluklarla karşılaşabilirsiniz?
- Akran Geri Bildirimi
 - a. Yapay zekâ tarafından oluşturulan çıktı pratik ve alakalı mı? (Oran 1-5)
 - b. Stratejiler veya materyaller kapsayıcı ve ilgi çekici mi? (Oran 1-5)

AKTİVİTE 10: Yapay zekâ Araçları ile Kapsayıcı Bir Sınıf Çerçevesi Tasarlama

1. Açıklama:

Öğretmenler, kapsayıcı bir sınıf ortamını teşvik etmek için kapsamlı bir çerçeve tasarlamak için Kapsayıcı Eğitimin Temelleri modülünden öğrendiklerini sentezleyeceklerdir. Bu etkinlik, planlamayı, işbirliğini ve yansıtmayı desteklemek için birden fazla yapay zekâ aracını entegre ederek öğretmenlerin eşitlik, çeşitlilik ve kapsayıcılık için pratik, veriye dayalı stratejiler oluşturmalarına olanak tanır.

2. Öğretim Materyalleri:

[ChatGPT](#): Kapsayıcı stratejiler için beyin fırtınası yapmak için.

[Cetele](#): Simüle edilmiş öğrenci geri bildirimlerini toplamak ve analiz etmek için.

[Miro](#): Kapsayıcı çerçeveyi tasarlamak için.

[Canva \(Sihirli Yazma\)](#): Çerçevenin görsel temsillerini oluşturmak için.

3. Süre: 90 dk.

4. Talimatlar:

Adım 1: Sahneyi Hazırlamak – Kapsayıcı Eğitim İlkelerini Analiz Etmek

1. Grup Tartışması:

- Öğretmenler küçük gruplara ayrılır ve kapsayıcı eğitimin temel ilkelerini yeniden gözden geçirmeleri için teşvik edilir:

- Sınıfta eşitlik, çeşitlilik ve kapsayıcılığın temel ilkeleri nelerdir?
- Kapsayıcı öğretim yöntemleri farklı öğrenci ihtiyaçlarını nasıl karşılayabilir?

2. Yapay Zekâ Destekli Beyin Fırtınası:

- Her grup, kapsayıcı eğitim ilkeleriyle uyumlu stratejilerin bir listesini oluşturmak için ChatGPT'yi kullanır. Örnek istemler:

- Farklı yeteneklere sahip öğrenciler arasında iş birliğini teşvik etmek için stratejiler önerin.
- Grup görevlerinde ve değerlendirmelerinde eşitliği nasıl sağlayabilirim?
- Grup tartışmaları sırasında hem içe dönük hem de dışa dönük öğrencilerin ilgisini çekmenin etkili yolları nelerdir?
- Öğrencilere akranları arasındaki kültürel farklılıklara saygı duymayı ve değer vermeyi nasıl öğretebilirim?
- Öğrencilerin bilgilerini farklı şekillerde göstermelerine olanak tanıyan etkinlik örnekleri nelerdir?
- Öğrenciler arasındaki çatışmaları iş birliğini teşvik edecek şekilde ele almak için hangi stratejileri kullanabilirim?

Adım 2: Senaryo Analizi – İhtiyaçların Belirlenmesi

1. Senaryolar:

- Her gruba, farklı öğrenci ihtiyaçlarını içeren ayrıntılı bir sınıf senaryosu atanır. Örnekler:

1. ASD'li bir öğrenci grup etkinliklerini ezici bulur ve yalnız çalışmayı tercih eder, ancak işbirlikçi öğrenme fırsatlarını kaçıır. Öğretmenin öğrencinin rahatı ile sosyal gelişimi arasında denge kurması gerekir.
2. İştah bozukluğu olan bir öğrenci, tartışmalar ve dersler sırasında sözlü talimatları takip etmekte zorlanır. Öğretmen, öğrenme materyallerine ve sınıf içi iletişime eşit erişime sahip olduklarından emin olmalıdır.
3. Bir öğrenci, şiddetli kaygı nedeniyle sıklıkla sınıfın önünde sunum yapmaktan kaçınır. Öğretmenin, öğrencilerin duygusal sınırlarına saygı gösterirken yavaş yavaş güven oluşturmalarına yardımcı olacak yollar bulması gerekir.
4. Bir öğrenci, ders kitapları, internet veya okul malzemeleri gibi kaynaklara sınırlı erişim nedeniyle genellikle okula hazırlıksız gelir. Öğretmen, katılım için eşit fırsatlar sağlamanın yollarını bulmalıdır.
5. Görme engelli bir öğrenci, tahtadan okumak veya standart çalışma sayfalarını kullanmak gibi görsel ağırlıklı derslerle meşgul olmakta zorlanır. Öğretmen, erişilebilirliği sağlamak için materyalleri uyarlamalıdır.

6. DEHB olan bir öğrenci uzun dersler sırasında odaklanmakta güçlük çeker ve genellikle akranlarını rahatsız eder. Öğretmenin, öğrencinin dürtüsel davranışlarını yönetirken yapılandırılmış, ilgi çekici bir ortam yaratması gerekir.
7. Tekerlekli sandalye kullanan bir öğrenci, fiziksel aktivitelerden dışlanmış hisseder ve sınıf oturma düzenlemelerine tam olarak katılmakta zorlanır. Öğretmenin daha kapsayıcı bir fiziksel ve sosyal ortam yaratması gerekir.
8. Bir sınıf, okuma seviyeleri başlangıç seviyesinden ileri seviyeye kadar değişen öğrencileri içerir. Öğretmen, tüm öğrencilerin katılımını ve meydan okumasını sağlamak için uygun düzeyde metinler ve etkinlikler sağlamalıdır.
9. Travmadan kurtulan bir öğrenci genellikle sınıf tartışmalarından ve grup çalışmalarından çekilir. Öğretmen, öğrenciyi öğrenmeye yeniden dahil etmek için güvenli ve destekleyici bir ortam yaratmalıdır.
10. Bir sınıf, farklı ana dilleri konuşan ve ana eğitim dilinde iletişim kurmakta zorlanan öğrencileri içerir. Öğretmen, her öğrencinin derslere katılabilesini ve anlayabilesini sağlamalıdır.

2. Veri Toplama ve İlgörüler:

- Tally'yi (yapay zekâ destekli ücretsiz form aracı) kullanarak her grup, senaryoya dayalı olarak öğrenci geri bildirimi toplamak için kısa bir anket oluşturur.
- Analiz için simüle edilmiş öğrenci yanıtları sağlanır.

Adım 3: Kapsayıcı Çerçevenin Tasarlanması – Yapay zekâ ile Geliştirilmiş Planlama

1. Çerçeve Geliştirme:

- Gruplar, kapsayıcı sınıf çerçevelerini tasarlamak için Miro'yu (işbirlikçi dijital beyaz tahta) kullanır.
- Çerçevenin unsurları şunları içermelidir:
 - Katılım Stratejileri: İşbirliğini ve saygıyı teşvik eden faaliyetler.
 - Adaptasyon Teknikleri: Farklı öğrenciler için farklılaştırılmış öğretim ve UDL uygulamaları.
 - Değerlendirme Planları: Adil değerlendirme yöntemleri.

2. AI Aracı Entegrasyonu:

- Çerçevenin görsel olarak çekici bir sunumunu oluşturmak için Canva'yı (Sihirli Yazma) kullanın.
- Örnek görev: Çerçevenin bilişsel, duygusal ve fiziksel ihtiyaçları nasıl ele aldığının görsel bir temsilini oluşturun.

4. Adım: Sunum ve Akran Değerlendirmesi

1. Sunumlar:

- Her grup, yapay zekâ araçlarını ve kapsayıcı stratejileri kullanımlarını sergileyerek kendi çerçevesini sınıfa sunar.

-Vurgulamak:

- Çerçevelerinin temel özellikleri.
- Çerçevenin senaryolarından belirli ihtiyaçları nasıl karşıladığı.

2. Akran Geri Bildirimi:

- Gruplar, yol gösterici istemleri kullanarak geri bildirim sağlar:
- Çerçeve kapsayıcı eğitim ilkeleriyle uyumlu mu?
- Stratejiler pratik ve gerçek sınıflara uygulanabilir mi?



5. Değerlendirme:

- Bireysel Yansıma:
 - Kapsayıcı bir sınıf çerçevesi tasarlamamanın en değerli yönü neydi?
 - Yapay zekâ araçları planlamanızı ve iş birliğinizi nasıl geliştirdi?
 - Ne gibi zorluklarla karşılaştınız ve bunlar gelecek planlamasında nasıl ele alınabilir?
- Grup Tartışması:
 - Öğretmenlerin çerçeveleri ve yapay zekâ araçlarını öğretim uygulamalarına nasıl entegre edebilecekleri konusunda son bir tartışmayı kolaylaştırm.

MODULE 3 ADAPTATION OF AI TOOLS FOR SPECIAL NEEDS STUDENTS



1. Modüle Genel Bakış

Bu modül, öğretmenlerden ek desteğe ihtiyaç duyan öğrencilerin benzersiz özel ihtiyaçlarını anlamaya ve ele almaya odaklanır, dolayısıyla yapay zekâ araçları aracılığıyla. Öğretmenler, uygulamalarıyla ilgili gizlilik ve etik konuları göz önünde bulundururken, çeşitli öğrenme zorluklarına hitap eden uygun yapay zekâ kaynaklarını tanımayı ve seçmeyi öğreneceklerdir. Kişiselleştirilmiş öğrenme görevleri oluşturmak için yapay zekâyı kullanmak için stratejiler geliştirecekler ve sonuçta uyarlanabilir öğrenme planları tasarlayacaklar.

2. Modülün Amaçları

- Yapay zekâ araçlarıyla ek desteğe ihtiyaç duyan öğrencilerin özel ihtiyaçlarını anlamak
- Farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamaya yardımcı olan yapay zekâ araçlarını tanımak ve seçmek
- özel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemek için sınıfta yapay zekâyı kullanmanın yollarını planlamak
- Yapay zekâ araçlarının özel gereksinimli öğrencilerle kullanılmasıyla ilgili mahremiyet ve etik konuları göz önünde bulundurmak

- e. Yapay zekâ araçlarını birden fazla konu alanına entegre etmek için disiplinler arası bir yaklaşım uygulamak
- f. Farklı öğrenciler için eğitim deneyimlerinin kapsayıcılığını artırmak.

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- a. Özel gereksinimli öğrencileri destekleyen yapay zekâ araçlarının temel özelliklerini belirlemek
- b. Yapay zekâ araçlarının farklı öğrenme zorluklarını nasıl ele alabileceğini açıklamak
- c. özel ihtiyaçları olan öğrenciler için kişiselleştirilmiş öğrenme görevleri oluşturmak için yapay zekâ araçlarını kullanmak
- d. Yapay zekâ araçlarının öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada ne kadar etkili olduğunu incelemek
- e. özel ihtiyaçları olan öğrenciyi desteklemek için yapay zekâyı uyarlayan bir öğrenme planı tasarlamak

4. Anahtar Kavramlar

Yapay zekâ araçları ve erişilebilirlik, disiplinler arası yaklaşım, öğrenme zorlukları, kişiselleştirilmiş öğrenme, yapay zekâ da etik konular, uyarlanabilir öğrenme planları, değerlendirme kriterleri, derecelendirme ölçekleri, sosyal beceriler

AKTİVİTE 1: Memleri sınıfta kapsayıcı bir şekilde kullanma

1. Açıklama:

Bu aktivite, memleri eğlenceli ve etkili bir öğretim aracı olarak kullanmaya odaklanır. Öğretmenler, memlerin ne olduğunu ve sınıfta nasıl kullanılabileceğini tartışmak, kendi deneyimlerini paylaşmak ve memlerin farklı öğrenme stillerini nasıl destekleyebileceğine bakmak için birlikte çalışacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- bit.ly/WeAreSpiral (tek cümlelik anlık görüntüler oluşturmak için)
- Canva [veya](https://www.canva.com) Lino Wall'da
- [Kendi kendine kontrol notları](#)
- ChatGPT [gibi yapay zekâ aracı](#)

- Yapay zekâ içgörülerine sahip Padlet, Coggle, MindMeister gibi yapay zekâ tabanlı beyin fırtınası aracı

3. Süre: 90 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Kapsayıcı sınıflarımızda memlerin kullanımı hakkında beyin fırtınası yapın.
Saymak:

- Farklı öğrenci türleri (görsel, işitsel, kinestetik)
- Farklı Öğrencilerin İhtiyaçları
- Özel İhtiyaç Sahibi Öğrenciler
- Sınıfımızda kapsayıcılığı desteklemenin yolları
- Odaklanmamız gereken sosyal beceriler (yaratıcılık ve empati gibi)

Yapay zekâ içgörülerine sahip Padlet gibi yapay zekâ tabanlı bir beyin fırtınası aracı kullanın, Coggle, MindMeister...

Malzemeler: internet erişimli kâğıt ve kalem/dizüstü bilgisayar

Süre: 20 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Aşağıdaki soruları tartışın ve temel çıkarımları yazın:

- Memler nedir ve bunları sınıflarımızda nasıl kullanırız?
- Öğretiminizde memleri kullanmakla ilgili kişisel deneyimleriniz var mı?
- Memler sınıfta farklı öğrenme stillerinin ele alınmasına nasıl yardımcı olabilir?
- Görsel öğrenenler, işitsel öğrenenler ve kinestetik öğrenenler memlerden nasıl farklı şekilde yararlanabilir?
- Öğrenci katılımı, yaratıcılığı ve eleştirel düşünmeyi teşvik etme ve kavramları mizah ve/veya görsel öğeler aracılığıyla sunma gibi kavramları göz önünde bulundurun.

Fikir üretmek için ChatGPT gibi bir yapay zekâ aracı kullanın.

Malzemeler: internet erişimli kâğıt ve kalem/dizüstü bilgisayar

Süre: 25 dk

3 Adım:

Grup çalışması: Tartışmanızdan tek cümlelik bir anlık görüntü çıkarımı hazırlayın. Tek cümlelik çıkarımınız şu notlardan en az üçünü içermelidir:

- Memler öğrencileri öğrenmeye nasıl dahil edebilir?
- Öğretiminizde memleri kullanmayla ilgili kişisel deneyimler
- Memler farklı öğrenme stillerine nasıl hitap edebilir?
- Tüm öğrencilere nasıl fayda sağlayabilirler?
- Her öğrenci türü memlerden nasıl yararlanabilir: Görsel öğrenenler, işitsel öğrenenler ve kinestetik öğrenenler

Çalışmanızı göndermeden önce, bu kendi kendine kontrol notlarını kullanın.

Grubunuzun tek cümlelik anlık görüntüsünü oluşturmak için bit.ly/WeAreSpiral kullanın ve bunu Canva veya Lino Wall'daki toplu sonuca ekleyin.

Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, kendi kendine kontrol notları

Süre: 30 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Bir grup olarak, diğer grupların çalışmalarına bir göz atın ve kendi kendine kontrol notlarına dayanarak onlar için geri bildirim sağlayın. Tek cümlelik anlık görüntülere ilişkin akran değerlendirmeniz samimi ve yapıcı olmalıdır.

Malzemeler: Canva veya Lino duvarında toplu sonuç, kendi kendine kontrol notları

Süre: 15 dk



5. Değerlendirme:

- Kendini yansıtma
- Tartışma
- Kendi kendine kontrol notları

AKTİVİTE 2: Yaratıcı ve etkili bir öğretim aracı olarak pedagojik memler

1. Açıklama:

Bu aktivite, memleri eğlenceli ve etkili bir öğretim aracı olarak kullanmaya odaklanır. Öğretmenler, memlerin ne olduğunu ve sınıfta nasıl kullanılabileceğini tartışmak, kendi deneyimlerini paylaşmak ve memlerin farklı öğrenme stillerini nasıl destekleyebileceğine bakmak için birlikte çalışacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Öğrenci Memleri Sergisi
- MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching (meme değerlendirmesi için yapay zekâ araçları)
- Meme değerlendirme kriterleri için şablon

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Sınıfta yapay zekâ kullanımı konusunda öğrenciler tarafından oluşturulan bazı memlere (bit.ly/MemesAI) bir göz atın.

- Analiz etmek için 2 veya 3 mem seçin.
- Analiz:
 - Konu ve olası eğitimle ilgili

- Özgünlük ve yaratıcılık düzeyi
- Eleştirel düşünmenin teşvik edilmesi

Materyaller: öğrenci memleri sergisi, internet erişimi olan dizüstü bilgisayar

Süre: 20 dk

2 Adım:

Önceki görevde kullanılan değerlendirme kriterlerini düşünün. — Öğrenci memlerini değerlendirirken olası değerlendirme kriterlerini göz önünde bulundurmanız için MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching gibi yapay Zekâyı kullanın. Ölçüt listesine ekleyin:

- Konu ve olası eğitimle ilgili
- Özgünlük ve yaratıcılık düzeyi
- Eleştirel düşünmenin teşvik edilmesi
- *Gönderilen mesajın netliği*
- *Öğrenci Uygunluğu*
- ...

Materyaller: öğrenci memleri sergisi, internet erişimi olan dizüstü bilgisayar

Süre: 20 dk

3 Adım:

- Bir meme oluşturma görevi için değerlendirme kriterlerine karar verin.
- Size yardımcı olması için yapay zekâ araçlarını kullanın. Daha sonra kullandıklarınızı kaynaklarınıza eklemeyi unutmayın. MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching veya aşina olduğunuz herhangi bir başka şey kullanın.
- Meme değerlendirme kriterleri için bu şablonu kullanın.
- Değerlendirme kriterlerinizi göndermeden önce, işe yarayıp yaramadığını görmek için kriterlerinizi kullanarak öğrenciler tarafından tasarlanan seçilmiş memleri değerlendirin.
- Çalışmanızı paylaşın (Canva veya Lino duvarında).

Materyaller: öğrenci memleri sergisi, internet erişimi olan dizüstü bilgisayar

Süre: 40 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Çiftler halinde, diğer gruplar tarafından sunulan değerlendirme kriterlerine bir göz atın.

- Bunları seçtiğiniz memlere uygulamayı deneyin
- İyileştirmeler önerin

Materyaller: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, toplu sonuç, öğrencilerin memleri sergisi

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

- Tek cümlelik anlık görüntülerin öz değerlendirmesi
- Eğitsel meme kriterlerinin akran değerlendirmesi
- Kahoot yarışması

AKTİVİTE 3: Bu benim meme'im!

1. Açıklama: Çeşitli grup etkinlikleri aracılığıyla öğretmenler, yapay zekâ'nın eğitimde ve etik konularda kullanımı hakkında kendi memlerini oluşturacak, yaratıcılığın, eleştirel düşünmenin önemini vurgulayacak ve öğrencilerin öğretimde memleri kullanırken onları meşgul etmelerini sağlayacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- Son Dakika Haber Jeneratörü! Bağlantı
- Kendi Haberlerinizi Kırın- Son Dakika Haber Oluşturucu bağlantısı
- MemeCam bağlantısı
- Canva veya Lino duvarında toplu sonuç
- Mentimetre

3. Süre:

110 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Kendi pedagojik meme'inizi oluşturun:

- Hedef kitleyi göz önünde bulundurun
- Mem'i tasarlarırken öğrenme hedeflerini düşünün
- Meme'iniz için bağlam:
 - Yapay zekânın öğrencilerin sosyal becerileri üzerindeki etkisi
 - Gizlilik ve veri endişeleri
 - Etik çıkarımlar
 - Yaratıcılık, eleştirel düşünme becerileri
 - Yaratıcılık
- Aşağıdaki meme oluşturunclardan birini kullanın:
 - Son Dakika Haber Jeneratörü! [Bağlantı](#)
 - Kendi Haberlerinizi Kırın- Son Dakika Haber Oluşturucu [bağlantısı](#)
 - MemeCam [bağlantısı](#)

Canva [veya](#) Lino wall'daki toplu sonuca ekleyin.

Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar

Süre: 45 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Gruplar, memlerini tüm grupla paylaşır. Sunum yaparken, önce izleyicilerinizin meme'inizin tüm sonuçlarını tahmin etmeye çalışmasına izin verin. Ardından, daha fazla ayrıntıya girebilirsiniz.

Malzemeler: kolektif sonuç dijital sergisi

Süre: 25 dk

3 Adım:

Grup çalışması: Akranlar, diğer grupların memleri için şu şekilde geri bildirim sağlar:

- Memlerin amaçlanan mesajı iletmedeki etkinliğinin değerlendirilmesi
- Memlerin nasıl geliştirilebileceğini veya uyarlanabileceğini önermek.

Malzemeler: kolektif sonuç dijital sergisi

Süre: 20 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Sunum yapan diğer gruplardan duyduklarınıza ve elde edilen geri bildirimlere dayanarak:

- Alınan geri bildirimlere göre eğitici memlerinizi geliştirin
- Akran geri bildiriminin etkinliğini tartışın: akran geri bildiriminin avantajlarını Mentimetre'ye ekleyin (eklenen yanıtların kelime bulutu)

Malzemeler: kolektif sonuç dijital sergisi

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

- Eğitsel meme kriterlerinin akran değerlendirmesi
- Minimetredeki Yansımalar

AKTİVİTE 4: Kutunun dışında düşünmek- özel ihtiyaçları zorluklarla ilişkilendirmek ve etkili yapay zekâ araçlarını belirlemek

1. Açıklama: Etkinlik, öğretmenler arasında özel gereksinimli öğrencilerin karşılaştığı zorluklar ve sınıfta günlük olarak karşılaşılan çok çeşitli ihtiyaçlar hakkında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Öğretmenler, özel ihtiyaçları zorluklarla ilişkilendirmenin yanı sıra belirli durumlarda en etkili Yapay Zekâ Araçlarını belirleyerek, belirli zorlukları tanıma ve tüm öğrenciler için öğrenmeyi etkili bir şekilde destekleyebilecek ve geliştirebilecek yapay zekâ araçlarını keşfetme konusunda anlamlı tartışmalara katılacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- Kâğıt altıgenler - mavi ve yeşil
- Referans Çalışma Sayfası (Eğitmen için)
- Yapay zekâ araçları

3. Süre: 90 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Sınıfınızda günlük olarak karşılaştığınız özel ihtiyaçları düşünün.

- Farklı yeteneklere, öğrenme stillerine ve zorluklara sahip öğrencileri düşünün
- Beyin fırtınası yapın ve bunları mavi altıgenlerin üzerine yazın
- Her altıgen özel bir ihtiyaç içerir

Malzemeler: mavi kâğıt altıgenler, işaretleyiciler

Süre: 20 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Özel ihtiyaçları olan öğrencilerle kullanılması önerilen araçların bir listesini yapmak için yapay zekâyı kullanın.

- Bir grup olarak, yapay zekâ tarafından oluşturulan listeden seçim yapın: aşına olduğunuz 5 araç ve keşfetmeye istekli olacağınız 5 araç
- Bunları yeşil altıgenlerin üzerine yazın
- Her altıgen belirli bir AI aracı içerir

Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar/cep telefonları/tabletler, yeşil kâğıt altıgenler

Süre: 20 dk

3 Adım:

Grup çalışması: Grup olarak oluşturduğunuz mavi ve yeşil altıgenlere bakmak,

- Belirlediğiniz bu ihtiyaçların konu alanınızdaki öğrenmeyi nasıl etkilediğini raporlayın
- Bunları yapay zekâ araçlarıyla ele almak için stratejiler düşünün
- Eşleştirme egzersizi: Yeşil ve mavi altıgenleri uygun gördüğünüz şekilde karıştırın ve eşleştirin

Malzemeler: teşhir alanı: bir masa, bir (mantar) tahta... Referans Çalışma Sayfası (Eğitmen için)

Süre: 20 dk

4 Adım:

Bireysel çalışma: Konu alanınızı düşünün veya her bir AI aracı (yeşil altıgenler), özel ihtiyaçları olan bir öğrencinin onunla tamamlayabileceği bir görev/öğretim birimi örneği sağlar.

- Seçilen öğretim ünitesini uygun altıgen üzerine yazın ve ardından diğer grup üyelerinin de aynısını yapabilmesi için geri koyun
- Farklı yapay zekâ araçları için farklı öğretim birimleri eklemeye çalışın

Malzemeler: ekran alanı

Süre: 15 dk

5 Adım:

Grup çalışması: Konu alanlarınızda yapay zekâ aracının kullanımıyla ilgili birbirinizin görüşlerini paylaşın. Olası kombinasyonları düşünün ve bu yapay zekâ araçlarının disiplinler arası derslerde nasıl kullanılabileceğini tartışın.

Malzemeler: ekran alanı

Süre: 15 dk



5. Değerlendirme:

- Yansıtıcı tartışma
- Kendini yansıtma

AKTİVİTE 5: Yeni fikirler bulmak

1. Açıklama:

Bu etkinlik, yapay zekânın eğitimde kullanımını ve farklı ihtiyaçları olan bir grup öğrencide disiplinler arası öğretimi geliştirme potansiyelini keşfetmeye odaklanmaktadır. Öğretmenler, sınıflarda yapay zekâ kullanımını tartışmak için bir Kim Bul oyunuyla başlayacak.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- Öyle birini bul ki... oyun

- Öyle birini bul ki... oyun jeneratörü
- Sürdürülebilirliği Öğretmek Disiplinler arası Sunum

3. Süre: 110 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Yapay zekânın sınıfta ne sıklıkta ve neden kullanılması gerektiği konusunda farkındalık yaratmak için, Oyun oynayan birini bul'a katılacaksınız . Bu aktivitede, yapay zekâyı eğitimde kullanma konusunda deneyimleri veya fikirleri olanları bulmak için odanın etrafında dolaşacak ve meslektaşlarınızla konuşacaksınız.

- Öyle birini bul ki... Oyun: indirin ve yazdırın veya sanal olarak oynayın

Malzemeler: Öyle birini bulun ki... oyun, şablon bağlantısı

Süre: 20 dk

2 Adım:

Ardından, öğrencileriniz için birbirini bul oyunu oluşturacaksınız. Okulda ve ayrıca yaşamlarında yapay zekâ kullanımına ilişkin deneyimlerine odaklanacaksınız.

- Öyle birini bul ki... Oyun oluşturucu: indirin ve yazdırın veya sanal olarak oynayın

Malzemeler: Öyle birini bulun ki... oyun jeneratörü

Süre: 25 dk

3 Adım:

Grup çalışması: Disiplinlerarasılığı öğretmek- sürdürülebilirliğe farklı okul derslerinde nasıl yaklaşılabilirliğini inceleyin.

- Sunum
- Sürdürülebilirlik konusunu göz önünde bulundurarak, grubunuzdaki her konu alanı için bir sonuç ve etkinlik yazın
- Ele alınacak konu alanlarını ve temel yetkinlikleri tanımlayın

Malzemeler: sunum, kalem ve kâğıt/dizüstü bilgisayar

Süre: 15 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Artık farklı konu alanları için sonuçları ve önerilen etkinlikleri tanımladığınıza göre:

- Şunu düşünün: Bu sefer odaklanacağınız özel ihtiyaçlar
- Kullanacağınız AI araçlarını adlandırın

Malzemeler: sunum, kalem ve kâğıt/dizüstü bilgisayar

Süre: 20 dk

5 Adım:

Grup çalışması sunumları ve akran geri bildirimi- aynı konuya yaklaşımda benzerlikler ve farklılıklar ve farklı öğrenci ihtiyaçları aramak.

- Grubun odaklandığı özel ihtiyaçlar
- Yapay zekâ araçlarını tanımlanmış yetkinlikler ve özel ihtiyaçlarla ne kadar iyi birleştirdikleri
- İyileştirmeler önerin
- Özet tartışma

Malzemeler: sunum, kalem ve kâğıt/dizüstü bilgisayar

Süre: 30 dk



5. Değerlendirme:

Akran değerlendirmesi ve iyileştirme önerileri, ardından bir özet tartışması.

1. Açıklama:

Bu etkinlik, yapay zekânın eğitimde kullanımını ve farklı ihtiyaçları olan bir grup öğrencide disiplinler arası öğretimi geliştirme potansiyelini keşfetmeye odaklanmaktadır. Öğretmenler, sürdürülebilirliğe odaklanan disiplinler arası bir ders planı tasarlayacak ve özel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemek için yapay zekâ araçlarını entegre etmelerine yardımcı olacak. Etkinlik, özel ihtiyaçları ele almak ve değerlendirme için etkili değerlendirme listeleri oluşturmak için yapay zekâ araçlarının kullanılmasını vurgulamaktadır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- [MagicSchool](#), [Diffit](#), [EdcafeAI](#), [BliveTeaching](#)
- rubrik tasarımcısı [RubiStar](#)
- Ders Planı Şablonu [Bağlantısı](#)
- Hakem [değerlendirmesi](#)

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Konu listesini inceleyin ve farklı konu alanlarınızdan nasıl yaklaşılacağına karar verin.

- Disiplinler arası bir ders planı taslağı oluşturmak için bir öğretim birimi seçin
- [MagicSchool](#), [Diffit](#), [EdcafeAI](#), [BriskTeaching](#)'i kullanın: ilham almak için bunları kullandığınızdan emin olun
- Ele alınacak konu alanlarını ve temel yetkinlikleri tanımlayın
- Şunu düşünün: Bu sefer odaklanacağınız özel ihtiyaçlar
- Kullanacağınız AI araçlarını adlandırın
- [RubiStar](#) kullanarak dereceli puanlama anahtarları tasarlama
- Ders planınızı Canva [bağlantısına ekleyin](#)

Materyaller: [Ders planı şablonu](#)

Süre: 45 dk

2 Adım:

Grup sunumları: disiplinler arası ders planınızı ana hatlarıyla sunarak sunun:

- Ele alınan konu alanları ve temel yetkinlikler
- Odaklandığınız özel özel ihtiyaçlar
- Seçilen yapay zekâ araçlarının özel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemek için nasıl uygulanacağı

Materyaller: hazırlanmış ders planları

Süre: 20 dk

3 Adım:

Bireysel çalışma: Hazırlanan ders planlarını gözden geçirin, her biri için kişisel bir dokunuşla geri bildirim sağlayın, ele alınan özel ihtiyaçlara ve bunları ele almak için kullanılan yapay zekâ araçlarına odaklanın. Tasarlanan dereceli puanlama anahtarlarına ve bunların dahil edilip edilmediğine özellikle dikkat edin.

Materyaller: hazırlanmış ders planı

Süre: 15 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Bireysel geri bildirimleri okuyun ve:

- Alınan geri bildirimlere göre ders planlarınızı geliştirin
- Akran geri bildiriminin etkinliğini tartışın

Materyaller: bireysel geri bildirimler, hazırlanmış ders planları

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

Akran değerlendirmesi ve iyileştirme önerileri, ardından bir özet tartışması.

AKTİVİTE 7: Hangisini Tercih Ederdin?

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlerin farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılayan öğretim için yapay zekâ araçlarını keşfetmelerine yardımcı olur. Katılımcılar daha sonra, genellikle tartışma ve katılım başlatmak için kullanılan kendi disiplinler arası *Hangisini Tercih Ederdin* etkinliğini tasarlarlar. Canva'nın Avaritify ve Sketchify gibi yapay zekâ özellikleri, kişiselleştirilmiş görüntüler oluşturmak ve bunların gizlilik, yaratıcılık ve dijital güvenlik açısından faydalarını tartışmak için kullanılacak.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- Hangisini Tercih Ederdin Etkinliği ([link](#))
- Soruyu Sorgulamayı Tercih Eder misiniz Oluşturucu ([AutoClassmate](#))
- [Canva](#): Avaritify ve Sketchify
- [Padlet](#) (son sonuç sergisi için)
- [Mentimetre](#)

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Bu Hangisini tercih ederdin etkinliğine katılın- bu, soruları basitçe cevaplamaktan ziyade tartışmak için bir teşvik anlamına gelir.

- Oyuncular çektikleri karttan olasılıklardan birini seçerler ve ardından ne olmayı veya ne yapmayı tercih edeceklerini söylerler; Birini seçmeli ve ardından seçiminizi açıklamalısınız
- Ekibinizin cevabına ve açıklamasına yanıt verin

Malzemeler: Aktiviteyi tercih eder misin ([şablon bağlantısı](#))

Süre: 20 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Bir grup olarak, tercih ettiğiniz bir etkinlik tasarlayabileceğiniz bir öğretim ünitesi seçin ve onu hem ilgi çekici, disiplinler arası hem de eğlenceli hale getirmeye çalışın.

- Soruyu Sorgulamayı Tercih Eder misiniz Oluşturucu ([AutoClassmate](#))

Malzemeler: internet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar, [AutoClassmate](#)

Süre: 30 dk

3 Adım:

Bireysel çalışma: Canva hesabınıza giriş yapın ve yeni bir tasarım olarak bir Poster seçin. Çok çeşitli yapay zekâ destekli uygulamalar sunar. Önce bazılarını deneyeceksiniz:

- Sol taraftaki menüye gidin ve uygulamaları seçin, ardından *Avaritify'ı* seçin: Kendinizin bir resmini yükleyin ve ardından *avaritify edin*. Böyle bir görüntünün kullanımının avantajlarını düşünün
- Odanın/grubunuzun bir fotoğrafını çekin ve Canva'ya yükleyin ve *Sketchify* uygulamasını kullanın
- Çalışmanızı Padlet'teki sonuç sergisine ekleyin
- Padlet'te nişanlanın: Gönderilere 1-5 yıldız verin ve olumlu yorum yapmak için en az 3 tane seçin.

Malzemeler: internet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar, Canva, Padlet'te sonuç sergisi

Süre: 30 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Yapay zekâ araçlarını bu şekilde kullanmanın avantajlarını düşünün. Aşağıdakilerle ilgili ne gibi avantajlar sağlarlar:

- Gizlilik koruması
- Dijital okuryazarlığın güçlendirilmesi
- Dijital Güvenliği Artırma
- Dijital ayak izleri konusunda farkındalığın artırılması
- Yaratıcılığı teşvik etmek

Mentimetre etkinliği: Tüm grubun içgörüsünü elde etmek için grup tartışmasından sonra bu konuları sıralamak.

Malzemeler: Mentimetre

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

- Padlet'in akran değerlendirmesi
- Mentimetre

AKTİVİTE 8: Endüstri 1.0'ın eğitim üzerindeki etkisinin araştırılması

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, 20. yüzyılın başlarındaki fabrikaların resimlerini bulmak için gruplar halinde çalışacak ve daha sonra bunları Canva kullanarak kendi resimlerini oluşturmak için kullanacaklar. Endüstriyel çalışmanın eğitimi nasıl etkilediğini tartışıyorlar ve iki ortamı karşılaştırıyorlar. Bu aktivite, endüstri ve eğitim uygulamaları arasındaki bağlantıyı anlamalarına yardımcı olur.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- Pexels ve Unsplash gibi platformlar
- Tuval
- Leonardo.AI, Yolculuk Yarısı...

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Şimdi insanların yaşamları arasındaki bağlantıya, yani endüstri ve eğitime daha derine ineceksiniz. İlk olarak, Endüstri 1.0 ayarına daha yakından bakacağız.

- 20. yüzyılın ilk yarısında bir montaj hattındaki çalışmayı en iyi şekilde tasvir eden çevrimiçi bir fotoğraf bulun: Pexels ve Unsplash gibi platformları kullanın, çünkü bunlar genellikle telifsizdir ve eğitim amaçlıdır
- Canva hesabınıza giriş yapın ve yeni bir tasarım olarak bir Instagram (kare gönderi) seçin. Ardından, solda, beğendiğiniz 2 fotoğraflı bir çerçeve tasarımı seçin. 2 fotoğraflık çerçevenin sol tarafında bulduğunuz fotoğrafı ekleyin.

Malzemeler: Pexels ve Unsplash, grubun Canva tasarımları

Süre: 20 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Gruplar halinde çalışarak, endüstri 1.0 ortamını tanımlamaya çalışın.

- 20. yüzyılın başlarındaki montaj hattı çalışmasını tartışın: endüstriyel ortamlar, üretim süreci ve işçilerin rolü, oda organizasyonu...
- Canva tasarımınıza (tasarımın sol tarafı) 20. yüzyılın başlarındaki montaj hattı çalışmasıyla (ör. seri üretim, monoton görevler...) bağlantılı anahtar kelimelerle bir Metin kutusu ekleyin

Malzemeler: Pexels ve Unsplash, grubun Canva tasarımları

Süre: 30 dk

3 Adım:

Grup çalışması: İnsanların yaşama biçimleri kaçınılmaz olarak eğitimde öğrenme biçimlerini etkiler. Daha sonra, 20. yüzyılın başlarındaki endüstriyel yaşam üzerine yaptığınız araştırmanın sonuçlarını, özellikle sınıf ortamına odaklanarak, o dönemin eğitim ilkeleriyle karşılaştıracaksınız.

- 20. yüzyılın başlarındaki sınıflar ve öğretim yöntemlerinin montaj hattı sistemine kıyasla nasıl olduğu
- İş ve eğitim organizasyonundaki kalıpları ve benzerlikleri arayın: 20. yüzyılın başlarındaki montaj hattı endüstrisi çalışma alanını o zamanın eğitim ortamlarıyla karşılaştırın

Malzemeler: Pexels ve Unsplash, grubun Canva tasarımları

Süre: 30 dk

4 Adım:

Grup çalışması: 20. yüzyılın başlarındaki endüstriyel yaşamın sınıf ortamı üzerinde büyük bir etkisi oldu.

- 20. yüzyılın ilk yarısındaki sınıfı en iyi tasvir eden çevrimiçi bir fotoğraf bulun: Pexels ve Unsplash gibi platformları kullanın
- Aynı 2 fotoğraflı Canva tasarımına fotoğrafınızı ve araştırmanızla ilgili anahtar kelimeleri içeren bir metin kutusunu ekleyin (tasarımın sağ tarafı)

Malzemeler: [Pexels](#) ve [Unsplash](#), grubun [Canva](#) tasarımları

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

- Kendini yansıtma

AKTİVİTE 9: Endüstri 4.0 ve kapsayıcı eğitim üzerindeki etkisinin anlaşılması

1. Açıklama:

Bu grup etkinliğinde öğretmenler, Endüstri 4.0'ın temel özelliklerini ve modern eğitimi nasıl şekillendirdiklerini keşfedecekler. Araştırmayı, yapay zekâ araçlarını ve Canva'yı kullanarak otomasyon, yapay zekâ ve akıllı sistemler dahil olmak üzere Endüstri 4.0'ın etkisini yansıtan görseller ve anahtar kelimeler oluşturacaklar. Bu gelişmelerin günümüz sınıflarını nasıl etkilediğini tartışacaklar ve bir 21. yüzyıl öğrenme alanı tasarlayacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- [Pexels](#) [ve](#) [Unsplash](#) [gibi platformlar](#)
- [Tuval](#)
- [Leonardo.AI](#), [Yolculuk Yarısı...](#)

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Grup çalışması: Birçok kez vurgulandığı gibi, endüstriyel yaşam eğitim sistemimizi etkiledi. Şimdi endüstri 4.0 ayarına odaklanalım.

- Aynı Canva [tasarımına aynı tasarımla](#) yeni bir sayfa ekleyin
- Endüstri 4.0'ın temel özelliklerini araştırmak
- Anahtar kelimeleri Canva tasarımınızın ikinci sayfasındaki bir metin kutusuna yazın (tasarımın sol tarafı, sayfa 2)

Malzemeler: [Canva](#)

Süre: 30 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Birçok kez vurgulandığı gibi, endüstriyel yaşam eğitim sistemimizi etkiledi. Şimdi Endüstri 4.0 ayarına odaklanalım.

- Gibi bir AI aracı kullanarak bir görüntüsünü oluşturun Leonardo.AI (görüntü oluşturma Bir istem yazın) veya Midjourney: (metinden görüntü oluşturma, görüntü istemi) ... Araştırmanız sırasında bulduğunuz anahtar kelimeler, yapay zekâ tarafından değerlendirilen görüntü oluşturma için istemler olacaktır
- Fotoğrafı Canva tasarımınıza ekleyin (tasarımın sol tarafı, sayfa 2)

Malzemeler: Canva, Leonardo.AI, Midjourney...

Süre: 20 dk

3 Adım:

Grup çalışması: Endüstri 4.0 dünyasının her bir özelliğinin günümüzün modern sınıflarını nasıl etkilemesi gerektiğini tartışın.

- Otomasyon, yapay zekâ entegrasyonu, akıllı fabrikalar, IoT ve siber-fiziksel sistemler
- Bulgularınıza dayanarak, anahtar kelimeleri Canva tasarımınıza yazın (tasarımın sağ tarafı, sayfa 2)

Malzemeler: Canva

Süre: 30 dk

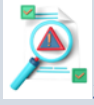
4 Adım:

Grup çalışması: Endüstri 4.0 dünyasının her bir özelliğinin günümüzün modern sınıflarını nasıl etkilemesi gerektiğini tartışın.

- Artık dünyanın nasıl değiştiğini ve öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak mükemmel 21. yüzyıl sınıf ortamınızın tasarımını oluşturmaya hazırsınız (Leonardo.AI, Midjourney...)
- Canva tasarımınıza ekleyin (tasarımın sağ tarafı, sayfa 2)

Malzemeler: Canva, Leonardo.AI, Midjourney...

Süre: 20 dk



5. Değerlendirme:

- Kendini yansıtma

AKTİVİTE 10: Yapay Zekâ- Öğrencilerimizin Geleceği

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, özel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemeye odaklanarak yapay zekâ ve endüstri değişiminin eğitimi ve kariyerleri nasıl etkilediğine odaklanıyor. Yeni kariyer yollarını, temel becerileri ve yapay zekânın öğrencilerin başarılı olmasına nasıl yardımcı olabileceğini keşfederler. Son bir tartışma çemberinde, yapay zekânın öğrenmeyi daha kişiselleştirilmiş, eğlenceli ve destekleyici hale getirmedeki rolü hakkında konuşmak için istasyonlar arasında dönerler. Bu aktivite, yapay zekâyı eğitimde kullanma konusunda kendilerini daha rahat ve bilgili hissetmelerine yardımcı olur.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İşaretleyiciler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- İstasyona özel tartışma istemleri
- Yapay zekâ araçları

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

Endüstri üretiminin evriminin ve eğitimin ve öğrencilerin değişen ihtiyaçlarının günümüz dünyasında kariyerleri nasıl etkilediğini düşünün.

- Yeni kariyer yollarına örnekler verin
- Günümüzde gerekli olan becerileri adlandırın ve açıklayın
- Özel ihtiyaçları olan öğrenciler bir gün işgücü piyasasında nasıl daha başarılı olacaklar?

- Onlara yapay zekâ araçlarıyla daha rahat olmayı öğretmek, gerekli becerileri geliştirmelerine nasıl yardımcı olabilir?

Malzemeler: grupların Canva tasarımları

Süre: 30 dk

2 Adım:

Grup çalışması: Bu modüldeki son aktivite olan tartışma çemberlerine hazırlanalım. Gruplarınızda tartışın ve not alın:

- Bu modülde dile getirilen sorunları düşünün
- Başlangıçta ana endişeleriniz nelerdi?
- Şimdi hangisi hakkında daha rahat hissediyorsun
- Daha da geliştirilmesi gerekenler

Malzemeler: kâğıt ve kalem, keçeli kalem

Süre: 20 dk

3. Adım: Grup çalışması: Tartışma çevrelerinin bir parçası olmak istediğiniz 5 soru bulmak için notlarınızı ve yapay zekâ araçlarınızı kullanın.

Bu sorular bir sonraki aktivitede önerilen sorular yerine kullanılabilir.

Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, AI araçları

Süre: 20 dk

4 Adım:

Grup çalışması: Son aktivite tartışma çevrelerine katılmaktır.

- Küçük gruplara bölün (daire başına yaklaşık 4-5 kişi)
- 5 farklı istasyon olacak: Her istasyonda tartışmayı yönlendirecek bir mentor bulunacak
- Her grup modülün farklı bir yönüne odaklanacaktır
 - Yapay zekâ, her öğrencinin ihtiyaçlarına uygun dersler oluşturmaya nasıl yardımcı olabilir?
 - Yapay zekâyı özel ihtiyaçları olan öğrencilerle kullanırken gizlilik ve etik riskleri nelerdir?

- Yapay zekâ, ekstra yardıma ihtiyacı olan öğrenciler için öğrenmeyi nasıl daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirebilir?
- Yapay zekâ, öğretmenlerin öğrencilerin nasıl olduğunu anlamalarına ve faydalı geri bildirimler vermelerine nasıl yardımcı olabilir?
- Yapay zekâ araçları, öğretmenlerin dersleri farklı öğrenme ihtiyaçları olan öğrencilere göre ayarlamasına nasıl yardımcı olabilir?
- Yapay zekâ, öğrencilerin sosyal becerilerini ve duygusal anlayışlarını geliştirmelerini nasıl destekleyebilir? (Yapay zekâ tarafından oluşturulan)
- 4 dakika sonra bir zil sesi duyacaksınız ve tüm grubun farklı bir konuyu tartışmak için sağındaki bir sonraki masaya geçmesi gerekiyor
- Son olarak, tüm gruplar tüm istasyonları kapsadığında, her öğretmen özel ihtiyaçları olan öğrencilere eğitim verirken yapay zekâyı kullanırken artık daha rahat hissettikleri bir zorluğu paylaşacak (5 dk)

Malzemeler: istasyona özel tartışma istemleri, kalem ve kâğıt veya not almak için cihazlar

Süre: 30 dk



5. Değerlendirme

- Tartışma Çevreleri
- Kendini yansıtma

MODULE 4

AI-POWERED DIFFERENTIATED INSTRUCTION



1. Modüle Genel Bakış

Farklılaştırılmış öğretim, her öğrencinin farklı öğrenme gereksinimlerini karşılamak için eğitim sunumunu özelleştiren pedagojik bir stratejiyi temsil eder. Tüm öğrenciler ortak bir öğrenme hedefi peşinde koşarken, kullanılan öğretim yöntemleri her öğrencinin ilgi alanlarına, tercihlerine, güçlü yönlerine ve zorluklarına göre farklılık gösterir.

Dersi tüm sınıfa tek bir şekilde, örneğin bir derste öğretmek yerine, bir öğretmen farklı pedagojik yöntemler kullanır. Teknikler, öğrencilere küçük gruplar halinde veya bire bir oturumlarda öğretmeyi içerebilir.

Bu alandaki yenilikçi çalışmalarıyla ünlü bir öğretmen olan Carol Ann Tomlinson'ın dediği gibi: öğrencilerin "bilgiyi öğrenmek, fikirleri anlamlandırmak ve bilgilerini ifade etmek için birden fazla kanalı" vardır.

Tomlinson, eğitimcilerin öğretimlerini farklılaştırabilecekleri dört alan tanımlamaktadır:

Bir öğrencinin öğrenme ihtiyaçlarını belirlemek ve bu hedefe ulaşmak için gerekli kaynakları tanımlamak.

Süreç: Öğrencilerin öğrendiklerini anlamlandırmalarına yardımcı olan etkinlikler

Girişimler: Öğrencilerin öğrenmelerini ve bilgilerini gösterme yolları.

Öğrenme ortamı: Sınıfın nasıl "hissettiği" ve sınıfın birlikte nasıl çalıştığı

Bu modül, eğitimcilere sınıflarında farklılaştırılmış öğretimi uygulamak için yapay zekâ destekli araçlar ve stratejiler tanıtır. Katılımcılar, öğrenme materyallerini uyarlamaya, öğrenci ihtiyaçlarını değerlendirmeye ve çeşitli öğrenciler için kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri oluşturmaya yardımcı olabilecek çeşitli yapay zekâ uygulamalarını keşfedecekler. Farklılaştırılmış çalışma sayfaları ve değerlendirmeler oluşturmak için özel olarak tasarlanmış yapay zekâ destekli bir platform olan Diffit'e ve öğretmenlerin farklı karmaşıklık seviyelerinde çeşitli öğretim materyalleri oluşturmaya yardımcı olan Twee'ye özel önem verilecektir. Bu araçlar, diğer yapay zekâ uygulamalarıyla birlikte, geleneksel öğretim materyallerini farklılaştırılmış kaynaklara dönüştürmek için temel oluşturacaktır.

2. Modülün Amaçları

- a. Yapay zekâ teknolojisi ile farklılaştırılmış öğretimin kesişimini anlayın.
- b. Farklılaşmanın farklı yönleri (içerik, süreç, ürün) için uygun yapay zekâ araçlarını belirleyin.
- c. Yapay zekâ destekli farklılaşma stratejilerini güvenli ve etkili bir şekilde uygulama becerilerini geliştirmek

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- a. Farklılaştırılmış öğretim için uygun yapay zekâ araçlarını değerlendirin ve seçin.
- b. Yapay zekâ araçlarını kullanarak farklılaştırılmış öğrenme materyalleri oluşturun
- c. Farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için yapay zekâ destekli stratejiler uygulayın

4. Anahtar Kavramlar

- Farklılaştırılmış Öğretim ilkeleri
- Eğitim için yapay zekâ araçları
- Uyarlanabilir öğrenme
- Kişiselleştirilmiş değerlendirme
- Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL)
- Dijital erişilebilirlik
- Eğitimde etik yapay zekâ kullanımı

AKTİVİTE 1: Yapay Zekâ Araçları Keşfine Giriş Çalıştayı

1. Açıklama:

Bu aktivitede öğretmenler, sınıfta farklılaştırılmış öğretimi desteklemek için tasarlanmış sekiz güçlü yapay zekâ aracını keşfedecekler:

Farklı <https://app.diffit.me/>

Twec <https://twec.com/>

MagicSchool.ai <https://www.magicschool.ai/>

EduAide.ai <https://www.eduaide.ai/>

AI Farklılaştırılmış Öğretim Planlayıcısı <https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-instruction-planner>

Tempolu Öğretim <https://www.briskteaching.com/>

Academiq Yapay zekâ <https://academiq-tools.io/dashboard>

Schoolai <https://app.schoolai.com/>

Bu araçlar, öğretmenlerin kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri oluşturmaya, içeriği farklı öğrenme düzeylerine uyarlamaya, farklılaştırılmış materyaller oluşturmaya ve öğrencilere kişiselleştirilmiş destek sağlamaya yardımcı olacak çeşitli özellikler sunar. Uygulamalı keşif ve rehberli uygulama yoluyla, öğretmenler her bir aracın temel işlevselliğini ve farklılaştırılmış öğretim stratejilerine nasıl entegre edilebileceğini anlayacaklardır. Bu temel faaliyet, sonraki eğitim modüllerinde yapay zekâ araçlarının daha gelişmiş uygulamaları için zemin hazırlar.

2. Öğretim Materyalleri:

İnternet erişimi olan bilgisayarlar ve cihazlar

Araç değerlendirmesi için etkinlik çalışma sayfaları

Not alma materyalleri

Her araç için hızlı başvuru kılavuzu

3. Süre: 90 dk

4. Talimatlar:

a. Öğretmenlerin "farklılaştırma" teriminden ne anladıklarına dair içgörülerini toplamak için beyin fırtınası tekniklerini kullanın. IdeaMap gibi bir yapay zekâ aracı kullanarak etkili bir şekilde beyin fırtınası yapabilirsiniz. <https://ideamap.ai/> (5 dk)

b. Terminolojiyi netleştirin ve herkesin ayırt etmenin ne anlama geldiğini anladığından emin olun (5 dk).

c. Karşılaştırmalı Analiz Çerçevesi (30 dk)

-Aşağıdakileri gösteren sekiz aracın tümünün yan yana bir matrisini sunun:

- Birincil farklılaşma odağı (içerik/süreç/ürün)
- Öğrencilerin öğrenme stillerini hedefleyin
- Gerçek zamanlı adaptasyon özellikleri

d. Kritik Özelliklerin Değerlendirilmesi (30 dk)

- Her bir aracı üç mercekten kısaca analiz edin:
- Mevcut öğretim yöntemleriyle entegrasyon karmaşıklığı
- Kanıta dayalı farklılaştırma sonuçları

e. Stratejik Araç Kategorizasyonu (20 dk)

Araçları öğretim amacına göre gruplandırın:

- Planlama ve Hazırlık Araçları (AI Farklılaştırılmış Öğretim Planlayıcısı, Tempolu Öğretim)
- İçerik Değiştirme Araçları (Diffit, Explainlikeimfive.io)
- Öğrenci Katılım Araçları (MagicSchool.ai, Tweek)
- Değerlendirme ve Geri Bildirim Araçları (EduAide.ai, Khanmigo)
- Takım tamamlayıcılığını ve potansiyel birleşik uygulamaları inceleyin



5. Değerlendirme:

Geri Bildirim Anketi (Google Formlar'ı kullanarak çevrimiçi bir anket oluşturabilirsiniz: <https://www.google.com/forms/about/>)

Lütfen aşağıdaki ifadelerle anlaşmanızı 1-5 arasında değerlendirin:

1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Tarafsız, 4 = Katılıyorum, 5 = Kesinlikle Katılıyorum

1. Farklılaşma ihtiyaçlarımı etkili bir şekilde karşılayacak yapay zekâ araçlarını belirledim.

1, 2, 3, 4, 5

2. Bu yapay zekâ araçlarını sınıfımda uygulama konusunda kendime güveniyorum.

1, 2, 3, 4, 5

3. Bu yapay zekâ araçları, mevcut farklılaşma uygulamalarımı önemli ölçüde geliştirecek.

1, 2, 3, 4, 5

4. Bu yapay zekâ araçlarını öğretimime entegre etmek için yeterli desteğe sahibim.

1, 2, 3, 4, 5

5. Yaklaşan derslerimde bu yapay zekâ araçlarını kullanmanın belirli yollarını tasavvur edebiliyorum.

1, 2, 3, 4, 5

6. Bu yapay zekâ araçlarının mevcut özellikleri, farklılaşma ihtiyaçlarımı karşılıyor.

1, 2, 3, 4, 5

7. Bu yapay zekâ araçları, öğrenci katılımını ve öğrenimini olumlu yönde etkileyecektir.

1, 2, 3, 4, 5

8. Sınıf farklılaştırmak için yapay zekâ araçlarını kullanırken kendimi rahat hissediyorum.

1, 2, 3, 4, 5

9. Bu yapay zekâ araçları, mevcut farklılaşma stratejilerimi geliştirecek.

1, 2, 3, 4, 5

10. Bu AI araçlarının yetenekleri beklentilerimi aştı.

1, 2, 3, 4, 5

AKTİVİTE 2: Diffit ile Farklılaştırılmış Coğrafya Çalışma Sayfaları Oluşturma—"Avrupa'yı Tanıyın"

1. Açıklama:

Diffit kullanarak Avrupa ile ilgili bir coğrafya dersi için farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturmayı öğrenin. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için farklı karmaşıklık seviyelerinde materyal üretme pratiği yapacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

İnternet erişimi olan bilgisayar

Diffit platform erişimi

Avrupa hakkında sağlanan metin

Farklı yetenek seviyeleri için örnek öğrenme hedefleri

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Diffit'e giriş yapın (5 dk)

Diffit platformuna <https://app.diffit.me/> erişin

"Avrupa'yı Tanıyın" başlıklı yeni bir çalışma sayfası projesi oluşturun.

Adım 2: İçeriği Girin (10 dk)

Avrupa ile ilgili bir metni Diffit'e kopyalayın.

Konu alanını "Coğrafya" olarak ayarlayın.

Üç öğrenme seviyesi tanımlayın: temel, orta ve ileri düzey (bu, ülkeler arasında farklı olabilir).

Adım 3: Farklılaştırılmış Sorular Oluşturun (15 dk)

Aşağıdakilere odaklanan çalışma sayfaları oluşturun:

Temel seviye:

Buradaki örnek derse bakın: Avrupa'yı [Tanıyın—Diffit ile üretilmiştir](#)

Buradaki örnek çalışma sayfasına bakın:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

Orta Seviye:

Buradaki örnek derse bakın: [Avrupa'yı Tanıyın- Diffit ile yapıldı](#)

Örnek çalışma sayfasına bakın:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

İleri Seviye:

Buradaki örnek derse bakın: [Avrupa'yı Tanıyın- Diffit ile yapıldı](#)

Buradaki örnek çalışma sayfasına bakın:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

4. Adım: Gözden Geçirin ve Değiştirin (10 dk)

Oluşturulan soruları gözden geçirme

Karmaşıklık düzeylerini gerektiği gibi ayarlayın.

Varsa görsel öğeler ekleyin.

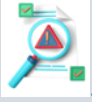
Anlaşılır olması için çalışma sayfalarını biçimlendirin.

5. Adım: Kaydedin ve paylaşın (5 dk)

Farklı sürümleri kaydedin

Son çalışma sayfalarını ön izleme

İhracat malzemeleri



5. Değerlendirme:

EĞİTİM DEĞERLENDİRME FORMU-Diffit (<https://app.diffit.me/>)

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

- ___ Diffit platformunun navigasyonu
- ___ Temel özelliklerin anlaşılması
- ___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği
- ___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi
- ___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

- ☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturabilir
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir

__ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

__ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.

__ Sınıfımda Diffit'i kullanırken kendime güveniyorum.

__ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.

__ Eğitimin hızı uygundu.

__ Diffit'i derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐ Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

1. Açıklama:

Bu aktivite, öğretmenlere Büyük İskender hakkında bir tarih dersi için farklılaştırılmış aktiviteler oluşturmak için Twee'yi kullanma konusunda rehberlik eder. Ders, biri sınıf seviyesinin altında ve diğeri sınıf düzeyinde olmak üzere iki okuma metni kullanır ve tüm öğrenciler için erişilebilirlik sağlar. Eğitimciler, Twee'yi kullanarak, katılımı ve anlamayı teşvik ederken çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan etkinlikler üreteceklerdir.

2. Öğretim Materyalleri:

Okuma Metinleri:

- Sınıf Seviyesinin Altında Sürüm: Büyük İskender'in hayatı ve başarıları hakkında basitleştirilmiş bir anlatı.
- Sınıf Düzeyinde Sürüm: Büyük İskender'in fetihlerinin, liderliğinin ve tarihsel etkisinin ayrıntılı bir açıklaması.

-Kelime çözme, eşleştirme, boşluk doldurma görevleri ve doğru/yanlış ifadeleri dahil olmak üzere farklılaştırılmış alıştırmalar içeren twee tarafından oluşturulan bir çalışma sayfası.

- İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler.

- Twee Platformu erişimi.

3. Süre: 45 dk.

4. Talimatlar:

Adım 1: Twee'ye giriş yapın (5 dk)

Twee platformuna <https://app.twee.com/> adresinden erişin.

"Büyük İskender – Farklılaştırılmış Faaliyetler" başlıklı bir proje oluşturun.

Adım 2: İçerik Girin ve Etkinlikler Oluşturun (10 dk)

İlkokul 5. sınıf (sınıf seviyesinin altında ve sınıf düzeyinde) için Büyük İskender ile ilgili bir metnin iki versiyonunu oluşturmak için ChatGPT veya başka bir araç kullanın: [Metinleri okuma İskender Great.pdf](#)

Metinleri oluşturduktan sonra Twee'yi ziyaret edin ve 'Araçlar' kategorisine gidin.

Etkinlik türlerini seçin: sözcük çözme, eşleşen yarım, boşluk doldurma ve doğru/yanlış ifadeleri.

Burada bulabileceğiniz çalışma sayfasındaki metinler gibi metinlerle hizalanmış farklılaştırılmış etkinlikler oluşturmak için Twee'nin işlevselliğini kullanın: [Büyük İskender Çalışma Sayfası \(twee tarafından desteklenmektedir\).pdf](#)

(Ayrıca ilgili dosyada bulunan Büyük İskender Üzerine Okuma Metinleri ve Çalışma Sayfasına bakınız).

3. Adım: Etkinlikleri Gözden Geçirin ve Değiştirin (10 dk)

Netlik ve alaka düzeyi için Twee tarafından oluşturulan egzersizleri gözden geçirin.

Soruları ve istemleri uyarlayarak öğrencilerin öğrenme düzeyleriyle uyum sağlayın. Alternatif olarak, "Araçlar" kategorisine geri dönebilir ve öğrencilerinizin ihtiyaçlarına ve öğrenme profillerine göre diğer etkinlik türlerini seçebilirsiniz.

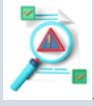
Adım 4: Aktiviteleri Uygulayın (15 dk)

Aktiviteleri öğrencilere dağıtarak tercih ettikleri zorluk seviyesine göre görevleri seçmelerine izin verin.

Öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için grup tartışmalarını ve bireysel çalışmalarını kolaylaştırın.

5. Adım: Etkileşimi Değerlendirin (5 dk)

Etkinliklerin zorluğu ve zevki hakkında öğrencilerden geri bildirim toplayın.



5. Değerlendirme:

Twee Eğitimi Değerlendirme Sayfası (<https://twee.com/>)

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

___ Twee platformunda gezinme

___ Temel özelliklerin anlaşılması

___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği

___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi

___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturabilir
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ Twee'yi sınıfımda kullanırken kendime güveniyorum.
- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ Twee'yi derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐ Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

1. Açıklama:

Bu aktivite, farklılaştırılmış bir ders planı, seçim tahtası ödevleri ve depremlerle ilgili üç okuma seviyesinde metinler ve çalışma sayfaları oluşturmak için MagicSchool.ai yararlanır. Öğretmenler bu araçları, Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL) ilkeleriyle uyum sağlarken farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için kullanır.

MagicSchool.ai, eğitimcilerin ilgi çekici, kişiselleştirilmiş ve farklılaştırılmış öğrenme materyalleri oluşturması için özel olarak tasarlanmış bir dizi araç sağlar. Bu araçlar, öğretmenlerin farklı beceri seviyelerine, ilgi alanlarına ve öğrenme stillerine sahip öğrencilerin benzersiz ihtiyaçlarını karşılamasına olanak tanır.

2. Öğretim Materyalleri:

☐ MagicSchool.ai Araçları:

- **Ders Planı Oluşturucu:** Depremler hakkında detaylı bir ders planı oluşturuldu. [Earthquakes lesson plan.pdf anlama](#)
- **Seçim Kartı Oluşturucu:** UDL ilkelerine dayalı olarak çoklu atama seçenekleri tasarlandı. [Earthquakes choice board UDL.pdf anlama](#)
- **Metin Seviyelendirici:** Seviye altı, seviye altı ve seviye üstü öğrenciler için depremlerle ilgili bir metnin üç versiyonu oluşturuldu: [Earthquakes 6th notu anlama \(seviye altı\).pdf](#) [Earthquakes 6th notu anlama \(seviyede\).pdf](#) [Earthquakes 6th notu anlama \(seviye üstü\).pdf](#)
- **Çalışma Sayfası Oluşturucu:** Her metin düzeyi için karşılık gelen farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturuldu: [Depremleri Anlama - sınıf seviyesinin altında worksheet.pdf](#) [Earthquakes at sınıf düzeyini anlama Worksheet.pdf](#) [Sınıf seviyesinin üstünde Earthquakes anlama worksheet.pdf](#)

- İnternet erişimi olan cihazlar.

- Sınıf içi dağıtım için basılı metinler ve çalışma sayfaları (ilgili dosyaya bakınız)

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Ders Materyallerini Hazırlayın (10 dk)

- Öğrencilere depremlerin nedenlerini, sismik dalgaları ve depremleri ölçme araçlarını tanıtan [bir ders planı](#) oluşturmak için MagicSchool.ai "Ders Planı" aracını kullanın.

Adım 2: Seçim Panosu Görevleri Atayın (10 dk)

- Öğrencileri, güvenlik planı oluşturma, sismik dalga modeli oluşturma ve deprem zaman çizelgesi tasarlama gibi seçenekleri içeren ["Seçim Panosu"](#) ödevleriyle tanıştırm.

3. Adım: Farklılaştırılmış Metinleri Dağıtın (10 dk)

- Öğrencilere, okuma yeteneklerine dayalı olarak depremlerle ilgili üç seviyeli metinden birini sağlayın:
 - Seviyenin Altında : Temel deprem kavramlarına odaklanan basitleştirilmiş metin.
 - Düzeyde: Daha fazla ayrıntı sunan ara metin.
 - Üst Seviye: Teknik açıklamalar içeren ileri düzey metin.

Adım 4: Çalışma Sayfalarıyla Etkileşim Kurun (20 dk)

- Okuma seviyelerine göre uyarlanmış ilgili çalışma sayfalarını atayın. Öğrenciler boşluk doldurma, çoktan seçmeli sorular ve açık uçlu sorular gibi etkinlikleri tamamlarlar.
- Seviyenin altındaki çalışma sayfası
- Düzeydeki çalışma sayfası
- Seviyenin üzerindeki çalışma sayfası.

Adım 5: Sınıf Tartışması ve Yansıtma (10 dk)

- Öğrencilerin metinlerinden veya seçim panosu ödevlerinden içgörülerini paylaştığı bir sınıf tartışması başlatın.
- Depremler ve küresel etkileri hakkında öğrendikleri şeyler üzerine düşüncelerini teşvik edin.



5. Değerlendirme:

Magic.ai Eğitim Değerlendirme Sayfası (<https://app.magicschool.ai/tools>)

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

- ___ Magic.ai platformunda gezinme
- ___ Temel özelliklerin anlaşılması
- ___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği
- ___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi
- ___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

- ☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturabilir
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ Sınıfımda Magic.ai kullanırken kendime güveniyorum.
- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ Magic.ai derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐ Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri, farklılaştırılmış öğrenme deneyimlerinin oluşturulmasını kolaylaştırmak için tasarlanmış, yapay zekâ destekli dinamik bir eğitim platformu olan EdCafe ile tanıştıır. EdCafe, eğitimcilerin öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını karşılayan özelleştirilmiş ders planları, seviyelendirilmiş metinler ve etkileşimli etkinlikler oluşturmaya olanak tanıyan sezgisel araçlar sunar.

2. Öğretim Materyalleri:

- EdCafe Platform Erişimi:
 - [EdCafe Web Sitesi](#).
- Ders Planı: EdCafe'deki "Farklılaştırılmış Öğretim aracı" kullanılarak oluşturuldu [Güneş Enerjisinin Harikalarını Keşfetmek System_Differentiated Instruction.pdf](#)
- Seviyeli Okuma Metinleri:
 - Üç okuma seviyesi için EdCafe'nin "Metin Düzleştirici" aracı aracılığıyla oluşturulur:
 - Sınıf Seviyesinin Altında: [Reading_The Güneş System_below level.pdf](#)
 - Sınıf Düzeyinde: [Reading_Exploring Solar System_5th notumuz \(seviyede\).pdf](#)
 - Sınıf Seviyesinin Üstünde: [Reading_Exploring Solar System_5th notumuz \(seviyenin üstünde\) mu.pdf](#)
- İnteraktif Aktiviteler:
 - Bilgi Kartları: [Güneş Sistemi Bilgi Kartları](#).
 - YouTube Video Yarışması: [Güneş Sistemi Video Yarışması](#).
 - Kısa Sınavlar: EdCafe'de çoktan seçmeli, boşluk doldurma ve doğru/yanlış soruları ile tasarlanmıştır: <https://t.ly/NU-p>
- Ek ekipman:
 - Öğrenciler için internet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler.
 - Çevrimdışı kullanım için seviyelendirilmiş metinlerin basılı kopyaları.

3. Süre: 60 dk (Uygulamalı Atölye)

4. Talimatlar:

Adım 1: Farklılaştırılmış Bir Ders Planı Oluşturun (10 dk)

1. EdCafe'ye [giriş yapın](#).
2. "Yeni Oluştura" tıklayın ve "Farklılaştırılmış Talimatı" seçin.
3. Ders ayrıntılarınızı tanımlayın:
 - o Konu: Güneş Sistemi.
 - o Hedefler: Gezegenler, aylar ve Güneş gibi kavramları tanıtır.
 - o Farklılaştırma Stratejileri: Görsel öğrenenler için görsel yardımcılar, kinestetik öğrenenler için uygulamalı etkinlikler ve dilsel öğrenenler için yazılı açıklamalar.
4. Sınıfta [kullanmak için](#) ders planını kaydedin.

Adım 2: Seviyelendirilmiş Metinler Oluşturun (15 dk)

1. "Öğretme/Öğrenme Materyalleri" altında, "Yeni Oluştura" tıklayın ve "Metin Düzleştiriciyi" seçin
2. Güneş Sistemi hakkında temel bir metin girin (örneğin, "Güneş Sistemi Güneş'i, gezegenleri ve diğer gök cisimlerini içerir").
3. Okuma seviyelerini seçin ve metinler oluşturun:
 - o [Sınıf Seviyesinin Altında](#): Temel kavramlarla basitleştirilmiş.
 - o [Sınıf Düzeyinde](#): Standart dil ile orta düzeyde ayrıntı.
 - o [Sınıf Seviyesinin Üstünde](#): Teknik terimlerle ileri düzey.
4. [Doğruluk için her sürümü kaydedin ve gözden geçirin](#).

Adım 3: Etkileşimli Aktiviteler Oluşturun (20 dk)

A. Bilgi Kartları:

1. "Yeni Oluştur" u tıklayın ve "Bilgi Kartları" mı seçin.
2. Güneş sistemi terimleri ve tanımları ekleyin.
3. Seti kaydedin ve paylaşın: [Güneş Sistemi Bilgi Kartları](#).

B. YouTube Video Testi:

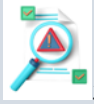
1. "Yeni Oluşturdu" ve ardından "YouTube Testini" tıklayın.
2. Bir video ekleyin ve belirli zaman damgalarında sorular oluşturun.
3. Testi kaydedin ve paylaşın: [Güneş Sistemi Video Testi](#).

C. Kısa Sınavlar:

1. Çoktan seçmeli ve boşluk doldurma soruları oluşturmak için EdCafe'nin sınav aracını kullanın ([sınav 1](#), [sınav 2](#)).
2. Örnek soru: "Güneş Sistemindeki en büyük gezegen hangisidir? (Cevap: Jüpiter)"

Adım 4: Sınıfta Uygulayın (5 dk)

1. Seviyelendirilmiş metinleri öğrenci yeteneklerine göre dağıtın.
2. Kelime pratiği için bilgi kartları kullanın.
3. Kısa sınavları ve YouTube video tabanlı soruları etkileşimli değerlendirmeler olarak atayın.



5. Değerlendirme:

EdCafe Eğitimi Değerlendirme Sayfası- <https://app.edcafe.ai>

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

___ <https://app.edcafe.ai> platformun navigasyonu

___ Temel özelliklerin anlaşılması

___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği

___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi

___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturabilir
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ Sınıfımda <https://app.edcafe.ai> kullanırken kendime güveniyorum .
- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ <https://app.edcafe.ai> derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum .

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐Desteğe İhtiyacı Var ☐Beklentileri Karşılıyor ☐Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

1. Açıklama:

HyperWrite kullanarak seyahat hakkında bir İngilizce dersi için farklılaştırılmış ders planları oluşturmayı öğrenin. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için farklı karmaşıklık seviyelerinde belirli bir konuya ve standarda dayalı özel öğrenme etkinlikleri oluşturma pratiği yapacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

İnternet erişimi olan bilgisayar

HyperWrite platform erişimi

Seyahat hakkında sağlanan konu

Farklı yetenek seviyeleri için örnek öğrenme hedefleri

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: HyperWrite'ta oturum açın (5 dk)

HyperWrite platformuna erişin. <https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-instruction-planner>

"Seyahat" başlıklı yeni bir ders planı oluşturun.

Adım 2: Giriş Konusu "Seyahat" ve Standart "Öğrenciler seyahatlerini planlayabilmeli, havaalanında iletişim kurabilmeli ve yardım isteyebilmelidir.". HyperWrite 4 seviye oluşturur: alt seviye öğrenciler, ortalama öğrenciler ve ortalamanın üstü öğrenciler. HyperWrite, diğer web sitelerinde hazır olan farklılaştırılmış ders planları ve etkinlikler sağlar. Bunların uygun olmaması durumunda öğretmenler Adım 3 ile devam eder. (10 dk).

Adım 3: Farklılaştırılmış Diyaloglar ve Alıştırmalar Oluşturun (15 dk)

Anlama ve kelime dağarcığını güçlendirmeye yardımcı olmak için dört farklı dil yeterlilik seviyesi için diyaloglar ve her diyalog için alıştırmalar oluşturun.

Örnek Diyaloglar ve alıştırmalar <https://shorturl.at/bZGKf>

4. Adım: Gözden Geçirin ve Değiştirin (10 dk)

Oluşturulan soruları gözden geçirme

Karmaşıklık düzeylerini gerektiği gibi ayarlayın.

Varsa görsel öğeler ekleyin.

Anlaşılır olması için çalışma sayfalarını biçimlendirin.

5. Adım: Kaydedin ve paylaşın (5 dk)

Farklı sürümleri kaydedin

Son çalışma sayfalarını ön izleme

İhracat malzemeleri



5. Değerlendirme:

HyperWrite Öğretim Eğitimi Değerlendirme Sayfası

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

___ HyperWrite Teaching platformunda gezinme

___ Temel özelliklerin anlaşılması

___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği

___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi

___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme

- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış sunumlar oluşturabilir.
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ Sınıfımda HyperWrite'ı kullanırken kendime güveniyorum.
- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ HyperWrite'ı derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐Desteğe İhtiyacı Var ☐Beklentileri Karşılıyor ☐Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

AKTİVİTE 7: Tempolu Öğretimle Farklılaştırılmış Tarih Çalışma Sayfaları Oluşturma—Herkül'ün 12 Emeği

1. Açıklama:

Tempolu Öğretimi kullanarak Herkül'ün 12 Emeği hakkında bir tarih dersi için farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturmayı öğrenin. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için farklı karmaşıklık seviyelerinde materyal üretme pratiği yapacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

İnternet erişimi olan bilgisayar

Tempolu Öğretim platformu erişimi

Farklı yetenek seviyeleri için örnek öğrenme hedefleri

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Tempolu Öğretim'e gidin ve Chrome Uzantısını ekleyin (5 dk).

Btempo Teaching platformuna <https://www.briskteaching.com/> erişin

Uzantıyı Chrome'a ekleyin.

2. Adım: İçeriği Girin

Tempolu Öğretim Uzantısına tıklayın (10 dk).

Herkül'ün 12 Emeği hakkında bir sunum hazırlayın.

Dili seçin.- Seviyeyi ve notu seçin.

- Resimlerle birlikte slaytların sayısını seçin.

3. Adım: Farklılaştırılmış Sunumlar Oluşturun

Öğretmenler bunları artırabilir veya kelime listesine, sınava vb. ekleyebilir.

Başlangıç seviyesi

Örnek sunuma buradan bakın: [Presentation_Hercules ve 12 İşçi - 2. sınıf](#)

Cevap anahtarıyla birlikte çoktan seçmeli bir sınav olan örnek kelime listesine buradan bakın:
[Sınıf Düzeyi 2_Vocabulary listesi -Herkül'ün 12 Emeği](#)

Orta Seviye

Buradaki örnek sunuma bakın: [Presentation_The Herkül'ün 12 Emeği - 6. sınıf](#)

Sunumu bir öğretmenle güçlendirin.

Öğrencilerin sunumu nasıl göreceğini görün, burada bir örnek bulabilirsiniz:

<https://app.briskteaching.com/ws/UYIUVI>

İleri seviye

Örnek sunuma buradan bakın: [Presentation_The Herkül'ün 12 İşçisi - İleri seviye](#)

Buradaki örnek teste bakın: [İleri Düzey level_The Herkül'ün 12 Emeği - Bilgi Yarışması](#)

Burada anlamayı kontrol eden örnek sunuma bakın:

<https://app.briskteaching.com/ws/YNTAFR>

4. Adım: Gözden Geçirin ve Değiştirin (10 dk)

Oluşturulan sunumu, kelime listesini ve çoktan seçmeli testi gözden geçirin.

Karmaşıklık düzeylerini gerektiği gibi ayarlayın.

Anlaşılır olması için çalışma sayfalarını biçimlendirin.

5. Adım: Kaydedin ve paylaşın (5 dk)

Farklı sürümleri kaydedin

Son çalışma sayfalarını ön izleme



5. Değerlendirme:

HIZLI ÖĞRETMENLİK EĞİTİMİ DEĞERLENDİRME FORMU

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

- ___ Tempolu Öğretim platformunda gezinme
- ___ Temel özelliklerin anlaşılması
- ___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği
- ___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi
- ___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

- ☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış sunumlar oluşturabilir.
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme

___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir

___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.

___ Sınıfımda Tempolu Öğretimi kullanırken kendime güveniyorum.

___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.

___ Eğitimin hızı uygundu.

___ Tempolu Öğretimi derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐ Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

Google Formlar Değerlendirme <https://shorturl.at/dbCdD>

AKTİVİTE 8: "SchoolAI—Fotosentez" ile Farklılaştırılmış Fen Bilimleri Çalışma Sayfaları Oluşturma

1. Açıklama:

SchoolAI kullanarak fotosentez hakkında bir fen dersi için farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturmayı öğrenin. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için farklı karmaşıklık seviyelerinde materyal üretme pratiği yapacaklardır. Öğretmenler, öğrencilerinin kendi başlarına öğrenmelerine yardımcı olacak bir alan yaratmayı öğrenecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

İnternet erişimi olan bilgisayar

SchoolAI platform erişimi

Farklı yetenek seviyeleri için örnek öğrenme hedefleri

3. Süre: 45 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: SchoolAI'ye giriş yapın (5 dk)

SchoolAI platformuna <https://app.schoolai.com/> erişin

Bilim alanında yeni bir alan oluşturun.

Adım 2: İçeriği Girin (10 dk)

Bir alan oluşturmak için gidin

- Bir başlık ekleyin: "Fotosentez"

- AI İstemi Ekle: Öğrenciler fotosentez hakkında her şeyi öğrenecekler; Bununla ilgili soruları yanıtlamaya hazır olacaklar ve bunun üzerine bir bilim projesi oluşturacaklar.

- İsteğe bağlı ayrıntılar: Tüm alanları oluşturun- Ön izlemeyi başlat- Bir alan başlat

Örnek alanı buradan kontrol edin: <https://app.schoolai.com/student-space?code=7APN>

Adım 3: Farklılaştırılmış Çalışma Sayfaları Oluşturun (15 dk)

Araçlara gidin

Aşağıdakilere odaklanan çalışma sayfaları ve ders planları oluşturun:

Orta Seviye:

Buradaki örnek derse bakın: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhfsvm000p11d7rs3n749g>

Buradaki örnek çalışma sayfasına bakın: <https://app.schoolai.com/sd/cm4ygzqsm03t710mprzo8mqvy>

İleri Seviye:

Buradaki örnek derse bakın: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhmd9d03zt10mppmtoosjk>

Buradaki örnek çalışma sayfasına bakın:

<https://app.schoolai.com/sd/cm4yhb3ze03y214a1xedor69m>

4. Adım: Gözden Geçirin ve Değiştirin (10 dk)

Oluşturulan soruları gözden geçirme

Karmaşıklık düzeylerini gerektiği gibi ayarlayın.

Varsa görsel öğeler ekleyin.

Anlaşılır olması için çalışma sayfalarını biçimlendirin.

5. Adım: Kaydedin ve paylaşın (5 dk)

Farklı sürümleri kaydedin

Son çalışma sayfalarını ön izleme

İhracat malzemeleri



5. Değerlendirme:

OKUL AI EĞİTİM DEĞERLENDİRME SAYFASI

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

___ SchoolAI platformunda gezinme

___ Temel özelliklerin anlaşılması

___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği

___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi

___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları ve ders planları oluşturabilir.
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaşma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ SchoolAI'yi sınıfımda kullanırken kendime güveniyorum.
- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ SchoolAI'yi derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

Google Formlar: <https://shorturl.at/S3ZMD>

AKTİVİTE 9: Fransız Devrimi'nin <https://academiq-tools.io/dashboard> ile Öğretilmesi

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri, uyarlanabilir öğrenme materyalleri oluşturarak farklılaştırılmış öğretimi destekleyen yapay zekâ destekli bir platform olan **Academiq AI** ile tanıştırır. Öğretmenler, farklı öğrenme ihtiyaçları olan öğrenciler için erişilebilirliği sağlamak için yapay zekânın ders planlama, çalışma sayfası oluşturma ve gerçek dünya uygulamalarına nasıl yardımcı olabileceğini keşfedecekler. Bu aktivitenin sonunda katılımcılar, **Academiq AI'nın araçlarını kullanarak Fransız Devrimi'ni öğretmek için** özelleştirilmiş ders materyalleri oluşturmuş olacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- ☐ Academiq AI platformu: <https://academiq-tools.io/dashboard>
- ☐ Ders Planı: "Fransız Devrimi" (Academiq AI aracılığıyla oluşturulmuştur- eklere bakınız)
- ☐ Çalışma Sayfaları: Boşluk doldurma, MCQ'lar ve kısa cevaplı sorular (eklere bakınız)
- ☐ **Gerçek Dünya Bağlantıları** belgesi (eklere bakınız)
- ☐ **Bana X Yaşındaki Gibi Öğret** basitleştirilmiş metinler 1, 2 (eklere bakınız)
- ☐ **İnternet erişimi olan** bilgisayarlar veya tabletler

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Bir Ders Planı Oluşturun (10 dk)

- Academiq AI'da oturum açın ve **Ders Planlayıcı** aracını kullanın.
- Konu olarak "Fransız Devrimi" ni girin.
- Aşağıdakiler gibi öğrenme hedeflerini tanımlayın:
 - Fransız Devrimi'nin nedenlerini ve sonuçlarını anlamak.
 - Birincil ve ikincil kaynakları analiz etmek.
 - Modern demokratik idealler üzerindeki etkisinin değerlendirilmesi.
- Oluşturulan ders planını **gözden geçirin** ve gereken ayarlamaları yapın.
- Örnek ders planına buradan bakın

Adım 2: Farklılaştırılmış Çalışma Sayfaları Oluşturun (15 dk)

- Geliştirmek için **Çalışma Sayfası Oluşturucu**'yu kullanın:

- **Önemli** tarihsel gerçekler üzerinde boşluk doldurma alıştırmaları.
- **Önemli olayları ve rakamları kapsayan** MCQ'lar.
- **Eleştirel düşünmeyi değerlendirmek için** kısa cevaplı ve uzun cevaplı sorular.
- Çalışma sayfalarını öğrencilerin öğrenme düzeylerine göre ön izleyin ve değiştirin.
- Örnek çalışma sayfalarına buradan bakın

Adım 3: Fransız Devrimi'ni Gerçek Dünyadaki Olaylarla İlişkilendirmek (15 dk)

- Keşfetmek için **Gerçek Dünya Bağlantıları** aracını kullanın:
 - **İnsan Hakları Beyannamesi'nin** İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ni **nasıl etkilediği**.
 - Devrimin Haiti ve Latin Amerika Devrimlerine **ilham vermedeki rolü**.
 - Hala özgürlük, eşitlik ve kardeşlik **temalarını yansıtan modern sivil hareketler**.
- Katılımcılarla bu bağlantılar hakkında kısa bir tartışma başlatın.
- Buradaki örneğe bakın

Adım 4: Farklı Öğrenciler için İçeriği Basitleştirme (15 dk)

- Dersin **iki basitleştirilmiş versiyonunu** oluşturmak için **Teach Me Like X Years Old (Bana X Yaş Gibi Öğret)** seçeneğini kullanın:
 - **Temel seviye** (mücadele eden okuyucular için). Buradaki örneğe bakın
 - **Orta seviye** (sınıf düzeyindeki öğrenciler için). Buradaki örneğe bakın
- Farklı versiyonların Devrimi ilişkilendirilebilir yollarla nasıl açıkladığını karşılaştırın.
- Öğretmenlerin içeriği farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde nasıl ayarlayabileceklerini tartışın.

Adım 5: Paylaşma ve Yansıtma (5 dk)

- Oluşturulan ders materyallerini kaydedin ve paylaşın.
- Öğretmenler, yapay zekâ araçlarının sınıflarında **farklılaştırılmış öğretimi** nasıl geliştirebileceğini tartışıyor.



5. Değerlendirme:

Academiq.ai EĞİTİM DEĞERLENDİRME FORMU

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Düzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mükemmel)

- ___ SchoolAI platformunda gezinme
- ___ Temel özelliklerin anlaşılması
- ___ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği
- ___ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi
- ___ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

- ☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- ___ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları ve ders planları oluşturabilir.
- ___ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- ___ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- ___ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- ___ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- ___ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- ___ SchoolAI'yi sınıfımda kullanırken kendime güveniyorum.

- ___ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- ___ Eğitimin hızı uygundu.
- ___ SchoolAI'yi derslerime nasıl entegre edeceğimi anlıyorum.

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐'ın Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

AKTİVİTE 10: eduaide.ai kullanarak farklılaştırılmış bilgilendirici metin oluşturma

1. Açıklama:

Bu aktivite, öğretmenleri özellikle öğretmenler için tasarlanmış kapsamlı bir çalışma alanı olan Eduaide.Ai ile tanıştıır. Uygulama, ders planlama ve öğretimine yardımcı olmak için çok çeşitli üretken kaynaklar sunar.

İçerik Oluşturucu

İçerik Oluşturucu, öğretim kaynakları ve öğrenme nesneleri gibi öğretim materyalleri oluşturduğunuz yerdir. Bu aracı ders planlama, içerik sunmak için bilgi nesneleri oluşturma, bağımsız uygulama alıştırmaları oluşturma, işbirlikçi öğrenme etkinlikleri, oyunlaştırma stratejileri ve hem biçimlendirici hem de özetleyici değerlendirme için çeşitli soru türleri için kullanırsınız.

2. Öğretim Materyalleri:

- Eduaide.ai. Platform Erişimi:
- <https://www.eduaide.ai/academy/fundamentals/navigating-eduaide#content-generator>
- Bilgilendirici metin: eduaide.ai Bilgilendirici Metin + İnceleme Soruları üzerinde "İçerik Oluşturucu" aracı kullanılarak oluşturulmuştur- HAYVAN HAKLARI

- Seviyelendirilmiş Okuma Metinleri + Tekrar Soruları:
 - Hayvan Haklarını Anlama ve Canlılara Saygı (3. sınıf)
 - Hayvan Haklarını ve Etik Çıkarımları Anlamak (Sınıf 6-8)
 - Hayvan Haklarının Etik Çıkarımları (11-12. sınıflar)
- Seviyelendirilmiş aktiviteler:
 - **Hayvan Hakları ile İlgili Doğru/Yanlış** Soruları (3.Sınıf)
 - **Çoktan Seçmeli Sorular** Hayvan Hakları (6-8. sınıflar)
 - **Çıkış Fişi** Hayvan Hakları (11-12. sınıflar)
- Ek ekipman:
 - Öğrenciler için internet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler.
 - Çevrimdışı kullanım için seviyelendirilmiş metinlerin basılı kopyaları.

3. Süre: 60 dk (Uygulamalı Atölye)

4. Talimatlar:

Adım 1: İnceleme Sorularıyla Farklılaştırılmış Bir Bilgilendirici Metin Oluşturun (10 dk)

1. <https://www.eduaide.ai/> için oturum açın
2. "Başlata" tıklayın ve "Oluşturucuyu" seçin, ardından "Bilgi Nesneleri"ne tıklayın ve "Bilgilendirici Metin ve Soruları" seçin
3. Ders ayrıntılarınızı tanımlayın:
 - Konuyu ve öğrencilerin notunu seçin
 - Konu seçin
 - Bir konu veya anahtar kelime girin
 - "Çalışma alanına ekle"yi seçin
 - Sınıfta kullanmak için dersi kopyalayın ve kaydedin

Adım 2: Seviyelendirilmiş Metinler Oluşturun (15 dk)

- "Oluşturucu" altında "Bilgi Nesneleri"ne tıklayın ve "Bilgilendirici Metin ve Sorular"ı seçin
- Aynı konuyu koruyun ve başka bir seviye için bir metin oluşturmak üzere öğrencilerin notunu değiştirin

- Konunuzu veya anahtar kelimelerinizi geliřtirmek için "geliřtir"i seebilirsiniz
- "alıřma alanına ekle"yi sein
- Sınıfta kullanmak için dersi kopyalayın ve kaydedin

3. sınıf için rnek derse buradan bakın

6-8. sınıflar için rnek derse buradan bakın

11-12. sınıflar için rnek derse buradan bakın

Adım 3: Seviyelendirilmiş Aktiviteler oluřturun (20 dk)

- "İerik Oluřturucu" altında "Sorular"ı sein
- Aynı konuyu koruyun ve bařka bir seviye için bir metin oluřturmak zere ğrencilerin notunu deėiřtirin
- İstediėiniz aktiviteyi sein "oktan Semeli Sorular", "Doėru / Yanlıř Sorular" vb.
- "alıřma alanına ekle"yi sein
- Sınıfta kullanmak için etkinlikleri kopyalayın ve kaydedin.

rnek alıřma sayfasına, 3. sınıf için Doėru/Yanlıř sorularına buradan bakın

rnek alıřma sayfasına, 6-8. sınıflar için oktan semeli sorulara buradan bakın

ıkıř fiři

- "İerik Oluřturucu" altında "Deėerlendirmeleri sein
- Aynı konuyu koruyun ve bir "ıkıř Fiři" oluřturmak için ğrencilerin notunu deėiřtirin
- "alıřma alanına ekleyi sein
- Sınıfta kullanmak için etkinlikleri kopyalayın ve kaydedin.

11-12. Sınıflar için rnek ıkıř Fiřine buradan bakın



5. Deėerlendirme:

Eduaide.ai Eėitimi Deėerlendirme Formu - <https://www.eduaide.ai/>

İsim: _____ Tarih: _____

Konu Alanı: _____ Sınıf Dzeyi: _____

TEKNİK YETERLİLİK (Oran 1-5: 1=Zayıf, 5=Mkemmeli)

- __ <https://www.eduaide.ai/> platformda gezinme
- __ Temel özelliklerin anlaşılması
- __ Zorluk seviyelerini ayarlama yeteneği
- __ Birden fazla sürüm oluşturma becerisi
- __ Platform ayarlarının yönetimi

ÇALIŞMA SAYFASI OLUŞTURMA DEĞERLENDİRMESİ

Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:

- ☐ Başlangıç ☐ Yetkin ☐ İleri ☐ Geliştirme

İçerik Farklılaştırması (Elde edilenlerin tümünü kontrol edin):

- ☐ Zorluk seviyeleri arasında net ilerleme
- ☐ Hedef sınıf seviyesine uygun içerik
- ☐ Kullanılan çeşitli soru türleri
- ☐ Her seviye için net talimatlar
- ☐ Tutarlı biçimlendirme ve düzen

UYGULAMAYA HAZIRLIK (Evet/Hayır)

- __ Bağımsız olarak farklılaştırılmış çalışma sayfaları oluşturabilir
- __ mevcut içeriğin nasıl değiştirileceğini anlamak
- __ İçeriği müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirebilme
- __ Kullanılan farklılaştırma stratejilerini açıklayabilir
- __ sınıf ortamında uygulamaya hazır

GERİ BİLDİRİM ANKETİ (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum)

- __ Eğitim mesleki ihtiyaçlarımı karşıladı.
- __ Sınıfımda <https://www.eduaide.ai/> [kullanırken kendime güveniyorum](#) .
- __ Uygulamalı uygulama çok değerliydi.
- __ Eğitimin hızı uygundu.
- __ <https://www.eduaide.ai/> derslerime [nasıl entegre edeceğimi anlıyorum](#) .

İYİLEŞTİRİLMESİ GEREKEN U

Ek desteğe ihtiyaç duyduğunuz üç yönü listeleyin:

Değerlendiricinin Yorumları:

Genel Değerlendirme: ☐ Desteğe İhtiyacı Var ☐ Beklentileri Karşılıyor ☐ Beklentileri Aşıyor

Değerlendiricinin İmzası: _____ Tarih: _____

MODULE 5 ETHICAL AND RESPONSIBLE AI IN EDUCATION



1. Modüle Genel Bakış

Bu modül, eğitim ortamlarında Yapay zekânın (AI) kullanımını çevreleyen etik hususları ve sorumlu uygulamaları araştırır. Eşitlik, mahremiyet ve adaleti sağlarken öğretme ve öğrenme süreçlerini geliştirmede yapay zekânın potansiyel faydalarını ve risklerini inceler. Odak noktası, eğitimcileri, politika yapıcıları ve öğrencileri yapay zekâ araçlarını etik ve sorumlu bir şekilde uygulama bilgisiyle donatmak ve eğitim ortamını korumaktır.

2. Modülün Amaçları

- Yapay zekâ teknolojilerinin eğitimdeki etik etkilerini anlayın.
- Öğretim ve öğrenimde sorumlu yapay zekâ entegrasyonu için en iyi uygulamaları belirleyin.
- Yapay zekâ araçlarının eğitimde kapsayıcılığı, eşitliği ve gizliliği desteklemesini sağlamanın yollarını keşfedin.

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, eğitim bağlamlarında yapay zekâ kullanımıyla ilgili etik sorunları analiz edebileceklerdir.
- Öğrenciler, yapay zekâ araçlarını sınıflarda etik ve sorumlu uygulamaları için eleştirel olarak değerlendirebileceklerdir.

c. Öğretmenler, eğitimde etik yapay zekâ uygulamalarını teşvik eden politikalar geliştirme ve savunma becerisi kazanacaklardır.

4. Anahtar Kavramlar

Etik yapay zekâ. Yapay zekâ nın eğitimde geliştirilmesine ve uygulanmasına rehberlik eden ahlaki ilkeleri anlamak.

- Önyargı ve Adalet: Yapay zekâ algoritmalarındaki önyargıların eğitim sonuçlarını nasıl etkileyebileceğini kabul etmek ve bunları azaltmanın yollarını keşfetmek.
- Gizlilik ve Veri Güvenliği: Yapay zekâ odaklı eğitim araçlarında veri toplamanın etkilerini analiz etmek ve veri gizliliğini sağlamak.
- Şeffaflık: Yapay zekâ sistemlerini eğitimciler ve öğrenciler için anlaşılır ve hesap verebilir hale getirmenin önemini tartışmak.
- Yapay zekâ Okuryazarlığı: Bilgiye dayalı karar vermeyi kolaylaştırmak için eğitimciler ve öğrenciler için yapay zekâ hakkında temel bilgiler oluşturmak.
- Kapsayıcılık ve Erişilebilirlik: Yapay zekâ araçlarının kapsayıcı ve çeşitli öğrenci toplulukları için erişilebilir olmasını sağlamak.
- Yapay zekâ Etik Çerçeveleri: Eğitimde etik yapay zekâ uygulaması için mevcut çerçeveleri ve yönergeleri keşfetmek.
- Sorumlu Yapay zekâ Kullanımı: Eğitim ortamlarında sorumlu yapay zekâ entegrasyonunu sağlamak için stratejileri ve uygulamaları anlamak.

AKTİVİTE 1: Eğitimde Etik Yapay zekâ ya Giriş

1. **Açıklama:** Bu aktivite, yapay zekâ araçlarını entegre ederken etiğin neden çok önemli olduğunu vurgulayarak, eğitimde yapay zekânın etik kullanımını tanıtmaktadır.

2. **Öğretim materyalleri:** Sunum slaytları, eğitimde yapay zekânın kötüye kullanımına ilişkin vaka çalışmaları, yapay zekâ etiği hakkında kısa video.

3. **Süre:** 1 saat

4. **Talimatlar:**

[Yapay zekâ da etik hususlar hakkında sunum](#)

[Yapay zekâ etiği hakkında kısa videolar](#)

<https://www.unite.ai/10-best-ai-tools-for-education/>

Yapay zekâ da etiğin neden önemli olduğuna dair bir grup tartışması başlatın

5. **Değerlendirme:**

Etik yapay zekânın önemi üzerine, faaliyetten önemli çıkarımlara odaklanan kısa yansıtıcı yazı.

AKTİVİTE 2: Gizlilik Etiği ve Yapay zekâ

1. Açıklama:

Bu aktivite, yapay zekâ da mahremiyet ve etiğin önemini vurgulamaktadır. Tartışmalar, grup etkinlikleri ve vaka çalışmaları aracılığıyla öğretmenler, yapay zekânın gizliliği nasıl etkileyebileceği ve geliştiricilerin yeniliği etik hususlarla nasıl dengeleyebileceği konusunda daha derin bir anlayış kazanacaklar.

Ayrıca, öğretmenler yapay zekâ ve mahremiyet arasındaki ilişkiyi anlayacak, YZ sistemlerindeki gizlilik endişelerini belirleyecek ve bunların etik sonuçlarını tartışacak, yeniliği gizlilik korumasıyla nasıl dengeleyeceklerini keşfetmek için mahremiyet ve yapay zekâyı içeren gerçek dünya senaryolarını analiz edecek, yapay zekâ geliştirmede gizliliği sağlamak için potansiyel çözümler hakkında bir tartışmaya katılacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Video: Yapay zekâ ve VERİ Gizliliği
- Video Veri Gizliliği Nedir?
- Bilgisayar/Mobil
- Keçeli kalem, tükenmez kalem/kurşun kalem

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1 Adım:

1. Yapay zekâ Bağlamında Gizliliğin Tanımlanması:

- Gizliliği, bireylerin kişisel bilgilerini ve bu bilgilerin nasıl toplandığını, kullanıldığını ve paylaşıldığını kontrol etme hakkı olarak tanımlayın.
- Yapay zekâ sistemlerinin, özellikle veri analitiği ve makine öğrenimi tarafından desteklenenlerin, etkili bir şekilde çalışmak için genellikle büyük miktarda kişisel veriye dayandıkları için gizlilik sorunları oluşturabileceğini açıklayın.
- Sosyal medya algoritmaları, yüz tanıma, akıllı ev cihazları ve sağlık izleme uygulamaları gibi örnekler kullanın. Öğretmenlere yapay zekânın her durumda gizliliği nasıl tehlikeye atabileceğini düşündüklerini sorun.

- "Veri toplama" fikrini ve yapay zekâ sistemlerinin karar vermek veya tahminlerde bulunmak için kişisel bilgileri nasıl topladığını ve analiz ettiğini tartışın. Onlara sorun: "Yapay zekânın ne tür kişisel veriler topladığını düşünüyorsunuz? Bu veriler nasıl kötüye kullanılabilir?"

Adım 2: Grup analizi ve tartışma

- Yapay zekâdaki gizlilik ihlallerinin etik sonuçlarını tartışın. Bazı önemli sorunlar şunları içerir:

- **Veri Sahipliği:** Kişisel verilerin sahibi kimdir? Birey mi? Şirket bunu topluyor mu?
- **Bilgilendirilmiş Onam:** Bireyler hangi verilerin toplandığının farkında mı ve bunların kullanımı üzerinde kontrol sahibi mi?
- **Gözetim ve İzleme:** Yüz tanıma veya coğrafi konum izleme gibi yapay zekâ sistemleri, gizliliği ihlal etmeden gözetim için nasıl kullanılabilir?
- **Güvenlik:** Kişisel veriler kötü niyetli aktörler ve hatta şirketler tarafından çalındığında veya kötüye kullanıldığında ne olur?
- **Önyargı:** Önyargılı verilerin toplanması, yapay zekâ karar verme sürecinde nasıl ayrımcılığa veya dışlanmaya yol açabilir?

3. Adım: Küçük Grup Etkinliği

- Öğretmenleri küçük gruplara ayırın. Yapay zekâ ve gizlilik sorunlarıyla ilgili bir senaryo seçerler:

- **Senaryo 1:** Bir sağlık hizmetleri yapay zekâsı, sağlık risklerini tahmin etmek için hasta verilerini kullanır ancak hastalara verilerinin nasıl kullanıldığını bildirmez.
- **Senaryo 2:** Bir şehir hükümeti, suçu izlemek için kamusal alanlarda gözetim için yüz tanıma teknolojisini kullanır.
- **Senaryo 3:** Bir şirket, işe alma sürecinde kişisel verileri işler.

Her gruptan kendi senaryolarındaki gizlilik endişelerini tartışmalarını ve bulgularını sunmalarını isteyin. Aşağıdaki gibi soruları düşünmelerini sağlayın:

- Bu yapay zekâ teknolojisi bir bireyin gizliliğini nasıl etkiler?
- Yapay zekâ odaklı işe alım araçlarında ayrımcılığı nasıl önleriz?
- Yapay zekânın bu kullanımından ne gibi etik sorunlar ortaya çıkıyor?
- Bireylerin verilerinin kullanımını kontrol etme veya sınırlama konusunda hangi haklara sahip olması gerekir?

Adım 4. Vaka Çalışması Analizi

Örnek Olay İncelemesi:

- "Popüler bir sosyal medya platformu, kullanıcı deneyimini iyileştirmek için yüz tanıma yoluyla kullanıcı verilerini topluyor, ancak daha sonra bu verileri kullanıcıların açık rızası olmadan üçüncü taraflarla paylaştığı tespit edildi. Bu hangi etik sorunları gündeme getiriyor? Bu durumda mahremiyet nasıl korunmalı?"

Tartışma Soruları:

- Bu durumda hangi özel gizlilik ihlalleri meydana geldi?
- Bilgilendirilmiş onam verildi mi? Aksi takdirde, şirket rızayı nasıl daha etik bir şekilde ele alabilirdi?
- Verilerin bu şekilde kötüye kullanılmasından ne gibi potansiyel zararlar ortaya çıkabilir?
- Teknoloji şirketleri gizlilik ihlallerinden nasıl sorumlu tutulabilir?

Adım 5: Çözümler ve Etik Çerçeveler

- Yapay zekâ geliştirmede aşağıdakiler gibi çeşitli Gizlilik koruma stratejilerini tartışın:
 - **Veri Şifreleme:** Yetkisiz erişimi önlemek için verileri güvenli şifreleme yoluyla korumak.
 - **Anonim Hale Getirme:** Kişisel verilerin anonim hale getirilmesini ve kişileri takip ettiremeyecek hale getirilmesini sağlama.
 - **Şeffaflık:** Yapay zekâ geliştirme ve veri kullanımını kullanıcılar için daha şeffaf hale getirmek.
 - **Kullanıcı Kontrolü:** Kullanıcılara sağladıkları veriler üzerinde kontrol ve verileri devre dışı bırakma veya silme olanağı vermek.



5. Değerlendirme:

Yansıtma Formu: Gizlilik Etiği ve Yapay zekâ

Ad: _____

Tarih: _____

- Bugünkü oturumda öğrendiğiniz, eğitimde Gizlilik Etiği ve Yapay zekâ ile ilgili önemli bir kavram nedir?
- Yapay zekâ geliştiricilerinin ve şirketlerinin, yapay zekâ teknolojilerinin kullanımında gizliliğe saygı gösterilmesini sağlamak için atması gereken bir eylem olduğunu düşünüyorsunuz?
- Etkinlik boyunca tartışılan kilit noktaları özetleyin: yapay zekâ da gizliliğin önemi, etik kaygılar ve potansiyel çözümler.
- Oturumun özellikle yardımcı olan veya belirsiz olan herhangi bir kısmı var mıydı? Lütfen düşüncelerinizi paylaşın.
- 1'den 5'e kadar bir ölçekte, bu oturumdan sonra eğitimde gizlilik etiği ve yapay zekâ anlayışınızı nasıl değerlendirirsiniz?
- (1 = Hiç kendine güvenmiyorum, 5 = Kendine çok güveniyor)
☐ ☐ 1 2 3 ☐ 4 ☐ 5
- Gelecek oturumlar için paylaşmak veya önermek istediğiniz başka bir şey var mı?

AKTİVİTE 3: Okul Ortamında Yapay Zekâ Etik Sorunlarının Zorluklarını Anlamak

1. Tanım

Öğretmenlere yönelik bu etkinlik, eğitimcilerin okullarda yapay zekâyı çevreleyen etik sorunları anlamalarına yardımcı olur ve onlara öğrenci haklarına ve adalete öncelik verilmesini sağlarken yapay zekâ entegrasyonu hakkında eleştirel düşünceleri için araçlar sağlar.

Ayrıca, öğretmenler şunları yapmaya teşvik edilecektir:

- Yapay zekânın eğitim ortamlarında kullanımıyla ilgili temel etik sorunları anlayın.

- Adalet, önyargı, mahremiyet ve gözetim konuları da dahil olmak üzere yapay zekânın okullarda oluşturabileceği zorlukları belirleyin.
- Bu etik zorlukların üstesinden gelmek ve sınıflarda ve okul ortamlarında sorumlu yapay zekâ kullanımını sağlamak için stratejileri keşfedin.
- Yapay zekânın potansiyeli ile eğitimdeki etik etkileri arasındaki denge hakkında tartışmalara katılın.

2. Öğretim Materyalleri:

-Eğitimciler için öğretme ve öğrenmede yapay zekâ ve verilerin kullanımına ilişkin etik yönergeler | Avrupa Eğitim Alanı

-5 Eğitimde Yapay zekânın Etik Etkileri: Sorumlu Sınıf Uygulaması için Bir Kılavuz

Öğretmenler için AI 101: Yapay zekâ ya Sorumlu Bir Yaklaşım Sağlamak

-Araştırma için bilgisayarlar/tabletler

- Yapışkan notlar

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. Adım

Yapay zekâyı (AI) ve eğitimdeki potansiyel uygulamalarını kısaca tanıttin (örneğin, kişiselleştirilmiş öğrenme platformları, otomatik derecelendirme sistemleri, öğrenci desteği için AI sohbet robotları, okul güvenliği için gözetim araçları).

Gruba şu soruyu sorun: "Okulunuzda şu anda hangi yapay zekâ araçları veya sistemleri kullanılıyor veya yapay zekânın sınıfınızı veya okul ortamınızı nasıl etkileyeceğini öngörüyorsunuz?"

Öğretmenleri, eğitim bağlamlarında yapay zekâ kullanımıyla ilgili deneyimlerini veya endişelerini paylaşmaya teşvik edin.

2. Adım

Okullarda yapay zekâ ile ilgili temel etik kaygıları tanıttin:

- **Önyargı ve Adalet:** Yapay zekâ sistemleri, karar vermede önyargıları sürdürebilir. Bunun marjinal öğrenciler üzerinde nasıl bir etkisi var?

- **Gizlilik ve Veri Güvenliği:** Yapay zekâ araçları genellikle öğrenciler hakkında akademik performansları, davranışları ve kişisel bilgileri dahil olmak üzere önemli miktarda veri toplar. Okullar öğrencilerin gizliliğini nasıl koruyabilir ve verilerin güvenli bir şekilde işlenmesini nasıl sağlayabilir?
- **Gözetim:** Yapay zekânın güvenlik sistemlerinde (örneğin, yüz tanıma, izleme yazılımı) kullanılması, okullardaki gözetim düzeyi ve öğrencilerin mahremiyet ve güven duygusu üzerindeki etkisi hakkında endişeleri artırmaktadır.
- **Bilgilendirilmiş Onam:** Öğrenciler, veliler ve öğretmenler yapay zekânın okullarda nasıl kullanıldığının ve verilerin toplandığının tam olarak farkında mı?

Grubu küçük takımlara ayırın (3-4 kişi). Her ekibe yukarıda belirtilen etik konulardan birini (önyargı, gizlilik, gözetim vb.) atayın.

Her takımdan beyin fırtınası yapmalarını ve kendilerine atanan sorunla ilgili olarak yapay zekânın okul ortamında sunabileceği zorlukları tartışmalarını isteyin. 5-7 dakika sonra, her grubun düşüncelerini daha büyük grupla paylaşmasını sağlayın.

Tartışma için örnek sorular:

Yapay zekâ, okul sistemlerinde istemeden önyargıya nasıl yol açabilir?

Okullarda yapay zekâ kullanırken öğrenciler için gizlilik endişeleri nelerdir?

Gözetim teknolojileri, öğrencilerin okul ortamındaki davranışlarını ve güvenlerini nasıl etkileyebilir?

3. Adım

Vaka Çalışmaları: Gruba, yapay zekânın okullardaki etik zorluklarına dair bir vaka çalışması veya gerçek dünyadan bir örnek sağlayın. Mesela:

Örnek Olay İncelemesi 1: Okulunuz, öğrenci katılımını ve güvenliğini izlemek için yüz tanıma yazılımını sunar, ancak öğrenciler sürekli gözetim altında olmaktan rahatsızlık duyarlar.

Vaka Çalışması 2: Bir çevrimiçi öğrenme platformu, öğrencilerin sistemdeki her hareketini izleyerek öğrenci gizliliği ve rızası ile ilgili endişeleri artırır.



5. Değerlendirme:

Yansıtma Formu: Okul Ortamında Yapay zekâ Etik Sorunlarının Zorluklarını Anlamak

Ad: _____

Tarih: _____

- Bugünkü oturumda öğrendiğiniz, Okul ortamında Yapay zekâ Etik sorunları hakkında önemli bir kavram nedir?
- Bu durumda etik ikilemler nelerdir?
- Okullar bu etik kaygıları çözmek için ne gibi adımlar atabilir?
- Eğitimciler olarak, okullarımızdaki yapay zekânın mahremiyetlerini ve haklarını korurken tüm öğrencilere fayda sağladığından nasıl emin olabiliriz?
- Bu sorunlar ele alınmazsa uzun vadeli sonuçları nelerdir?
- Etkinlik boyunca tartışılan kilit noktaları özetleyin.
- Oturumun özellikle yardımcı olan veya belirsiz olan herhangi bir kısmı var mıydı? Lütfen düşüncelerinizi paylaşın.
- 1'den 5'e kadar bir ölçekte, bu oturumdan sonra eğitimde gizlilik etiği ve yapay zekâ anlayışınızı nasıl değerlendirirsiniz?
- (1 = Hiç kendine güvenmiyorum, 5 = Kendine çok güveniyor)
☐ ☐ 1 2 3 ☐ 4 ☐ 5

AKTİVİTE 4: Tıbbi Bakım, Sağlık ve Zindelikte Yapay zekâ

1. Açıklama: Bu aktivite, Yapay zekânın (AI) tıbbi bakım, sağlık ve zindelikteki rolünü, uygulamalarını, faydalarını, zorluklarını ve etik hususlarını anlamaya odaklanır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Araştırma için internet erişimi olan bilgisayar
- Sağlık Hizmetlerinde En İyi 7 Yapay zekâ Örneği- Tıbbi Fütürist
- Sağlık hizmetlerinde yapay zekâ : fırsatlar ve zorluklar | Navid Toosi Saidy TEDxQUT
- Beyaz tahta ve keçeli kalemler
- Doğru/Yanlış değerlendirme anketinin notları

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. ADIM

- Yapay zekâ (AI) kavramını ve modern sağlık hizmetlerindeki önemini kısaca tanıtır.
- Terimleri tanımlayın:
 - **Yapay zekâ (AI):** İnsan Zekâsı süreçlerinin makineler, özellikle bilgisayar sistemleri tarafından simülasyonu.
 - **Tıbbi Bakım:** Sağlığı korumak veya geliştirmek için tıp uzmanları tarafından sağlanan hizmetler.
 - **Sağlık ve Zindelik:** Fiziksel, zihinsel ve sosyal refahı korumak için bütünsel bir yaklaşım.

2. ADIM

3/4 kişilik gruplar, Yapay zekânın Sağlık Hizmetlerini Nasıl Dönüştürdüğünü tartışıyor:

- Yapay zekânın teşhisteki rolü (örneğin, görüntüleme analizi, hastalık tespiti).
- Sanal sağlık asistanları (örneğin, tıbbi tavsiye veren sohbet robotları).
- Kişiselleştirilmiş tıpta yapay zekâ (tedavi planları oluşturmak için verileri kullanma).
- Cerrahide robotik (örneğin, robotik yardımcı ameliyatlar).
- Hasta sonuçları için tahmine dayalı analitik (örneğin, hasta risk faktörlerini tahmin eden yapay zekâ araçları).
- IBM Watson Health, kanserleri teşhis etmek için kullanılan yapay zekâ sistemleri veya sağlık ölçümlerini izleyen giyilebilir cihazlar (ör. Fitbit, Apple Watch) gibi gerçek dünya uygulamalarını vurgulayın.

3. ADIM

3/4 kişilik gruplar Yapay zekânın Sağlıkta Rolü hakkında tartışıyor:

- AI'nın fitness takibindeki rolü (egzersiz ve sağlık ölçümlerini izleyen akıllı cihazlar).
- Terapi ve esenlik tavsiyeleri sunmak için yapay zekâ yı kullanan akıl sağlığı uygulamaları (ör. Woebot, Talkspace).
- Sağlık önerileri (diyet uygulamaları, uyku takibi vb.)
- Önleyici Bakım Üzerindeki Etki: Salgınları tahmin etmek, halk sağlığını izlemek ve hastalıkları ortaya çıkmadan önce önlemek için kullanılan yapay zekâ sistemleri.

Adım 4. Etik Hususlar ve Zorluklar Üzerine Tartışma

Etik Konular:

- Tıbbi verilerle ilgili gizlilik ve güvenlik endişeleri.
- Yapay zekâ algoritmalarında önyargı (örneğin, eşit olmayan sağlık hizmeti sonuçları).
- Sağlık hizmetlerinde insan dokunuşu yerine teknolojiye bağımlılık.



5. Değerlendirme:

Doğru/Yanlış Değerlendirme Anketi:

1. Yapay zekâ sadece hastanelerde teşhis amaçlı kullanılmaktadır.
 - Doğru
 - Yanlış
2. Yapay zekâ, sağlık hizmetlerinin her alanında doktorların yerini alabilir.
 - Doğru
 - Yanlış
3. Yapay zekâ sistemleri, hasta sonuçlarını tahmin edebilir ve doktorlara tedavi planlamasında yardımcı olabilir.
 - Doğru
 - Yanlış
4. Sağlık hizmetlerinde yapay zekâ, insan tıp uzmanlarına olan ihtiyacı ortadan kaldırır.
 - Doğru
 - Yanlış
5. Sohbet robotları gibi yapay zekâ destekli uygulamalar, temel tıbbi tavsiyeler sağlayabilir.
 - Doğru
 - Yanlış
6. Robotik cerrahi, modern tıpta yaygın olarak kullanılan bir yapay zekâ uygulamasıdır.
 - Doğru
 - Yanlış
7. Sağlıklı yaşam uygulamalarındaki yapay zekâ, fiziksel aktiviteyi izlemeye ve stresi yönetmeye yardımcı olabilir.
 - Doğru
 - Yanlış
8. Yapay zekâ algoritmalarındaki önyargı, sağlık hizmeti sonuçlarının adaletini etkileyebilir.
 - Doğru
 - Yanlış
9. Sağlık hizmetlerinde yapay zekâ, etik kaygılardan muaftır.
 - Doğru

- Yanlış
10. Yapay zekâ, sağlık verilerindeki kalıpları analiz ederek hastalık salgınlarını tahmin edebilir.
- Doğru
 - Yanlış

[Değerlendirme Cevap Anahtarı Modül 5 etkinlik 4.docx](#)

AKTİVİTE 5: İnsan Hakları ve Yapay Zekâ Etiği

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğrencilere ve öğretmenlere yapay zekâ ve insan hakları arasındaki karmaşık ilişkiyi anlamada kritik bir temel sağlayarak, onları oyundaki etik konular hakkında derinlemesine düşünmeye ve gelecek için potansiyel çözümleri keşfetmeye teşvik eder.

Bu faaliyetin amaçları şunlardır:

1. Yapay zekâ gelişimi ve insan hakları arasındaki ilişkiyi anlayın.
2. Yapay zekânın insan haklarını etkilediği gerçek dünyadaki vaka çalışmalarını analiz edin (örneğin, gözetim, veri gizliliği, önyargı).
3. Yapay zekânın ortaya çıkardığı etik zorlukları değerlendirin ve çözümler önerin.
4. Küresel insan hakları çerçeveleri ve bunların yapay zekâ ile ilgisi hakkında bilgi edinin.
5. Yapay zekâ çağında insan haklarının korunmasında hükümetlerin, şirketlerin ve bireylerin rolünü tartışın.

2. Öğretim Materyalleri:

- Projektör veya Akıllı Tahta

- Dinleyici notları ve videolar
- Bilgisayarlara erişim
- Notlar için Kalem ve Kâğıt veya Dijital Cihazlar
- EEEE'nin etik olarak uyumlu tasarımı,
- AB Yapay zekâ Etik Yönergeleri,
- OECD Yapay zekâ İlkeleri.
- AB Yapay zekâ Yasası
- Yapay zekâ ve İnsan Hakları

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1. ADIM

- Öğrencilere insan haklarının temel kavramlarını ve yapay zekânın bunlarla nasıl kesiştiğini tanıttın. İnsan haklarına kısa bir genel bakış sunar; İnsan haklarını tanımlayın ve örnekler verin (örneğin, mahremiyet hakkı, ifade özgürlüğü, eşitlik hakkı). Gibi uluslararası insan hakları çerçevelerinden bahsedin. **İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi (İHEB). İnsan Hakları Nedir?**

2. ADIM

Yapay zekâ ve İnsan Hakları: Yapay zekânın modern toplumdaki rolünü ve insan haklarını nasıl etkilediğini açıklayın. Ele alınacak temel kavramlar: Gizlilik, Eşitlik, Ayrımcılık Yapmama, Özerklik ve Hesap Verebilirlik.

Etkinlik:

- **Tartışma Sorusu:** "Yapay zekâ teknolojisi insan haklarını nasıl koruyabilir veya ihlal edebilir? Örnekler verin."

3. Adım

Öğrencileri/katılımcıları küçük gruplara ayırın ve her gruba vaka çalışmalarından birini atayın. Her vakada insan hakları ihlallerini (veya korumalarını) tartışmalarını ve bulgularıyla birlikte sınıfa geri bildirmelerini sağlayın.

Yapay zekânın insan hakları üzerindeki etkisine dair hem olumlu hem de olumsuz yönleri gösteren gerçek dünyadan örnekler sağlamak için Yapay zekâ ve İnsan Hakları Üzerine Vaka Çalışmaları.

Vaka Çalışması 1: Gözetim ve Gizlilikte Yapay zekâ

- Örnek: Çin'in yüz tanıma teknolojisi ve sosyal kredi sistemleri de dahil olmak üzere gözetimde yapay zekâ kullanımı.
- Mahremiyet ve İfade Özgürlüğü Üzerindeki Etkisi: Yapay zekâ gözetimi bireysel gizliliği nasıl etkiler? Yapay zekâ vatandaşların her hareketini izlediğinde ne olur?

Örnek Olay İncelemesi 2: İşe Alım Algoritmalarında Yapay zekâ Yanlılığı

- Örnek: Yapay zekâ odaklı işe alım sistemlerinde ayrımcı sonuçlar (ör. Amazon, cinsiyet yanlılığı nedeniyle bir yapay zekâ işe alım aracını rafa kaldırdı).
- Eşitlik ve Ayrımcılık Yapmama Üzerindeki Etki: Yapay zekâ, işe alım uygulamalarındaki önyargıları potansiyel olarak nasıl sürdürür veya azaltır?

Vaka Çalışması 3: Otonom Silahlar ve Uluslararası Hukuk

- Örnek: **Ölümcül otonom silah sistemleri (LAWS)** ve uluslararası insancıl hukuku ihlal etme potansiyelleri.
- Yaşam ve Güvenlik Üzerindeki Etkisi: Yapay zekâ, savaşta ölüm kalım kararları verme gücüne sahip olmalı mı?

4. ADIM

Yapay zekânın Etik Zorlukları:

- **Hesap verebilirlik:** Yapay zekâ zarar verdiğinde kim sorumludur (örneğin, kazalarda otonom araçlar)?
- **Şeffaflık:** Yapay zekâ kararları, özellikle kişisel hakları etkilediğinde, insanlara açıklanabilir olmalı mı?
- **Önyargı:** Yapay zekâ algoritmalarında, özellikle ceza adaleti ve işe alma gibi hassas alanlarda adaleti nasıl sağlarız?



5. Değerlendirme:

Öğrencilerden, yapay zekânın insan haklarına saygı göstermesini sağlamak için bir çözümü bireysel olarak yazmalarını, ardından bunu bir ortakla tartışmalarını ve son olarak sınıfla paylaşımlarını isteyin. Aşağıdaki hususları göz önünde bulundurun:

- **Düzenleme ve Politika:** Yapay zekâ etrafında insan hakları korumalarını uygulayan yasalar ve düzenlemeler oluşturma'nın önemi. Örnek: **AB Yapay zekâ Yasası**
- **Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik Önlemleri:** Yapay zekâ şirketlerinin, algoritmaların nasıl oluşturulduğunu, eğitildiğini ve önyargı açısından test edildiğini açıklamaları istenmelidir. Yapay zekâ sistemlerinin adil bir şekilde çalıştığından emin olmak için "yapay zekâ denetimlerinin" geliştirilmesini teşvik edin.
- **Küresel İş birliği:** Ülkeler, özellikle daha az sağlam hukuk sistemlerine sahip ülkelerde, yapay zekânın insan haklarını ihlal etmesini önlemek için nasıl iş birliği yapılabilir?

AKTİVİTE 6: Yapay Zekâ, Küresel İklim Tehditleri ve Etik

1. Açıklama:

Bu aktivite aşağıdakilere katkıda bulunacaktır:

1. Yapay zekânın küresel iklim tehditlerini ele almadaki rolünü anlayın.
2. Yapay zekânın iklim değişikliği çözümlerinde kullanımına ilişkin etik hususları tartışın.
3. Yapay zekânın küresel iklim çabalarını nasıl hem olumlu hem de olumsuz etkileyebileceğini analiz edin.
4. Yapay zekâ odaklı iklim politikalarının potansiyel sonuçlarını eleştirel bir şekilde değerlendirin.

2. Öğretim Materyalleri:

- Sunum için Beyaz Tahta/İşaretleyiciler veya Projektör
- Araştırma için bilgisayarlar veya tabletler
- Yapay zekâ ve iklim değişikliği ile ilgili videolar: <https://x.com/i/status/1649377290923438082>
- Final Değerlendirme Testi

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. ADIM

Gruplara sorun: "İklim değışikliğı hakkında ne biliyorsunuz? Yapay zekâ gibi bir teknolojinin bununla savaşmamıza nasıl yardımcı olabileceğini düşünüyorsunuz?"

Yapay zekânın yenilenebilir enerji optimizasyonu, afet tahmini, çevresel izleme ve karbon emisyonlarının azaltılması gibi alanlarda yardımcı olabileceğini açıklayın.

2. Adım

1. Sınıf Tartışması

- Şu soruyu sorun: "Küresel iklim sorunlarını ele almak için yapay zekâyı kullandığımızda hangi etik kaygılar ortaya çıkıyor?"
- Aşağıdaki istemlerle tartışmayı yönlendirin:
 - Veri gizliliğı: Yapay zekâ sistemleri tarafından iklim izleme için kullanılan verilerin sahibi kimdir?
 - Algoritmalarda önyargı: Yapay zekâ çözümleri belirli toplulukları veya bölgeleri orantısız bir şekilde etkileyebilir mi?
 - İstenmeyen sonuçlar: Yapay zekâ odaklı çözümlerin öngörülemeyen olumsuz sonuçları olabilir mi (örneğin, işten çıkarma, çevresel zarar)?
 - Eşitlik: Yapay zekâ çözümleri tüm ülkeler, özellikle de gelişmekte olan ülkeler için erişilebilir olacak mı?

2. Bireysel Yansıma (5 dk):

- Öğrencilerden, iklim değışikliğinde AI ile ilgili en ilgili buldukları etik bir konuyu yansıtan kısa bir paragraf yazmalarını isteyin.

Sonuç (5 dk)

- Dersin ana noktalarını özetleyin: Yapay zekânın iklim değışikliğiyle mücadeledeki potansiyeli, etik zorlukları ve küresel çözümler için yapay zekâ teknolojilerini kullanırken dikkatli bir şekilde değerlendirilme ihtiyacı.
- Öğrencileri/meslektaşları, çevre sorunlarını çözmek için yapay zekâ gibi ileri teknolojileri kullanma konusunda hem potansiyel hem de riskler hakkında düşünmeye teşvik edin.



5. Değerlendirme

1. Çoktan Seçmeli

Yapay zekânın iklim değışikliğiyle mücadeleye yardımcı olmak için kullanılmasının

başlıca yollarından biri nedir? a) Hava durumunu tahmin etmek b) Yeni akıllı telefonlar tasarlamak c) Yeni fosil yakıtlar yaratmak d) Yukarıdakilerin hiçbiri

2. **Doğru/Yanlış**

AI, çeşitli endüstrilerde enerji kullanımını optimize ederek sera gazı emisyonlarının azaltılmasına yardımcı olabilir. (Doğru/Yanlış)

3. **Kısa Cevap**

: İklim değişikliğinin ele alınmasında yapay zekânın kullanımıyla ilgili bir etik kaygıyı tanımlayın.

4. **Çoktan Seçmeli**

Aşağıdakilerden hangisi iklim değişikliği çözümlerinde yapay zekâ kullanmanın olası olumsuz sonuçlarından biridir? a) Yenilenebilir enerjiye erişimin artması b) Otomasyon nedeniyle işten çıkarılması c) İyileştirilmiş iklim tahmini d) Doğal kaynakların daha iyi yönetimi

Test için Cevap Anahtarı:

1. a) Hava durumu modellerini tahmin etmek
2. Doğru
3. Örnek cevap: *Etik kaygılardan biri veri gizliliğidir, çünkü yapay zekâ sistemleri tarafından toplanan bilgiler kötüye kullanılabilir veya rıza olmadan satılabilir.*
4. b) Otomasyon nedeniyle iş yerinden edilmesi

AKTİVİTE 7: Yapay Zekâ, Saygı, İnsan Onuru ve Hakları

1. Açıklama:

Bu etkinlik, yapay zekâ (AI) bağlamında saygı kavramını ve AI sistemlerinin insan onurunu, haklarını ve değerlerini korumak için nasıl tasarlanması ve kullanılması gerektiğini araştıracaktır. Öğretmenler ve öğrenciler, adalet, şeffaflık, özerklik ve hesap verebilirlik dahil olmak üzere yapay zekânın etik sonuçlarını inceleyecek ve yapay zekânın hem tasarımında hem de uygulamasında saygı değerlerini nasıl yansıtabileceğini anlayacaktır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Projektör veya Akıllı Tahta
- Yapay zekâ Etiği, İnsani Değerler ve Saygı Üzerine Broşürler
- İnternet bağlantısı

- Notlar için kalem ve kâğıt veya dijital cihazlar
- Saygının önemi

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

AŞAMA 1.

Öğrencilere saygı kavramını ve insan ilişkilerindeki önemini tanıttın ve bunu yapay zekâ ile ilişkilendirin. Saygının Tanımıyla Başlayın:

- a) İnsan etkileşimlerinde "saygının ne anlama geldiğini tartışın. Temel kavramlar şunları içerebilir:
- **Başkalarına onurlu bir şekilde** davranmak (birey olarak değerlerini kabul etmek).
 - **Ayrımcılık yapmama** (tüm insanların eşitliğini tanımak).
 - **Özerklik** (bireysel seçim ve özgürlüğü onurlandırmak).
 - **Adalet** (önyargısız eşit muameleyi sağlamak).

Meslektaşlarınızdan/öğrencilerinizden günlük yaşamlarında saygı örneklerini paylaşmalarını isteyin.

- b) Yapay zekâ ya bağlanın:

Saygı kavramının yapay zekâ ya nasıl yayıldığını tartışın. Yapay zekâ sistemleri insani değerlere, haklara ve onura ne şekilde saygı göstermelidir? (Örneğin, yapay zekâ bireylere nasıl eşit davranmalı, mahremiyete nasıl saygı göstermeli ve özerkliğe nasıl saygı göstermelidir?).

2. ADIM

Öğretmen veya öğrencilerden oluşan 4 kişilik gruplar, belirli yapay zekâ uygulamalarını keşfeder ve insani değerlere saygı gösterme potansiyellerini analiz eder. Her grup aşağıdaki yapay zekâ uygulamalarından birini seçer (sağlık, eğitim, istihdam). Her grup şunları yapacaktır:

- Yapay zekânın kendisine atanan alanda insan onuruna saygı gösterebileceği veya ihlal edebileceği temel yolları belirleyin.
- Yapay zekâ sistemlerinin bu bağlamda insan haklarına saygıyı teşvik etmek için nasıl tasarlanabileceğini tartışın.
- Bulgularını sınıfa sunar.

- **Sağlık Hizmetlerinde Yapay zekâ:**
 - Sağlık hizmetlerinde yapay zekâ hasta özerkliğine, onuruna ve mahremiyetine nasıl saygı gösterebilir?
 - Tanı veya tedavi önerilerinde yapay zekâ sistemlerini göz önünde bulundurun. Hastaların yapay zekâ odaklı karar verme sürecinden vazgeçme hakkı olmalı mı?
- **Eğitimde Yapay zekâ:**
 - Yapay zekânın öğrencileri önyargısız bir şekilde desteklemek için eğitim ortamlarında nasıl kullanılabileceğini tartışın. Yapay zekâ sistemleri bireysel öğrenme ihtiyaçlarına nasıl saygı gösterebilir ve adaleti nasıl teşvik edebilir?
- **İstihdamda Yapay zekâ:**
 - Yapay zekânın işe alım uygulamalarında, çalışan gözetiminde ve üretkenlik takibinde kullanımını keşfedin. Yapay zekâ, çalışanların özerkliğine saygı gösterecek ve önyargıyı önleyecek şekilde nasıl tasarlanabilir?



5. Değerlendirme:

YANSITMA faaliyeti: Bireyler olarak, her gün kullandığımız yapay zekâ sistemlerinin onurumuza ve haklarımıza saygı duymasını nasıl sağlayabiliriz? Daha etik yapay zekâyı zorlamak için yapabileceğimiz bazı eylemler nelerdir? Üzerine kısa bir paragraf yazın.

- Aşağıdaki Temel Kavramları **göz önünde bulundurun**:
 - Saygı, yapay zekâ sistemlerinin haysiyet, adalet ve eşitliği teşvik etmek için desteklemesi gereken temel bir insani değerdir.
 - Önyargı, şeffaflık, mahremiyet ve hesap verebilirlik gibi etik hususlar, yapay zekânın insan haklarına saygı göstermesini sağlamada kritik öneme sahiptir.
 - İnsan merkezli yapay zekâ tasarımı, daha saygılı ve kapsayıcı bir teknolojik geleceği teşvik edebilir.

AKTİVİTE 8: Yapay Zekâ Etiği, Kapsayıcılık, Göç ve Çok Kültürlü Toplum

1. Açıklama:

Aşağıdaki aktivite, yapay zekâ (AI) etiğinin kapsayıcılık, göç ve çok kültürlülük konularıyla kesişimini keşfedecektir. Öğretmenler ve öğrenciler, yapay zekâ sistemlerinin toplumun çeşitliliğine saygı duyacak şekilde nasıl tasarlanabileceğini ve uygulanabileceğini, göçmen nüfuslar ve marjinal gruplar için adalet ve eşitliği teşvik edebileceğini analiz edeceklerdir. Dersin sonunda, etkinliğin katılımcıları, yapay zekânın çok kültürlü bir dünyada ortaya çıkardığı etik zorluklar ve yapay zekâ teknolojilerinin tasarımı ve kullanımında kapsayıcılığın rolü hakkında daha derin bir anlayışa sahip olacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Projektör veya Akıllı Tahta
- Yapay zekâ etiği, kapsayıcılık ve göç ile ilgili videolar Yapay
- Yapay zekâ, eşitliğin önündeki engelleri yıkmaya nasıl yardımcı olabilir? | Cemile Gordon
- Araştırma için bilgisayarlar veya tabletler
- Notlar ve yansıma için kalem ve kâğıt veya dijital cihazlar

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

1. ADIM

Yapay zekâ etiği kavramlarını ve çok kültürlü bir toplum için yapay zekâ sistemleri tasarlamının zorluklarını tanıtır.

- **Yapay zekâ Etiği Nedir?**
 - Yapay zekâ etiğini **tanımlayın**: Adalet, şeffaflık, hesap verebilirlik ve gizlilik dahil olmak üzere yapay zekâ teknolojilerinin geliştirilmesi ve konuşlandırılmasıyla ilgili ahlaki çıkarımların ve zorlukların incelenmesi.
 - Yapay zekânın çeşitli alanlarda karar verme süreçlerinde önemli bir rol oynadığı günümüz dünyasında yapay zekâ etiğinin neden önemli olduğunu tartışın.
- **Çokkültürlülük ve Kapsayıcılık Nedir?**
 - Çok **kültürlülüğü** tanımlayın: Bir toplumda çeşitli kültürel ve etnik grupların varlığı ve bir arada bulunması.
 - Kapsayıcılığı tanımlayın: Farklı geçmişlere, yeteneklere ve kimliklere sahip insanların saygı duyulduğunu, değer verildiğini ve tam olarak katılabildiğini hissettiği ortamlar yaratma pratiği.

2. ADIM

Yapay zekânın çok kültürlü toplumlarda kapsayıcılığı, eşitliği ve insan haklarına saygıyı teşvik etmek için nasıl tasarlanabileceğini keşfedin.

- **Kapsayıcı Yapay zekâ Tasarımı:**
 - **Çeşitli Veri Setleri:** Göçmenler, mülteciler ve marjinal topluluklar dahil olmak üzere çeşitli nüfusları temsil eden kapsayıcı verileri kullanmanın önemini tartışın. Yapay zekâ sistemleri, önyargılı sonuçlardan kaçınmak için çeşitli veri kümeleri üzerinde eğitilmelidir.
 - **Kültürel Duyarlılık:** Yapay zekâ sistemleri kültürel farklılıklara karşı duyarlı olmalı ve tüm kültürel kimliklere saygıyı teşvik etmelidir. Bu, dil desteğini, kültürel normları anlamayı ve farklı iletişim biçimlerini tanımayı içerir.

- **Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik:** Geliştiriciler, yapay zekâ sistemlerinin şeffaf olmasını ve kullanıcıların (göçmenler dahil) kararların nasıl alındığına dair net açıklamalara erişmesini sağlamalıdır. Ayrıca, yapay zekâ sistemleri hesap verebilir olmalı ve potansiyel zararları ele almak için mekanizmalar bulunmalıdır.
- **Kapsayıcı Yapay zekâ Örnekleri:**
 - **Dil Çevirisinde Yapay zekâ:** Yapay zekânın dil engellerini nasıl yıkabileceğini, göçmenlerin yeni ülkelerinde iletişim kurmalarına, hizmetlere erişmelerine ve topluma entegre olmalarına nasıl yardımcı olabileceğini tartışın.
 - **Sağlık Hizmetlerinde Yapay zekâ:** Yapay zekâ, göçmen nüfusun özel ihtiyaçlarını ve zorluklarını (örneğin, dil engelleri, kültürel farklılıklar) göz önünde bulundurarak sağlık hizmetlerine daha adil erişim sağlamaya yardımcı olabilir.
 - **İstihdamda Yapay zekâ:** Yapay zekâ odaklı iş arama platformları, milliyet veya etnik köken yerine becerilere odaklanarak kapsayıcılığı teşvik etmek ve göçmenlerin iş fırsatları bulmasına yardımcı olmak için tasarlanabilir.

3. ADIM

4 öğretmen/öğrenciden oluşan gruplar, göç ve çok kültürlü toplumlarda yapay zekâ etiğinin önemi üzerine düşünür ve Temel Kavramları gözden geçirir:

- Yapay zekâ, çok kültürlü toplumlarda kapsayıcılığı ve adaleti teşvik etmek için güçlü bir araç olabilir, ancak önyargı, ayrımcılık ve dışlanma gibi zorluklar sunar.
- Etik yapay zekâ geliştirme, çeşitli veriler, şeffaflık, hesap verebilirlik ve kültürel duyarlılık gerektirir.
- Hükümetler, şirketler ve sivil toplum, yapay zekâ sistemlerinin insan onuruna saygı gösterecek ve göçmenler de dahil olmak üzere tüm topluluklar için kapsayıcılığı teşvik edecek şekilde tasarlanmasını sağlamak için birlikte çalışmalıdır.



5. Değerlendirme:

Vaka Çalışması: Yapay zekâ ve Mülteci Yeniden Yerleştirme

Bir Avrupa ülkesinde, mültecilerin yeniden yerleştirilmesi sürecini kolaylaştırmak için yapay zekâ sistemleri kullanılıyor. Yapay zekâ sistemi, mültecilerin eğitim geçmişini, becerilerini ve sağlık ihtiyaçlarını değerlendirmeye ve bunları uygun yeniden yerleştirme fırsatlarıyla eşleştirmeye yardımcı olur. Bununla birlikte, algoritmanın daha yüksek eğitim seviyelerine ve belirli mesleki becerilere sahip mültecilere öncelik verme eğiliminde olduğu ve bunun da daha

az örgün eğitime veya geleneksel olmayan becerilere sahip olanlar için eşit olmayan yeniden yerleştirme sonuçlarına yol açtığına dair raporlar ortaya çıktı. Ek olarak, belirli bölgelerden gelen mülteciler, taraflı veri girişleri nedeniyle ayrımcı muameleye maruz kalmaktadır.

5.1. Bu vaka çalışmasında sunulan temel etik sorunları tanımlayın. Yapay zekâ sistemindeki önyargıyı nasıl ele alırsınız?

5.2. Mültecilerin farklı ihtiyaçlarını ve geçmişlerini göz önünde bulundurarak YZ sisteminin adil ve kapsayıcı olmasını sağlamak için potansiyel çözümler önerin.

Puanlama Yönergeleri:

- **Vaka Çalışması:** Her vaka çalışması sorusu, sorunu eleştirel olarak analiz etme ve uygulanabilir çözümler önerme becerisine dayalı olarak 10 puan değerindedir.

Toplam Olası Puan: 30

AKTİVİTE 9: Yapay zekâ Etiği, Savaş ve Barış

1. Açıklama:

Bu aktivite, savaş ve barış bağlamında Yapay zekânın (AI) etik sonuçlarını araştıracaktır. Etkinliğe katılanlar, yapay zekâ teknolojilerinin modern savaşını nasıl şekillendirdiğini, otonom silahların risklerini ve yapay zekâ güdümlü askeri sistemlerin etik zorluklarını analiz edecekler. Ek olarak, etkinlik, yapay zekânın barışı teşvik etmek, çatışmaları önlemek ve çatışma sonrası uzlaşma çabalarını desteklemek için nasıl kullanılabileceğini ele alacaktır.

2. Öğretim Materyalleri:

- Projektör veya Akıllı Tahta
- Askeri teknolojide yapay zekâ ile ilgili makaleler veya videolar
- Yapay zekâ ve Barış
- Rusya'nın Ukrayna'daki savaşında yapay zekânın rolü | DW Haberleri
- Araştırma için bilgisayarlar veya tabletler
- Notlar ve yansıma için kalem ve kâğıt veya dijital cihazlar

3. Süre: 60 dk

4. Talimatlar:

1. ADIM

Yapay zekâ etiğini savaş ve barış bağlamında tanıtın ve yapay zekânın otonom sistemler, insansız hava araçları ve gözetim teknolojileri dahil olmak üzere askeri uygulamalarda artan rolünü tartışın.

- **Yapay zekâ ve Savaş:**

- Savaşta yapay zekâ, insansız hava araçlarının, otonom silahların ve yapay zekâ destekli gözetim sistemlerinin piyasaya sürülmesiyle askeri stratejilerin yürütülme şeklini dönüştürüyor.
- Etik kaygılar: savaşta özerklik, YZ sistemleri tarafından alınan kararlar için hesap verebilirlik ve YZ'nin şiddeti şiddetlendirme veya komutları yanlış yorumlama potansiyeli.

- **Yapay zekâ ve Barış:**

- Yapay zekânın çatışma önleme, barış müzakereleri, insani yardım ve çatışma sonrası uzlaşma dahil olmak üzere barış inşası çabalarına katkıda bulunma potansiyeli.

2. Adım

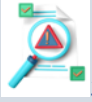
Yapay zekânın çatışmaları önlemek, barışı teşvik etmek ve çatışma sonrası yeniden yapılanmayı desteklemek için nasıl kullanılabileceğine dair grup incelemesi.

- **Barış İnşasında Yapay zekâ:**

- Potansiyel gerilimleri veya çatışmaları gösterebilecek sosyal, politik ve ekonomik faktörlerin veri analizi yoluyla yapay zekânın çatışmayı **tahmin etmek ve önlemek** için nasıl kullanılabileceğini tartışın.
- **İnsani Yardım:** Yapay zekâ sistemleri, yardım dağıtımını optimize edebilir, yerinden edilmiş nüfusların izlenmesine yardımcı olabilir ve kaynakların ihtiyacı olanlara verimli bir şekilde ulaşmasını sağlayabilir.
- **Barış Müzakereleri:** Yapay zekâ, kalıpları belirlemek ve diplomatik müzakereler için stratejiler oluşturmak için çatışma bölgelerinden gelen verilerin analiz edilmesine yardımcı olabilir.
- **Çatışma Sonrası Yeniden Yapılanma:** Yapay zekâ, kaynak tahsisi, altyapı geliştirme ve sosyal uzlaşma çabaları hakkında içgörüler sağlayarak toplulukların yeniden inşasına yardımcı olabilir.

- **Tırmanmayı Önlemede Yapay zekâ:**

- Asker hareketlerinin ve bölgesel gerilimlerin gerçek zamanlı analizine dayalı olarak askeri eylemlere müdahale edebilecek veya gerilimi azaltabilecek yapay zekâ sistemleri gibi askeri çatışma çözümünde yapay zekânın kullanımını keşfedin.



5. Değerlendirme:

ANKET

1. Yapay zekânın savaşın geleceğini nasıl etkileyebileceğini düşünüyorsunuz?
2. Yapay zekâyı çatışmada kullanmanın potansiyel faydaları veya tehlikeleri nelerdir?
3. Yapay zekâ, çatışmaları önlemede veya çözmede rol oynayabilir mi?
4. Yapay zekâ şunlara nasıl katkıda bulunabilir:
 - a) Gelecekteki çatışmaları veya savaşları önlemek.
 - b) Savaş sırasında insani yardım çabalarını desteklemek.
 - c) Çatışma sonrası toparlanma ve uzlaşmaya yardımcı olmak.

AKTİVİTE 10: Yapay zekânın duyguları ve yaratıcılığı anlama, simüle etme ve ifade etme yeteneği.

1. Açıklama:

E-Tivity (E-Tivity)

Konuşan Yapay zekâ Avatarları: Öykünme ve sorgulama.

Okul öğrencilerinden örnek benzeri davranışlarda bulunmaları beklenir. Öğrenciler, ünlü bilim adamları, ahlaki etkileyiciler, politikacılar, müzisyenler ve yazarlar arasından seçim yaparak kendi örneklerini seçmeye teşvik edildi. Okulları hakkında konuşmalarına izin vermek için yapay zekâ uygulamalarını kullandılar. Bu tartışmalı bir şekilde ahlaki saygıyı teşvik etti. Bazen ahlaki akıl yürütmeyi ve eleştirel düşünmeyi teşvik etmek için davranışları şüpheli olan ünlü insanları seçtiler.

Öğrenciler, örneklerini basitçe taklit etmeye veya sorgulamaya çalışmak yerine, örnekleriyle ilişki kurdukları, değerleri nasıl teşvik edebileceklerini düşündükleri ve onlarda tanımladıkları ve hayran oldukları idealleri ve erdemleri somutlaştırdıkları öykünme ve eleştirel düşünme konusunda daha incelikli bir yaklaşım benimsemeye teşvik edilmelidir veya tam tersine, Aynı fikirde olmadıkları paylaşılmayan tutumları nasıl sorgulayabileceklerini düşünün. Bu yaklaşım, basitçe taklit edilmedikleri takdirde hangi örneklerin daha motive edici olduğuna dair son içgörülerle desteklenmektedir.

2. Öğretim Materyalleri:

Çevrimiçi araçlar, akıllı ekran, laboratuvar.

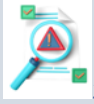
Ürün: https://fb.watch/xkeDC_KwLU/

3. Süre:

3 saat (bir hafta)

4. Talimatlar:

Gruplardaki öğrenciler, metinleri konuşan avatarlara dönüştürmek için web tabanlı ücretsiz yapay zekâ araçlarını kullanmaya yönlendirilir (Canva, HeyGen,...). Son olarak, tüm videolar Canva ile birleştirilir ve ortaya çıkan video çevrimiçi olarak yayılır.



5. Değerlendirme:

Öğrenciler arasında derin düşünme ve öz farkındalığı teşvik etmek için bir öz değerlendirme formu kullanıldı.

- A. Genel olarak, konuşan avatarları oluşturmak ne kadar zordu?
- B. Fikriniz konusunda kendinize güveniyor musunuz?
- C. İhtiyaç duyduğunuz kaynakları ve malzemeleri bulmak zor oldu mu?
- D. Öğretmenin talimatlarını takip etmek kolay mıydı?
- E. Beklenmedik yön değişiklikleri ortaya çıktığında uyum sağlayabildiniz mi?
- F. Projenizin ortaya çıkmasından memnun kaldınız mı?
- G. Birlikte çalıştığınız gruptan emin miydiniz?

1'den 5'e kadar bir ölçekte, cevaplarınızı nasıl değerlendirirsiniz?

- Kesinlikle Katılıyorum 5
- Katılıyorum 4
- Kararsız 3
- Katılmıyorum 2
- Kesinlikle Katılmıyorum 1

☐ ☐ 1 2 3 ☐ 4 ☐ ☐ 5

MODULE 6 COLLABORATIVE LEARNING AND AI



1. Modüle Genel Bakış

Bu modül, yapay zekâ teknolojilerinin kişiselleştirilmiş geri bildirim sağlayarak, ekran etkileşimini kolaylaştırarak ve çeşitli ortamlarda beceri geliştirmeyi destekleyerek ve öğrencilerin özel ihtiyaçlarını karşılayarak işbirlikçi eğitim faaliyetlerini nasıl geliştirebileceğini araştırıyor. Bu modül aracılığıyla eğitimciler, işbirlikçi öğrenmeyi teşvik etmek, katılımı artırmak ve çeşitli grup ortamlarında bireysel öğrenme ihtiyaçlarına uyum sağlamak için yapay zekâ odaklı araçları nasıl etkili bir şekilde entegre edeceklerini öğrenirler.

2. Modülün Amaçları

- Yapay zekânın farklı ortamlarda işbirlikçi öğrenmeyi geliştirmedeki rolünü tanımak ve anlamak.
- Etkileşimli ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimlerini desteklemek için tasarlanmış yapay zekâ araçlarını keşfetmek ve kullanmak.
- Yapay zekâ odaklı platformları kullanarak etkili ekip çalışmasını ve ekran geri bildirimini kolaylaştırmak için stratejiler geliştirmek.
- Yapay zekânın öğrenme sonuçları üzerindeki etkisini değerlendirmek ve yapay zekâyı işbirlikçi faaliyetlere entegre etmek için en iyi uygulamaları belirlemek.

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- İlgi çekici, işbirlikçi öğrenme etkinlikleri oluşturmak için yapay zekâ araçlarını uygulamak.

- b. Grup öğrenme hedeflerini desteklemede yapay zekâ odaklı geri bildirim ve rehberliğin etkinliğini değerlendirmek.
- c. Kendi kendini düzeltme ve akran öğrenimi yoluyla müfredata entegre öğrenme genelinde öğrenme sürecini kolaylaştırmak için yapay zekâ çözümlerini uygulamak.
- d. Yapay zekânın işbirlikçi ortamlardaki etkisini değerlendirmek, çeşitli ortamlarda öğrenme sonuçlarını geliştirmedeki faydalarını ve sınırlamalarını kabul etmek.

4. Anahtar Kavramlar

İşbirlikçi Öğrenme, Yapay zekâ Destekli Öğrenme Desteği, Uyarlanabilir Geri Bildirim, Kendi Kendini Düzeltme ve Yansıtma, Yapay zekâ Yoluyla Katılım

AKTİVİTE 1: Bağlantılar Oluşturma: Yapay Zekâ Araçlarıyla İşbirlikçi Öğrenmeyi Keşfetmek

1. Açıklama:

Bu etkinlik, işbirlikçi öğrenme kavramını ve yapay zekâ araçlarının bunu geliştirmede oynayabileceği rolü araştırıyor. Öğretmenler, işbirlikçi öğrenme anlayışları ve deneyimleri üzerinde düşünmek, modern eğitimdeki önemini tartışmak, farklı öğrenme stillerini nasıl geliştirebileceklerini tartışmak için birlikte çalışacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar
- AI araçları:
 - [Canlı oylama ve gerçek zamanlı yansımalar için](#) mentimetre
 - [Wordwall](#), fikirlerin oyunlaştırılmış keşfi için Education.com
 - [Canva, AI görüntü oluşturucu, nihai çıktıyı tasarlamak için](#) Microsoft Copilot
 - Yapay zekâ tabanlı beyin fırtınası araçları: [ChatGPT](#), [Padlet](#) veya [Coggle](#)
 - ["İki Yıldız ve Bir Dilek"](#) şablon örneği TeachBC

3. Süre: 90 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: İşbirlikçi Öğrenme Üzerine Beyin Fırtınası (20 dk)

- Grup çalışması: Grubunuz içinde işbirlikçi öğrenmeyi tartışın ve tanımlayın. Aşağıdakileri göz önünde bulundurun:
 - İşbirlikçi öğrenme sizin için ne ifade ediyor?
 - Şu anda öğretim pratiğinizde işbirlikçi öğrenmeyi nasıl kullanıyorsunuz?
 - Farklı ihtiyaçları olan öğrenciler için işbirlikçi öğrenmenin faydaları nelerdir?

- İşbirlikçi öğrenmede ne gibi zorluklarla karşılaştınız ve yapay zekâ bunların üstesinden gelmeye nasıl yardımcı olabilir?

İçgörüler veya istemler oluşturmak için [Mentimetre](#) veya [Coggle](#) gibi yapay zekâ tabanlı bir beyin fırtınası aracı kullanın.

Malzemeler: İnternet erişimli kağıt ve kalem/dizüstü bilgisayar

Adım 2: İşbirlikçi Öğrenmenin Etkileşimli Keşfi (25 dk)

- Grup çalışması: Yapay zekâ araçlarını kullanarak etkileşimli bir aktiviteye katılın.
 - İşbirlikçi öğrenmenin temel kavramlarını oyunlaştırılmış bir biçimde keşfetmek için [Wordwall](#), [ChatGPT](#) veya [Education.com](#) kullanın (ör. sınavlar, eşleştirme oyunları).
 - Aşağıdakiler gibi canlı anket sorularını yanıtlamak için [Mentimetre'yi](#) kullanın:
 - İşbirlikçi öğrenme farklı öğrencilere nasıl fayda sağlar?
 - Yapay zekâ araçları iş birliğini desteklemede nasıl bir rol oynayabilir?
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar, [Wordwall](#), [ChatGPT](#), [Education.com](#), [Mentimetre](#)

Adım 3: İşbirliğine Dayalı Bir Eser Oluşturma (25 dk)

- çalışması: Grubunuzun [işbirlikçi öğrenme anlayışının görsel bir temsilini \(grafik/infografik/broşür\) işbirliği içinde tasarlamak için Canva, AI görüntü oluşturucu, Microsoft Copilot'u](#) kullanın. Görsel eseriniz şunları yapmalıdır:
 - İşbirlikçi öğrenmeyi tanımlayın
 - Avantajları ve zorlukları vurgulayın
 - Yapay zekâ araçlarının iş birliğini nasıl geliştirebileceğini gösterin
 - Yapay zekâ araçlarının farklı öğrenciler arasındaki iş birliğini nasıl geliştirebileceğini gösterin
- 1. Adımdaki beyin fırtınası sonuçlarını ve 2. Adımdaki içgörülerini ilham kaynağı olarak kullanın
- Görsel temsilinizi Padlet'teki toplu sonuca ekleyin
- Malzemeler: [Canva](#), [AI görüntü oluşturucu](#), [Microsoft Copilot](#), [Padlet](#), İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar

Adım 4: Akran Geri Bildirimi (10 dk)

- Grup çalışması: Padlet'te diğer grupların görsel temsilini görüntüleyin ve onlara 1-5 yıldız vererek geri bildirim sağlayın.

5. Değerlendirme: (10 dk)

- Başkalarının çalışmalarını gözden geçirerek işbirlikçi öğrenme hakkında öğrendiklerinizi yansıtın
- Grubunuzun üyeleri arasında tartışın ve yapıcı geri bildirim verin
- Aşağıdakiler gibi bir geri bildirim çerçevesi kullanın:
 - ["İki Yıldız ve Bir Dilek"](#) (2 olumlu nokta, iyileştirme için 1 öneri).
- Malzemeler : ["İki Yıldız ve Bir Dilek"](#) şablon örneği TeachBC

AKTİVİTE 2: Yapay Zekâ Araçları ile İşbirlikçi Görsel Temsiller

1. Açıklama: Bu etkinlik, yapay zekâ araçlarının posterler, broşürler, broşürler vb. gibi ilgi çekici görsel içerikler oluşturmak için nasıl kullanılabileceğini araştırır. Öğretmenler, öğrenciler tarafından oluşturulan görselleri değerlendirmek ve ekip çalışmasını, eleştirel düşünmeyi ve problem çözmeyi teşvik eden görseller oluşturmak için iş birliği yapacak ve yapay zekâ araçlarının sınıflarda işbirlikçi öğrenmeyi nasıl destekleyebileceğini vurgulayacaktır.

2. Öğretim Materyalleri:

- [Değerlendirme](#) için öğrenciler tarafından oluşturulan çok sayıda poster, broşür, broşür
- [Canva](#), [Canva Magic Design](#), [Bing Image Creator](#), [Microsoft Copilot](#) (görsel tasarım için)
- [ChatGPT](#), [Canva Magic Design](#) (beyin fırtınası metni ve değerlendirme kriterleri için)
- [Görsel](#) tasarım değerlendirme kriterleri için şablon, Canva [Geri Bildirim Şablonları](#)
- [Padlet](#) (grupların değerlendirme şablonunu toplamak için)
- [Lino](#) (nihai sonuç ürünleri için)
- [Mentimetre](#) (aktivite değerlendirmesi için)

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Görsellerin Analizi (Posterler, Broşürler, Broşürler)- (20 dk)

- Grup çalışması: Grubunuzda [öğrenciler tarafından oluşturulan](#) poster ve broşür örneklerini değerlendirin
- Aşağıdakileri yapmak için 2-3 görsel seçin:
 - Görsel çekiciliği ve içerik alaka düzeyini değerlendirin
 - Mesajların iletilmesinde yaratıcılığı ve etkinliği değerlendirmek
 - Eleştirel düşünmenin teşvikini analiz etmek
 - Hedef kitleye hitap etme yeteneğini değerlendirin
- Öğrencilerin çalışmalarını değerlendirmek [için görsel tasarım değerlendirme kriterleri şablonunu](#) kullanın
- Materyaller: İnternet erişimli dizüstü bilgisayar, [öğrencilerin görsel örnekleri](#), görsel tasarım değerlendirme kriterleri şablonu

Adım 2: Görsel Tasarımlar için Beyin Fırtınası Değerlendirme Kriterleri (20 dk)

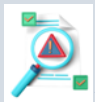
- Grup çalışması: Bir önceki adımdaki görsel tasarım değerlendirme kriterleri şablonunu kılavuz olarak kullanın. Öğrencilerin görsel tasarımlarını değerlendirmek için grubunuzda bir değerlendirme şablonu geliştirmek için beyin fırtınası yapın. Grubunuzun [fikirlerini toplamak için](#) ChatGPT [veya](#) CanvaMagicDesign'ı kullanın.
- Aşağıdaki fikirleri tartışın ve göz önünde bulundurun:
 1. Görsel bir tasarımı ilgi çekici ve anlamlı kılan nedir?
 2. Yapay zekâ araçları, değerlendirme kriterleri oluşturmak ve iyileştirmek için nasıl kullanılabilir?
 3. Bir değerlendirme şablonuna hangi kategoriler dahil edilmelidir? (Örneğin, netlik, yaratıcılık, ekip çalışması temsili, akılda kalıcı slogan, mesaj alaka düzeyi, düzen vb.).
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [değerlendirme şablonu örneği](#)

Adım 3: Görsel Temsiller için Değerlendirme Şablonunun Oluşturulması (20 dk)

- Grup çalışması: Grubunuzun önceki adımdaki fikirlerini kullanın ve görsel temsiller için grubunuzun değerlendirme şablonunu oluşturmak için [Canva Geri Bildirim Şablonu](#)'nu kullanın.
- Öğrenciler tarafından oluşturulan seçili görselleri [değerlendirmek ve işe yarayıp yaramadığını kontrol](#) etmek için oluşturduğunuz şablonu kullanın
- Grubunuzun şablonunu [Padlet'te paylaşın](#)
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [Canva Geri Bildirim Şablonu](#), [Padlet](#)

Adım 4: İşbirliğine Dayalı Görseller Tasarlama (30 dk)

- Grup çalışması: Grubunuzda, yapay zekâ tasarım araçlarını kullanarak işbirlikçi öğrenmeyi teşvik eden bir poster, broşür veya broşür oluşturun. Etkili bir görsel için önemli gördüğünüz kriterleri unutmayın. Etkili bir görsel tasarım oluşturmak için [Canva](#), [Copilot](#), [Bing Image Creator](#) gibi araçları veya aşına olduğunuz diğer araçları kullanabilirsiniz.
- Odak:
 - Görsel netlik ve etkileşim.
 - Takım çalışması, temsiliyet ve kapsayıcılık.
 - Akılda kalıcı sloganlar.
 - Mesajları temizleyi tıklayın.
 - Çekici düzen.
- Görsel tasarımlarınız hazır olduğunda, bunları Lino'daki toplu bir sonuç panosuna ekleyin . Her grubun görselini, bir olumlu yorum ve neleri geliştirebileceklerine dair bir yorum ekleyerek değerlendirin.
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [Canva](#), [Copilot](#), [Bing Image Creator](#), [Lino](#).



5. Değerlendirme: (10 dk)

· Görsel Temsiller Kriterlerinin Akran Değerlendirmesi

· Yapay zekâ araçlarıyla işbirlikçi görsel temsiller üzerindeki etkinliği değerlendirmek için Mentimetre ile [ilgili aşağıdaki anketi yanıtlayın](#) . Ankette yer alan sorular:

1. Bu aktivitede görsel temsiller oluşturmak için yapay zekâ araçlarını kullanmanın en değerli yanı nedir? (Canva, Bing Görüntü Oluşturucu, Padlet, Microsoft Yardımcı Pilot, Lino)

2. Aşağıdaki ifadeleri değerlendirin: (Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum)

- Yapay zekâ araçları, görsel öğrenmede yaratıcılığı geliştirir.
- Yapay zekâ araçları, öğrenciler arasında daha iyi ekip çalışmasını kolaylaştırır.
- Yapay zekâ araçlarıyla tasarım yapmak, eleştirel düşünmeyi geliştirir.
- Yapay zekâ araçları değerlendirme sürecini basitleştirir.

3. İşbirlikçi projeler için yapay zekâ araçlarını kullanırken ne gibi zorluklarla karşılaştınız? Onları nasıl aştınız?

4. Aşağıdaki ifadeleri değerlendirin: (Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum)

- Etkinlik, öğrenciler tarafından oluşturulan görsel tasarımları değerlendirmek için daha net değerlendirme kriterleri geliştirmeme yardımcı oldu.
- Etkinlik, sınıfımda işbirlikçi öğrenmeyi teşvik etmek için kullanabileceğim pratik stratejiler sağladı.

5. Yapay zekâ araçları değerlendirme kriterlerinin tasarımını nasıl etkiler?

AKTİVİTE 3: Yapay Zekâ Araçlarıyla İşbirliğine Dayalı Video Oluşturma

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlere çeşitli konularla bağlantılı videolar oluşturmak için yapay zekâ araçlarını tanıtır. Öğretmenler, ekip çalışmasını, yaratıcılığı ve etkili iletişimi vurgulayan ilgi çekici videolar tasarlamak ve üretmek için iş birliği yapacaklar. Logolar, sloganlar ve ses oluşturmayı öğrenecekler ve işbirlikçi öğrenme uygulamalarını sergilemek için yapay zekâ destekli araçları kullanarak videolarını derleyecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

- Değerlendirme için: [öğrencilerin örnek videoları](#)
- [Canva](#), [Looka](#) ve [Designs AI](#) (logo ve marka tasarımı için)

- [ChatGPT](#) (beyin fırtınası sloganları ve komut dosyaları için)
- [Suno](#) (ses parçaları oluşturmak için)
- [Capcut](#) (video düzenleme için)
- [Video tasarımı değerlendirme kriterleri için şablon](#)
- [Canva](#) (fikirleri ve taslakları paylaşmak için)
- [Lino](#) (son video gönderimleri için)
- [Mentimetre](#) (aktivite değerlendirmesi için)

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Örnek Videoları Analiz Etme (20 dk)

Grup Çalışması: Grubunuzda öğrenciler tarafından oluşturulan 2-3 [örnek videoyu](#) seçin ve değerlendirin.

- Görsel ve işitsel çekiciliği değerlendirin
- Alaka düzeyini değerlendirin
- Yaratıcılığı değerlendirin
- Mesajın iletilmesinde netliği ve etkinliği değerlendirin
- Eleştirel düşünmenin teşvikini analiz etmek
- Hedef kitleye hitap etme yeteneğini değerlendirin
- Değerlendirmenize rehberlik etmesi [için video tasarımı değerlendirme kriterleri şablonunu](#) kullanın.
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [video örnekleri](#), [videolar için değerlendirme şablonu](#)

Adım 2: Beyin Fırtınası Yapma ve Video Konseptleri Oluşturma (20 dk)

Grup Çalışması: Videonun teması, sloganı ve ana mesajı için beyin fırtınası yapın. Sloganlar ve komut dosyaları oluşturmak için ChatGPT'yi kullanın.

Grubunuzda aşağıdaki fikirleri ve önemli bulduğunuz diğer fikirleri tartışın:

1. Bir tanıtım videosunu ilgi çekici ve etkili yapan nedir?
2. Yapay zekâ araçları, video prodüksiyonunda yaratıcılığı ve ekip çalışmasını nasıl geliştirebilir?
3. Hangi kategoriler değerlendirilmelidir? (Örneğin, görsel-işitsel çekicilik, mesaj netliği, ekip çalışması temsili, yenilik vb.)

- Grubunuzun fikirlerini Canva'da görsel bir [zihin haritasında](#) toplayın .
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [ChatGPT](#), Canva beyin fırtınası [zihin haritası şablonu](#).

Adım 3: Logo ve Slogan Tasarlama (20 dk)

- Grup Çalışması: Video için bir logo oluşturmak için [Canva](#), [Looka](#) veya [Designs AI](#) gibi yapay zekâ araçlarını kullanın.
- ChatGPT [ile akılda kalıcı sloganlar oluşturun](#) ve bunları grup olarak sonuçlandırın.
- Odaklanmak üzere:
 - Sadelik ve akılda kalıcılık.
 - Videonun teması ve ortak çalışma odağı ile uyum.
- Malzemeler: İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar, [Canva](#), [Looka](#), [Designs AI](#), [ChatGPT](#).

Adım 4: İşbirliğine Dayalı Videolar Üretme (30 dk)

Grup Çalışması: Grubunuzda yapay zekâ araçlarını kullanarak kısa videolar oluşturun.

- Grubunuzun önceki adımlarda oluşturduğu materyali kullanın (logolar, sloganlar, şarkı sözleri veya senaryolar). Grubunuzun üyelerini videonuzun bazı bölümlerini gerçekleştirirken kaydedebilirsiniz. Görselleri, logoları ve sloganları uyumlu bir tasarımda derleyin.
- Videonuza eşlik etmesi için [Suno](#) ile oluşturduğunuz komut dosyalarını kullanarak arka plan müziği, seslendirmeler veya şarkılar oluşturun.
- CapCut [kullanarak videoyu düzenleyin ve sonlandırın](#).

Son videoyu Lino'daki [toplu panoya yükleyin](#) ve güçlü yönler ve iyileştirme alanları hakkında yorum bırakarak meslektaşlarınızın videolarını değerlendirin. Açık olmayı, olumlu ve yapıcı bir ton kullanmayı ve geri bildiriminizi desteklemek için örnekler sunmayı unutmayın. Video [tasarımı için örnek değerlendirme şablonundaki](#) kriterleri kullanabilirsiniz.

- Malzemeler: İnternet bağlantısı olan dizüstü bilgisayar, AI araçları ([Suno](#), [CapCut](#)), [Gönderimler için](#) Lino, [video tasarımı için Örnek Değerlendirme şablonu](#).



5. Değerlendirme: (10 dk)

Aktiviteleri değerlendirmek ve yansımaları paylaşmak için Mentimetre ile ilgili aşağıdaki anketi yanıtlayın. Ankette yer alan sorular:

1. Video oluşturma için yapay zekâ araçlarını kullanmanın en değerli yanı ne oldu?
2. Aşağıdaki ifadeleri değerlendirin (Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum):

- Yapay zekâ araçları, video tasarımında yaratıcılığı artırır.
- Yapay zekâ araçları, öğrenciler arasında daha iyi ekip çalışmasını kolaylaştırır.
- Yapay zekâ araçlarıyla tasarım yapmak, eleştirel düşünmeyi geliştirir.
- Yapay zekâ araçları değerlendirme sürecini basitleştirir.

3. Yapay zekâ araçlarını kullanırken ne gibi zorluklarla karşılaştınız? Onlara nasıl hitap ettiniz?

4. Gelecekte öğretim uygulamalarınızda en çok hangi araçları kullanırsınız?

- Materyaller: [Mentimetre anketi](#) .

AKTİVİTE 4: Mizou ile İşbirlikçi Öğrenmede Ustalaşmak

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri yapay zekâ odaklı bir eğitim aracı olan Mizou ve işbirlikçi öğrenmedeki rolü hakkında pratik bilgilerle donatmaya odaklanmaktadır. Eğitimciler, yapılandırılmış istemler, gerçek zamanlı geri bildirim ve kelime desteği dahil olmak üzere Mizou'nun özelliklerini keşfetmek için birlikte çalışacaklar. Uygulamalı uygulama yoluyla öğretmenler, yapay zekâ nın öğrencilerin kelime dağarcıklarını genişletmelerini, fikirlerini etkili bir şekilde düzenlemelerini ve yazma becerilerini geliştirmelerini nasıl destekleyebileceği üzerine düşüneceklerdir. Oturum, Mizou'nun araçlarının kompozisyon yapısını ve tutarlılığını öğretmeye nasıl yardımcı olabileceğini ve öğrenciler arasında daha güçlü yazılı iletişim becerilerini nasıl teşvik edebileceğini vurguluyor. Öğretmenler ayrıca bu yapay zekâ odaklı teknikleri sınıflarına entegre etmeye yönelik stratejileri paylaşmak için işbirliği yapacaklar.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kağıt ve kalem
- İnternet erişimi olan bilgisayar
- Mizou ile gerçek zamanlı etkileşim için cep telefonları
- Mizou kolay işe alım için destek materyalleri ([Öğretmenler için AI Mizou içeren Collection CL](#))
 - o Adım adım kılavuz
 - ve YouTube Videosu Meizu i Chatbot Eğitimi
- Dijital araçlar
 - o [İçerik organizasyonu için](#) wakelet.com
- Yapay zekâ araçları
 - o [Rehberli](#) yazma için kelime desteği, geri bildirim ve ders tasarımı için mizou.com

- o [Ders planlarını paylaşmak ve işbirliği yapmak için](#) padlet.com
- o [Görsel ders planlaması için](#) canva.com

3. Süre: 90 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Mizou'ya Giriş (15 dk)

- Öğretmenler küçük takımlar halinde mizou.com [Mizou platformuna giriş yapar](#) (4) ve temel özelliklerini keşfeder:
 - o Kelime dağarcığı önerileri
 - o Öğrenciler için kişiselleştirilmiş geri bildirim
- Her takım, yaygın öğrenci hatalarını (örneğin, kelime dağarcığı boşlukları, yazım vb.) simüle eder ve Mizou'nun nasıl geri bildirim sağladığını gözlemler.
- Takımlar bulgularını tartışır ve Mizou'nun özelliklerinin farklı öğrencileri nasıl destekleyebileceği ve ders planlamasını nasıl geliştirebileceği üzerine düşünür.
- Her takım, keşfettikleri özelliklerin kısa bir özetini (3-5 dakika) sunarak, neyin en yararlı olduğunu ve öğretim uygulamalarında nasıl uygulanabileceğini vurgulayarak temel bulgularını daha büyük grupla paylaşır. Bu, Padlet [IO1 Activity 4 Teaching-practices-exploration-wall](#), paylaşılan bir belge veya canlı bir sunum kullanılarak yapılabilir.

Adım 2: Kişiselleştirilmiş Öğrenmeyi Keşfetmek (20 dk)

- Dört takıma farklı öğrenci profilleri, [IO1, Aktivite 4, Summer Stories Student simüle edilmiş senaryolar atanır](#). Her ikisi de wakelet koleksiyonunda bulunan basit Mizou kılavuzunu ve öğretici video Mizou guide_Tutorial videosunu kullanarak bir sohbet robotu oluşturarak Mizou'nun kişiselleştirilmiş özelliklerini keşfedecekler , böylece platformun öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını karşılamak için uyarlanabilirliğini test edebilecekler.
- Öğretmenler, Mizou'nun geri bildirim ve kelime dağarcığı önerilerini nasıl ayarladığını görmek için farklı yeterlilik seviyelerine (örneğin başlangıç, orta, ileri) sahip öğrenciler olarak rol yapar. Bir geri bildirim ızgarası [IO1 Etkinlik 4 Student Profiles and Feedback](#) kullanarak, önceki senaryoları analiz edecek ve altı senaryonun her biri için uygun yeterlilik seviyesini belirleyeceklerdir.
- Takımlardaki öğretmenler, bu özelliklerin farklı öğrencileri desteklemek için nasıl kullanılabileceğini tartışır.
- Takımlar daha önce kullandıkları Padlet'i tekrar ziyaret ederler ve bu aktivitenin sonuçlarına dayanarak orijinal bulgularına eklemeler yaparlar. [IO1 Activity 4 Teaching-uygulamalar-keşif-duvarı-](#)

- Ardından, içgörülerini daha büyük bir grupta paylaşmak için kısa bir özet (3-5 dakika) hazırlarlar. Grup tartışması sırasında, deneyimlerini başkalarıyla karşılaştıracaklar ve benzer zorluklarla karşılaşmış karşılaşmadıklarını görecekler.

Adım 3: Ders Planı Tasarlama (25 dk)

- Her takım, dilbilgisi düzeltmesi, kelime bilgisi desteği ve kişiselleştirilmiş öğrenme yolları dahil olmak üzere Mizou'nun özelliklerini içeren bir ders planı tasarlayacaktır.
- Takımlar, Mizou'yu doğrudan derste kullanmaya mı yoksa işlevlerinden ilham alan görevler oluşturmaya mı odaklanacaklarına karar verirler. Mesela:
 - o Mizou tabanlı bir yazma ödevi geliştirmek.
 - o Ders sırasında gerçek zamanlı geri bildirim sağlamak için Mizou'yu kullanmak.
 - o Mizou'nun kişiselleştirilmiş önerilerinden yararlanan bir kelime dağarcığı oluşturma etkinliği tasarlamak.
- Öğretmenler, Mizou'nun araçlarını, öğrencilere yazma görevlerinde rehberlik etmek ve kelime dağarcığını genişletmek gibi etkileşimli etkinliklere entegre eder.
- Takımlar, ders planlarını gruba görsel olarak sergilemek ve diğerlerinden geri bildirim toplamak için canva.com üzerinde yapılan bir Canva sunumunu kullanarak ders planlarını sunarlar.

Adım 4: Ders Planının Test Edilmesi (10 dk)

- Takımlar, öğrenci hatalarını simüle etmek ve yapay zekâ geri bildirimi almak mizou.com Mizou platformunu kullanarak ders planlarını test eder.
- Öğretmenler, Mizou'nun öğrenci öğrenimini ve kelime dağarcığı genişletmeyi nasıl desteklediğine bağlı olarak planlarını ayarlar ve bunları wakelet.com'daki tüm ekiplerle paylaşılan bir koleksiyona yükler .

Adım 5: Akran Geri Bildirimi (10 dk)

- Her takım, Mizou'nun farklı öğrencileri nasıl desteklediğine odaklanan ders planını sunar.
- Öğretmenler geri bildirim ve iyileştirme önerileri sunar.



5. Değerlendirme: (10 dk)

- Öğretmenler, Mizou'yu kullanma hakkında ne öğrendiklerini ve bunu sınıflarında nasıl uygulamayı planladıklarını tartışır.
- Öğretmenler, farklı öğrencileri desteklemek için Mizou'yu kullanırken öngördükleri zorlukları paylaşırlar.

AKTİVİTE 5: Yapay Zekâ ile Konuşma ve Tartışmayı Geliştirme: İş birliği, Beyin Fırtınası ve Fikir Organizasyonu

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenleri yapay zekâ araçları hakkında pratik bilgilerle donatmak ve özellikle konuşma ve tartışma becerileri için işbirlikçi öğrenmeyi teşvik etmedeki rollerine odaklanmak için tasarlanmıştır. Eğitimciler, yapay zekâ odaklı araçların, öğrencilerin tartışma yeteneklerini geliştirme bağlamında beyin fırtınasını, fikir organizasyonunu ve iş birliğini nasıl geliştirebileceğini keşfedecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

- Kâğıt ve kalem
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Uygulama için önceden tanımlanmış tartışma konuları
- Aşağıdaki AI araçları için ücretsiz hesaplar
 - Araştırma ve beyin fırtınası için chatgpt.com veya benzeri konuşma yapay zekâsı
 - Zihin haritalama ve fikirleri organize etme coggle.it
 - Özetleme ve madde işareti oluşturma için quillbot.com
 - İşbirlikçi beyin fırtınası için miro.com

3. Süre: 70 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Konuşma ve Tartışmadaki Zorluklar (10 dk)

- Öğretmenler, etkili konuşma ve tartışma için gerekli becerileri (örneğin, araştırma, organizasyon, eleştirel düşünme) beyin fırtınası yapar.
- Öğretmenler, yanıtlarını beyin yazısı şablonunu [kullanarak](#) miro.com *gibi paylaşılan bir dijital beyaz tahtaya kaydetmek için kullanırlar.*
- Öğretmenler, bu becerileri işbirliği içinde geliştirmede yapay zekâ araçlarının rolünü tartışırlar. (Örneğin, hızlı ve odaklanmış araştırma, verimli beyin fırtınası ve zihin haritalama, fikirleri net argümanlar halinde düzenleme vb.)
- Konuşma ve tartışma becerilerini geliştirmek için yapay zekâ araçlarından nasıl yararlanılabileceğine dair ortak bir anlayış oluşturmak için [tüm yanıtlar ve içgörüler](#) miro.com toplanır.

2. Adım: Konuşma ve Tartışma için Yapay zekâ Araçlarını Gösterme (30 dk)

Öğretmenler, aşağıdaki yapay zekâ araçlarını verilen sırayla keşfetmek için 3-5 kişilik gruplar halinde çalışır ve öğrencilerin bir tartışmaya hazırlanırken nasıl iş birliği yapabileceklerini simüle eder.

ChatGPT (Araştırma) → Coggle (Organizasyon) → QuillBot (Özetleme) → Miro (İş birliği)

- Her takıma, aşağıda önceden tanımlanmış tartışma konularından rastgele bir konu atanır:
 1. Yapay zekâ sınıftaki insan öğretmenlerin yerini almalı mı? 2. Teknoloji öğrencileri daha az sosyal yapıyor mu? 3. Öğrencilerin sınıfta akıllı telefon kullanmalarına izin verilmeli mi? 4. Sosyal medya bir eğitim aracı olabilir mi?
- Her takım araştırma için chatgpt.com kullanır. Tartışma simülasyonunu daha sonra geliştirmek için, aynı konunun en az iki takıma atanması ve zıt bakış açılarına izin verilmesi önerilir.
 - Konunun lehinde ve aleyhinde argümanlar oluşturmak için istemleri kullanırlar.
 - Bu aracın öğrencilerin farklı bakış açılarını hızlı bir şekilde toplamalarına nasıl yardımcı olabileceğini tartışıyorlar.
- Takımlar [argümanlarını bir](#) zihin haritası [veyamiro.com](#) ([miro'da örnek zihin haritası](#)) şeklinde [düzenlemek için coggle.it](#) (gerekirse eğitim videosunu izleyin) kullanır ve noktaları "Artı" ve "Eksi" olarak sınıflandırır.
 - Bunun, öğrencilerin tartışma yapılarını görselleştirmelerine nasıl yardımcı olduğu üzerinde düşünürler.
- Öğretmenler, [konuşma notlarını özetlemek ve madde işaretleri oluşturmak için](#) özetleyici özelliğini [kullanarak](#) ChatGPT tarafından oluşturulan araştırmalarından önemli noktaları quillbot.com kopyalar.
 - Bu aracın iletişimde gözden geçirmeyi, taramayı ve netliği nasıl geliştirdiğini tartışın.
- Öğretmenler, paylaşılan bir miro.com tahtasında iş birliği içinde yürütme stratejileri üzerinde beyin fırtınası [yapar](#) .
 - Gerçek zamanlı iş birliğinin tartışmalara hazırlanırken ekip çalışmasını nasıl oluşturduğunu keşfedin.

Adım 3: Tartışma Hazırlığı ve Simülasyon (20 dk)

- Aynı konuya atanan takımlar, kısa bir tartışma için argümanlar hazırlamak için tüm araçları kullanır. Her takım, argümanlarını sunmak için bir sözcü seçer.
- Bu araçların hazırlığı nasıl kolaylaştırdığını ve öğrenciler arasında iş birliğini nasıl teşvik ettiğini tartışın.
 - Bu araçlar ödevlere veya projelere hazırlanma verimliliğini nasıl artırabilir?
 - Bu araçlar ekip üyeleri arasında iş birliğini ve kapsayıcılığı ne şekilde teşvik ediyor?



5. Değerlendirme: (10 dk)

- Öğretmenler, tartışma hazırlığı için yapay zekâ araçlarını kullanırken ne gibi zorlukların ortaya çıkabileceğini ve yapay zekâ rehberliğini eleştirel düşünme gelişimi ile nasıl dengeleyebileceklerini tartışılar.
 - Öğretmenler, tartışma hazırlığı için yapay zekâ araçlarını kullanırken yapay zekâ ya aşırı bağımlılık, çıktılarda önyargı veya beceri geliştirme gibi zorlukların üstesinden nasıl gelebilir?
 - Öğretmenler yapay zekâ rehberliğini eleştirel düşünmeyi teşvik etmek, özgünlüğü sağlamak ve potansiyel erişim sorunlarını ele almak ile dengelemek için hangi stratejileri kullanabilir?
- Öğretmenler, sınıflarında konuşma veya tartışma becerilerini daha önce kullanılan aynı paylaşılan miro.com tahtasında geliştirmek için yapay zekâ araçlarını kullanacakları bir yolu paylaşıyor .

AKTİVİTE 6: "İşbirlikçi Öğretim Tasarımı: Ağların Temellerini Keşfetmek"

1. Açıklama:

Öğretmenler, 15-18 yaş arası öğrenciler için Ağların Temelleri üzerine bir ders planı tasarlamak için iş birliği yapar. Temel kavramları açıklamak için zihin haritaları ve videolar gibi eğitim materyalleri oluşturacaklar. Etkinliğin sonunda, [öğrencilerin ilgisini çekmek ve öğrenmeyi pekiştirmek için](#) etkileşimli etkinlikler (örneğin, Kahoot [veya](#) Quizizz) tasarlamak için yapay zekâ araçlarını kullanacaklar.

2. Amaçlar:

- Temel ağ kavramlarını anlayın (IP adresleri, DNS, TCP/IP, LAN, WAN, vb.).
- Zihin haritaları ve videolar dahil olmak üzere öğretim materyalleri oluşturun.
- Etkileşimli testler geliştirmek için yapay zekâ araçlarını kullanın.
- Öğretmenler arasındaki iş birliğini geliştirin.

3. Öğretim Materyalleri::

1. Temel ekipman:

- İnternet erişimi olan bilgisayarlar.
- Zihin haritalama araçları (ör. [Coggle](#), [Miro](#), [MindMeister](#)).

2. Yapay zekâ Araçları:

- [ChatGPT](#) veya [Perplexity AI](#): Sınav sorusu oluşturmaya yardımcı olmak için.
- [Video oluşturmak için VEED](#).
- [Canva](#) veya [Microsoft Copilot](#): Görsel içerik tasarımı için.
- [Kahoot](#) veya [Quizizz](#): Etkileşimli testler oluşturmak için.

3. Eğitim Kaynakları:

- Ağ temellerini açıklayan makaleler, videolar ve notlar.

4. Süre:

90 dk

5. Talimatlar:

Adım 1: Giriş ve Gruplandırma (10 dk)

- Katılımcıları gruplara ayırın.
- Ağ temelleri hakkında kısa bir genel bakış sağlayın.

Adım 2: Zihin Haritaları Oluşturun (20 dk)

- Etkileşimli zihin haritaları tasarlamak için [Coggle](#) veya [Miro](#) gibi araçları kullanın.
- Zihin haritaları için önerilen konular:
 - Ağ nedir?
 - Anahtar protokoller (TCP/IP, DNS).
 - LAN ve WAN arasındaki farklar.
 - Ağların günlük kullanımı.

3. Adım: Bir Eğitim Videosu Oluşturun (30 dk)

- Gruplar, bir ağ oluşturma kavramını açıklayan kısa bir video (2-3 dakika) oluşturun.
- Ekran kayıt araçlarını veya Canva Video gibi yapay zekâ tabanlı video oluşturmaları kullanın .
- Videoların basit, net ve ilgi çekici olduğundan emin olun.

Adım 4: Yapay Zekâ ile Etkileşimli Bir Test Oluşturun (20 dk)

- Gruplar, [etkileşimli bir test oluşturmak için](#) Kahoot [veya](#) Quizizz kullanır.
- Test soruları oluşturmak için ChatGPT [gibi yapay zekâ araçlarını kullanın](#). Örnek sorular:
 - IP adresi nedir?
 - LAN ve WAN arasındaki fark nedir?
 - DNS nasıl çalışır?

Adım 5: Sunum ve Geri Bildirim (10 dk)

- Her grup kendi zihin haritasını, videosunu ve testini sunar.
- Geri bildirim için "**İki Yıldız ve Bir Dilek**" yöntemini kullanın:
 - İki olumlu nokta (yıldız) ve iyileştirme için bir öneri (dilek).



6. Değerlendirme:

Faaliyetin etkinliğini ve çıktıların kalitesini sağlamak için, değerlendirme belirli ölçülebilir kriterlere odaklanmalıdır. Aşağıda değerlendirme için ayrıntılı bileşenler bulunmaktadır:

1. Yaratıcılık (%20)

- **İnovasyon:**
 - Materyaller (zihin haritaları, videolar, testler) benzersiz ve ilgi çekici mi?
 - Ağ oluşturma kavramlarını açıklamak için yaratıcı yaklaşımlar sergiliyorlar mı?
- **Görsel İtiraz:**
 - Tasarımlar (ör. zihin haritaları, videolar, testler) görsel olarak ilgi çekici mi?
 - Uygun görseller, diyagramlar ve düzenler etkili bir şekilde kullanılıyor mu?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Zihin haritası görsel olarak çekici ve düzenli mi?
- Video yaratıcı öğeler (ör. animasyonlar, hikâye anlatımı) içeriyor mu?

2. İş birliği (%20)

- **Takım Dinamikleri:**
 - Tüm ekip üyeleri etkinliğe eşit olarak katkıda bulundu mu?
 - İş birliği, açık iletişim ve paylaşılan sorumluluklarla uyumlu muydu?
- **Görev Dağılımı:**
 - İş yükü ekip üyeleri arasında eşit olarak dağıtıldı mı?
 - Farklı bakış açıları dikkate alındı ve çıktılara dahil edildi mi?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Ekip etkili iletişim ve iş birliği gösterdi mi?
- Görevler verimli bir şekilde dağıtıldı mı?

3. İçerik Kalitesi (%30)

- **Doğruluk:**
 - Ağ kavramları (örneğin, IP adresleri, DNS, LAN/WAN) doğru bir şekilde açıklanmış mı?
- **Berraklık:**
 - Açıklamalar 15-18 yaş grubu için kolay anlaşılır mı?
 - Teknik terimler iyi tanımlanmış ve basit bir dille açıklanmış mı?
- **İlgililik:**
 - Çıktılar (zihin haritaları, videolar, sınavlar) öğrenme hedeflerini etkili bir şekilde ele alıyor mu?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Ağ oluşturma kavramları doğru ve hedeflerle uyumlu mu?
- Videolar ve testler hedef kitleye uygun mu?

4. Yapay Zekâ Araçlarının Kullanımı (%20)

- **Etkili Entegrasyon:**
 - Etkinliği geliştirmek için yapay zekâ araçları (ör. ChatGPT , [Canva](#), [Kahoot](#)) etkili bir şekilde kullanıldı mı?
 - Araçlar amaçlarına uygun olarak kullanıldı mı (örneğin, sınav soruları oluşturma, görseller tasarlama)?
- **Yapay zekâ yoluyla yenilik:**
 - Ekip, çıktılarına benzersiz veya yaratıcı öğeler eklemek için yapay zekâ dan yararlandı mı?
 - Yapay zekâ araçları içerik oluşturma sürecini basitleştirdi mi yoksa geliştirdi mi?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Yapay zekâ araçları tam potansiyelleriyle kullanıldı mı?
- Yapay zekâ araçları çıktıların kalitesini veya verimliliğini artırdı mı?

5. Katılım ve Etkileşim (%10)

- **Öğrenci Katılımı:**
 - Çıktılar (sınavlar, videolar) ilgi çekici ve etkileşimli mi?
 - Materyaller öğrencilerin aktif katılımını teşvik ediyor mu?
- **Sınavlarda Etkileşim:**
 - Sınavlar ([Kahoot/Quizizz](#)) çeşitli soru türleriyle (örneğin, çoktan seçmeli, doğru/yanlış) iyi tasarlanmış mı?
 - Sınavlar öğrencilerin anlamalarını etkili bir şekilde zorluyor ve test ediyor mu?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Sınavlar öğrenciler için etkileşimli ve eğlenceli mi?
- Video dikkat çekiyor ve kavramları ilgi çekici bir şekilde açıklıyor mu?

Yansıtma ve Geri Bildirim (%10)

- **Sunum Becerileri:**
 - Son sunum açık, özlu ve ilgi çekici miydi?
 - Ekip süreçlerini ve seçimlerini etkili bir şekilde açıkladı mı?
- **Akran Geri Bildirimi:**
 - "İki Yıldız ve Bir Dilek" yöntemi kullanılarak sağlanan geri bildirimler yapıcı ve yardımcı oldu mu?
 - Ekip, geri bildirimlere dayalı olarak derinlemesine düşünme ve gelişme isteęi gösterdi mi?

Örnek Geri Bildirim Soruları:

- Ekibin sunumu iyi yapılandırılmış ve anlayışlı mıydı?
- Geri bildirim, işin anlaşılmasını veya kalitesini iyileştirdi mi?

Puanlama Rubriki

Kriter	Ağırlık	Mükemmel (5)	İyi (4)	Ortalama (3)	İyileştirme Gerekliyor (2)	Zayıf (1)
Yaratıcılık	20%	Son derece yenilikçi	Yaratıcı	Yeterli	Minimal yaratıcılık	Yaratıcılıkta n yoksun
İşbirliği	20%	Olağanüstü ekip çalışması	Etkili	Yeterli	Minimum işbirliği	Zayıf işbirliği
İçerik Kalitesi	30%	Doğru ve net	Doğru	Biraz açık	Bazı yanlışlıklar	Yanlış
Yapay Zekâ Araçlarının Kullanımı	20%	Olağanüstü kullanım	Etkili	Yeterli	Minimum kullanım	Etkisiz
Katılım ve Etkileşim	10%	Son derece ilgi çekici	İlgi çekici	Biraz ilgi çekici	Minimum katılım	İlgi çekici değil
Yansıma ve Geri Bildirim	10%	Mükemmel yansıma	Etkili	Yeterli	Minimum yansıma	Zayıf yansıma

Nihai Rapor veya Geri Bildirim

Değerlendirmenin sonunda ekiplere şunları sağlayın:

- Dereceli puanlama anahtarına dayalı bir puan.
- "İki Yıldız ve Bir Dilek" **kullanarak özel geri bildirim:**
 - **Yıldız 1:** İçeriklerinin veya iş birliklerinin güçlü bir noktasını vurgulayın.
 - **Yıldız 2:** Yapay zekâ nın veya yaratıcılığın yenilikçi kullanımını vurgulayın.
 - **Dilek:** İyileştirme için yapıcı bir öneri sunun.

7. Ek:

İki yıldız ve bir dilek şablonu.

Coggle: Yaygın Ağ Türleri

VEED: DNS'yi Açıklayan Video

DNS Video Projesi için Puanlama Rubriki

AKTİVİTE 7: "İşbirlikçi Öğretim Tasarımı: Yapay Zekâ Şehirlerin Sürdürülebilirliğine Nasıl Katkıda Bulunabilir?"

1. Açıklama:

Bu ders, Yapay zekânın (AI) kirlilik, trafik sıkışıklığı ve enerji tüketimi gibi temel zorlukları ele alarak kentsel sürdürülebilirliğe nasıl katkıda bulunabileceğini araştırıyor. Katılımcılar, fikir üretmek, çözümler tasarlamak ve yapay zekânın daha akıllı ve daha sürdürülebilir şehirler yaratmadaki rolü üzerine düşünmek için yapay zekâ araçlarını kullanarak işbirlikçi faaliyetlerde bulunacaklar.

2. Amaçlar:

1. Kentsel sürdürülebilirlik kavramını anlamak ve zorluklarını belirlemek.
2. Potansiyel çözümler oluşturmak ve analiz etmek için yapay zekâ araçlarını keşfedin ve uygulayın.
3. Kentsel zorluklar için pratik ve yenilikçi prototipler tasarlamak için iş birliği yapın.
4. Yapay zekâ araçlarının problem çözme ve ekip çalışmasını kolaylaştırmadaki etkinliğini değerlendirin.

3. Öğretim Materyalleri:

- **Yapay zekâ Araçları:** [ChatGPT](#), [DALL · E](#), [Miro](#), [Canva](#), [Mentimetre](#), [Padlet](#).
- **Ekipman:** İnternet erişimi olan bilgisayarlar, sunumlar için projektör.

- **Destek Materyalleri:** Beyin fırtınası ve değerlendirme şablonları, örnek dereceli puanlama anahtarları.

4. Süre:

90 dk:

- Giriş ve Problem Teşhisi: 20 dk
- Fikir Üretme ve Analiz: 30 dk
- Prototip Oluşturma: 40 dk
- Sunum ve Geri Bildirim: 20 dk
- Yansıma: 10 dk

5. Talimatlar:

Adım 1: Giriş ve Problem Teşhisi (20 dk)

Amaç: Konuyu tanıttın, faaliyetin kapsamını tanımlayın ve ele alınacak temel sorunları belirleyin.

Faaliyetleri:

1. Probleme giriş (5 dk):

- Aşağıdakileri kapsayan kısa sunum:
 - Kentsel sürdürülebilirliğin tanımı (örneğin, akıllı binalar, atık yönetimi, enerji verimliliği).
 - Yapay zekâ'nın nasıl katkıda bulunabileceğine dair örnekler (örneğin, veri analizi, otomasyon, simülasyonlar).

2. Takım oluşturma: Katılımcıları 4-6 kişilik gruplara ayırın.

3. Problem teşhisi (15 dk):

- Başlıca kentsel zorlukları (örneğin, kirlilik, trafik sıkışıklığı, enerji tüketimi) belirlemek için grup tartışması.
- Her grup odaklanmak için 2-3 problem seçer.

Araçları:

- Fikir toplamak için [Beyaz Tahta veya Padlet](#).
- Giriş için bir PowerPoint veya [Canva](#) sunumu.

Adım 2: Fikir Üretme ve Analiz (30 dk)

Amaç: Potansiyel çözümleri keşfetmek ve bunları kategoriler halinde düzenlemek için yapay zekâ araçlarını kullanın.

Faaliyetleri:

1. Yapay zekâ ile beyin fırtınası (20 dk):

- Gruplar, soruları yanıtlamak için [ChatGPT](#) gibi araçları kullanır:
 - *Yapay zekâ kirliliği azaltmaya nasıl yardımcı olabilir?*
 - *Kentsel trafiği iyileştirmek için yapay zekâ tabanlı stratejiler nelerdir?*
- Her grup en az 5 fikir üretir.

2. Kategorizasyon (10 dk):

- Fikirleri üç kategoriye ayırın:
 1. Çevresel sürdürülebilirlik.
 2. Sosyal sürdürülebilirlik.
 3. Ekonomik sürdürülebilirlik.

Araçları:

- [Miro](#): İnteraktif zihin haritaları.
- [ChatGPT](#): Fikir üretme ve genişletme.

Adım 3: Prototip Çözüm Oluşturma (40 dk)

Amaç: Yapay zekâ araçlarını kullanarak ayrıntılı bir çözüm tasarlayın ve bunu görsel olarak sunun.

Faaliyetleri:

1. Bir fikir seçin (10 dk):

- Her grup beyin fırtınası listesinden bir fikir seçer.

2. Bir prototip geliştirin (30 dk):

- Aşağıdakileri kullanarak çözümün görsel bir temsilini (ör. infografik, maket) oluşturun:
 - [Görsel](#) tasarlamak için Canva.
 - [DALL· E](#) , fikirlerini gösteren yapay zekâ tarafından oluşturulan görüntüler oluşturmak için.
- Çözüm şunları ele almalıdır:
 - Sorun nedir?
 - Yapay zekâ bunu nasıl çözer?
 - Önerilen çözümün avantajları ve sınırlamaları nelerdir?

Örnek çözümler:

- Atık toplama rotalarını optimize etmek için yapay zekâ.
- Tıkanıklığı azaltmak için yapay zekâ tabanlı akıllı trafik ışıkları.

Araçları:

- [Canva](#): İnfografikler ve posterler.
- [DALL· E](#): Yapay zekâ tarafından oluşturulan görseller.
- [Trello](#): Görevleri düzenleme.

Adım 4: Sunum ve Geri Bildirim (20 dk)

Amaç: Çözümleri paylaşın ve yapıcı geri bildirim alın.

Faaliyetleri:

1. **Mevcut çözümler (grup başına 3-5 dakika):**
 - Her grup kendi görsel temsillerini sergiliyor ve çözümlerini açıklıyor.
2. **Geri bildirim oturumu:**
 - Katılımcılar "**Durdur, Başlat, Devam Et**" yöntemini kullanır:
 - *Durdur:* Grubun durdurması veya değiştirmesi gereken bir şeyi belirleyin.
 - *Başlangıç:* Grubun dahil edebileceği yeni bir şey önerin.
 - *Devam et:* İyi yapılmış ve sürdürülmesi gereken bir şeyi vurgulayın.

Araçları:

- [Padlet](#): Geri bildirim toplama.
- [Mentimetre](#): En yenilikçi çözüme oy vermek.

Adım 5: Yansıma (10 dk)

Amaç: Süreç üzerinde düşünün, yapay zekâ'nın rolünü tartışın ve öğrenilen dersleri belirleyin.

Faaliyetleri:

1. **Grup tartışması:**
 - Yapay zekâ araçları sürece nasıl katkıda bulundu?
 - Ekip iş birliğinin güçlü yönleri nelerdi?
 - Ne gibi zorluklarla karşılaştılar ve bunların üstesinden nasıl geldiler?
2. **Anket:**
 - Katılımcılar aşağıdaki gibi soruları yanıtlar:
 - *Yapay zekâ çözümü tasarlarlarken ne kadar yardımcı oldu?*
 - *Etkinlikten en büyük çıkarım neydi?*

Araçları:

- [Mentimetre](#): İnteraktif yansıma anketi.

<https://padlet.com/t/>: Grup içgörülerinin özeti.



6. Değerlendirme:

Genişletilmiş Değerlendirme Kriterleri:

1. Yaratıcılık (%30)

- **Yenilik:** Çözümler özgün ve yaratıcı mı?
- **Görsel İtiraz:** Görseller ilgi çekici ve profesyonelce sunuluyor mu?

Örnek geri bildirim soruları:

- Prototip, kentsel zorlukların çözümünde yenilikçi bir yaklaşım sergiliyor mu?
- Görseller net, bilgilendirici ve görsel olarak çekici mi?

2. İş birliği (%25)

- **Takım Dinamikleri:** Tüm ekip üyeleri aktif olarak katıldı mı?
- **Kapsayıcılık:** Farklı bakış açıları dikkate alındı mı?

Örnek geri bildirim soruları:

- Ekip görevleri ne kadar etkili bir şekilde dağıttı ve birlikte çalıştı?
- Tüm üyeler projeye eşit olarak katkıda bulundu mu?

3. Çözüm Kalitesi (%25)

- **Uygunluk: Çözüm,** belirli bir kentsel zorluğu etkili bir şekilde ele alıyor mu?
- **Fizibilite:** Çözüm pratik ve uygulanabilir mi?

Örnek geri bildirim soruları:

- Önerilen çözüm, ele almak istediği zorlukla uyumlu mu?
- Çözüm ne kadar gerçekçi ve eyleme geçirilebilir?

4. Yapay zekâ Araçlarının Entegrasyonu (%20)

- **Uygun Kullanım:** Yapay zekâ araçları beyin fırtınası, tasarım ve sunum için etkili bir şekilde kullanıldı mı?
- **Yapay zekâ Yoluyla İnovasyon:** Yapay zekâ araçları çözümün yaratıcılığını ve derinliğini artırdı mı?

Örnek geri bildirim soruları:

- Yapay zekâ araçlarından tam potansiyelleriyle yararlanıldı mı?
- Yapay zekâ araçları oluşturma sürecini basitleştirdi mi yoksa zenginleştirdi mi?

Değerlendirme Araçları:

- **Dereceli puanlama anahtarı:** Her grubun performansını yukarıdaki kriterlere göre derecelendirmek için bir dereceli puanlama anahtarı kullanın.

- **Geri bildirim oturumu:** Sunumlardan sonra kolaylaştırıcılar yapılandırılmış geri bildirim sağlar.
- **Grup Öz Değerlendirmesi:** Her grup ekip çalışması üzerinde düşünür ve güçlü yönleri ve iyileştirme alanlarını belirler.

Puanlama Rubriki:

Kriter	Ağırlık	Mükemmel (5)	İyi (4)	Ortalama (3)	İyileştirme Gerekiyor (2)	Zayıf (1)
Yaratıcılık	30%	Son derece yenilikçi	Yaratıcı	Yeterli	Minimal yaratıcılık	Yaratıcılıktan yoksun
İşbirliği	25%	Olağanüstü ekip çalışması	Etkili	Yeterli	Minimum iş birliği	Zayıf iş birliği
Çözüm Kalitesi	25%	Son derece alakalı	Alakalı	Biraz alakalı	Minimum alaka düzeyi	Alakasız
Yapay zekâ Araçlarının Kullanımı	20%	Olağanüstü kullanım	Etkili	Yeterli	Minimum kullanım	Etkisiz

Yansıtma Soruları:

1. Yapay zekânın kentsel sürdürülebilirlik zorluklarını ele alma potansiyeli hakkında ne öğrendiniz?
2. Ekibiniz etkinlik sırasında zorlukların üstesinden nasıl geldi?
3. Süreçte veya kullanılan araçlarda neler geliştirilebilir?

7. Görevler:

[Padlet Yapay zekâ ve Sürdürülebilir Şehirler Sınıf Etkinlikleri - 10. Sınıf](#)

[Image Creator: Yapay zekâ tarafından optimize edilmiş bir şehir kavşağını görselleştirmek için](#)

[Canvas: Kentsel Planlama Dijital İkiz Kavramı](#)

[Mentimetre: Durdur, Başlat, Devam Et](#)

[Puanlama Tablosu](#)

1. Açıklama:

Bu etkinlik, öğretmenlerin yapay zekâ araçlarını kullanarak işbirliği içinde disiplinler arası bir rol yapma dersi oluşturmalarını sağlamak için tasarlanmıştır. Eğitimciler, tarihsel, bilimsel ve edebi bakış açıları gibi birden çok bakış açısını bütünleştiren gerçekçi senaryolar tasarlamak için bu araçlardan yararlanacaktır. Bu yöntem sayesinde öğretmenler, yapay zekâ'nın karmaşık, gerçek dünya sorunlarını ele alan ilgi çekici ve öğrenci merkezli derslerin geliştirilmesini nasıl destekleyebileceğini keşfedeceklerdir. Örneğin, etkinlik, böyle bir yaklaşımın öğrencilerin önemli sosyal zorlukların nedenlerini, sonuçlarını ve çözümlerini analiz etmelerine nasıl yardımcı olduğunu göstermek için küresel mülteci krizine odaklanabilir.

2. Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar veya tabletler
- Aşağıdaki AI araçları için ücretsiz hesaplar:
 - [DeepAI Metin Oluşturucu](#): Arka plan hikayeleri ve perspektifler oluşturmak için
 - [Perplexity.ai](#): Olgusal tarihi ve bilimsel bilgi toplamak için
 - [Visme](#): İnfografikler ve görsel yardımcılar oluşturmak için
 - [Character.AI](#) : Mülteci anlatılarını simüle etmek için
 - [Miro AI](#) : Roller ve çözümleri işbirliği içinde haritalamak için
 - [Grammarly.com](#) : Dilbilgisi, netlik, ton ve stili kontrol ederek yazmayı geliştirmek için

3. Süre: 100 dk

4. Talimatlar:

Adım 1: Senaryonun Tanımlanması (15 dk)

- Öğretmenler, rol yapma etkinliğinin bağlamını ve zorluklarını tasarlamak için işbirliği yapar.

- DeepAI Text Generator '[1](#) kullanarak tarihi, bilimsel ve insani unsurları içeren bir arka plan hikayesi oluştururlar.
 - o Tarih öğretmeni geçmişteki mülteci krizlerinden örnekler veriyor;
 - o Fen bilgisi öğretmeni, yerinden edilmenin çevresel nedenlerini araştırır;
 - o Edebiyat öğretmeni, konuyu insanileştirmek için kurgusal mülteci anlatıları geliştirir.

Adım 2: Konuya Özel İçerik Geliştirme (30 dk)

- Öğretmenler, öğrenci rolleri için konuya özel materyaller oluşturmak için yapay zekâ araçlarını kullanır:
 - o Tarih: Tarih öğretmeni [2](#) tarihi mülteci krizlerinin özetlerini derlemek için Perplexity.ai kullanır ve öğrenilen temel dersleri vurgular. ([örneğin, geçmiş mülteci krizi hakkındaki şaşkınlık AI Historical gerçekler](#))
 - o Bilimsellik: Fen bilgisi öğretmeni [3](#), yerinden edilmenin çevresel ve sosyal itici güçlerini açıklayan infografikler gibi görsel yardımcılar oluşturmak için Visme'yi kullanır. (ör. iki ana kategori: **Çevresel Sürücüler** ve **Sosyal Sürücüler**. Çevresel Etmenler altında, iklim değişikliği, doğal afetler, kaynakların tükenmesi ve çevresel bozulma gibi faktörleri dahil edin. Sosyal Sürücüler için çatışma ve savaş, siyasi istikrarsızlık, ekonomik zorluklar ve kültürel veya dini zulmü içerir. Her faktörün, küresel mülteci krizinde yerinden edilmeye neden olan rolünü açıklayan kısa bir açıklaması olmalıdır.)
 - o Edebiyat: Edebiyat öğretmeni [4](#), öğrencilerin etkinlik sırasında senaryo veya referans olarak kullanabilecekleri gerçekçi mülteci hikayeleri oluşturmak için Character.AI kullanır. (örn. [Karakter AI sample mülteci hikayeleri](#))

Adım 3: Rollerin Haritalanması ve İşbirliğinin Planlanması (30 dk)

- Öğretmenler, Miro AI [IO1 Etkinlik 8_Student rollerini](#) kullanarak işbirliği içinde öğrenci rollerini (örneğin, tarihçi, bilim adamı, diplomat, gazeteci) belirler ve her rolün mülteci krizinin çözümüne nasıl katkıda bulunduğunu tanımlar. Öğretmenler, görevlerin farklı öğrenci yeteneklerine uyarlanabilir olmasını sağlayarak kapsayıcılığı teşvik eder.

Adım 4: Öğretmen Simülasyonu ile Fizibilitenin Test Edilmesi (15 dk)

- Öğretmenler etkinliği simüle eder, bulgularını sunar ve rol oynama çerçevesini test eder. Öğretmenler materyalleri Grammarly.com yükleyerek iyileştirebilir ve netlik sağlayabilir. Öğretmenler neyin işe yaradığı üzerinde düşünür, olası zorlukları belirler ve gerektiğinde ayarlamalar yapar.



5. Değerlendirme: (10 dk)

- Öğretmenler, disiplinler arası öğrenmenin ve yapay zekâ entegrasyonunun faydalarına odaklanarak etkinliğin öğrencilerle nasıl uygulanabileceğini tartışır. Yapay zekâ rehberliğini eleştirel düşünmeyi teşvik etmek, özgünlüğü sağlamak ve olası erişim sorunlarını ele almakla dengelemek için stratejiler paylaşıyorlar. Ek olarak, öğretmenler Google Formlar veya Microsoft Formlar gibi araçları kullanarak aşağıda verilen sorularla bir değerlendirme veya geri bildirim sayfası oluşturabilir ve ardından etkinliğin etkinliğini değerlendirmek ve iyileştirilmesi gereken alanları belirlemek için 1-5 arası bir ölçek kullanarak geri bildirim testini tamamlayabilir.

Scale (1-5)	
1 = Strongly Disagree 2 = Disagree 3 = Neutral 4 = Agree 5 = Strongly Agree	
Question	
The activity effectively supports interdisciplinary learning across different subjects.	1 2 3 4 5
AI integration enhances students' learning experience without hindering critical thinking and originality.	1 2 3 4 5
The strategies for balancing AI guidance with fostering independent thought are clear and actionable.	1 2 3 4 5
I am confident in addressing potential access issues related to using AI in this activity.	1 2 3 4 5
The activity allows for meaningful student engagement and promotes the development of 21st-century skills.	1 2 3 4 5

ETKİNLİK 9: Kombinatorik Dersi Oluşturmak için Yapay zekâ Araçlarını Kullanan Matematik Öğretmenlerinin İşbirliği

1. Açıklama:

Bu etkinlik, kombinatorik üzerine etkileşimli bir ders oluşturmak için matematik öğretmenleri arasındaki iş birliğini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Eğitimciler, kombinatorikle ilgili senaryolar, problemler, öğretim materyalleri ve örnekler geliştirmek için yapay zekâ araçlarını kullanacaktır (örneğin, olası kombinasyonların, permütasyonların ve düzenlemelerin hesaplanması).

2. Amaçlar:

Bu aktivitenin sonunda katılımcılar:

1. Kombinasyonlar ve permütasyonlar dahil olmak üzere kombinatoriklerin temel kavramlarını anlayın.
2. İlgi çekici problemler, gerçek dünya senaryoları ve öğretim materyalleri oluşturmak için yapay zekâ araçlarını kullanın.
3. Öğrenci katılımı için iş birliği içinde görsel yardımcılar (ör. ağaç diyagramları, çalışma sayfaları) ve etkileşimli araçlar (ör. Kahoot sınavları) tasarlayın.
4. Öğretim metodolojilerini geliştirmek için kombinatorik kavramları ve materyalleri sunma alıştırmaları yapın.
5. Verimliliği ve yaratıcılığı artırmak için yapay zekâ araçlarının ders planlamasına entegrasyonu üzerinde düşünün.

3. Öğretim Materyalleri:

- **Ekipman:** İnternet erişimi olan bilgisayarlar, sunumlar için projektör.
- **AI araçları:**
 - [Perplexity.ai](#): Kombinatoriğin çeşitli alanlardaki uygulamalarını araştırmak.
 - [Canva](#) veya [Visme](#): Görsel yardımcılar oluşturmak için (örneğin, ağaç diyagramları).
 - [ChatGPT](#): Teori ve problem çözümlerinin formüle edilmesine yardımcı olmak.
 - [Kahoot](#): Öz değerlendirme araçları oluşturmak.

4. Süre:

90 dk

5. Talimatlar:

Adım 1: Konuyu Anlama (15 dk)

1. Öğretmenler kombinatoriğin ne olduğunu ve ele alınacak temel kavramları tartışsınlar:
 - Kombinasyonlar ve permütasyonlar.
 - Olasılık problemleri için ağaç diyagramları.
 - Gerçek dünyadan örnekler (örneğin, bir gruptan bir takımın nasıl seçileceği).
2. [İlgili örnekler ve uygulamalar bulmak için Perplexity.ai kullanın \(örneğin, grafik teorisi, istatistik veya veri bilimindeki uygulamalar\).](#)

Adım 2: Problem Oluşturma (30 dk)

1. Senaryolar [ve sorunlar oluşturmak için ChatGPT'yi](#) kullanın:
 - Örnek: "10 kişilik bir sınıftan 3 öğrenciyi kaç farklı şekilde seçebilirsiniz?"
 - Artan zorluk seviyeleri ile ilgili sorunları dahil edin (başlangıçtan ileri düzeye).
2. Kombinatoriklerin uygulamalarını keşfedin:
 - Oyunlarda (örneğin, zar atışlarındaki olasılıklar).
 - Programlamada (örneğin, farklı düzenlemelerin test edilmesi).

Adım 3: Görsel Materyaller Oluşturma (30 dk)

1. Bir sunum için senaryo oluşturmak üzere ChatGPT veya Perplexity.ai kullanın. Ardından, [sunumu tasarlamak için](#) Visme'yi kullanın.
2. Öğrenciler için alıştırma içeren bir çalışma sayfası tasarlamak için [Canva'yı](#) kullanın.
3. Öğrencilerin anladıklarını test etmeleri için bir öz değerlendirme sınavı oluşturmak için [Kahoot'u](#) kullanın.

Adım 4: Simülasyon ve İnceleme (10 dk)

1. Öğretmenler, oluşturulan materyalleri sunarak dersi kendi aralarında simüle ederler.

Adım 5: Yansıtma ve Tamamlama (5 dk)

1. Yapay zekâ araçlarını kullanma deneyimlerini tartışın.
2. Aktiviteyi öğrencilerinin ihtiyaçlarına göre nasıl uyarlayacaklarına dair fikirleri kaydedin.
3. Aktiviteyi değerlendirmek, güçlü yönleri ve iyileştirme alanlarını belirlemek için bir geri bildirim formu doldurun.



6. Değerlendirme:

Faaliyetin başarısı şu şekilde değerlendirilecektir:

1. **Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi:**
 - Sorunlar ilgi çekici ve uygun şekilde zorlayıcı mı?
 - Görsel yardımcılar (örn. diyagramlar, çalışma sayfaları) kombinatorik öğretimi için açık ve etkili mi?
2. **Yapay Zekâ Araçlarının İş birliği ve Kullanımı:**
 - Katılımcılar fikir ve materyal üretmek için yapay zekâ araçlarını etkili bir şekilde kullandılar mı?
 - Öğretmenler arasında aktif bir iş birliği ve fikir paylaşımı var mıydı?
3. **Öğretmen Geri Bildirimi:**
 - Katılımcılar aşağıdakileri içeren bir geri bildirim formu doldururlar:
 - Etkinlik talimatlarının netliği.
 - Yapay zekâ araçlarının ders planlamasını desteklemedeki etkinliği.
 - Aktiviteyi geliştirmek için öneriler.

7. Ek:

[Şaşkınlık IO 9: Kombinatorik örnekleri](#)

[ChatGPT: Kombinatorik alıştırma](#)

[Visme: Kombinatorik: Öğrencileri Seçme ve Düzenleme](#)

[Canva: Öğrenciler için alıştırma içeren çalışma sayfası](#)

[Kahoot: Matematiksel Kombinasyonlar ve Permütasyonlar](#)

[Geri bildirim formu](#)

AKTİVİTE 10: Yapay Zekâ İşbirliği Yoluyla Avrupa Kimliğini, Vatandaşlığını ve Değerlerini Keşfetmek

1. Açıklama:

Bu etkinlik, yapay zekâ araçlarını kullanarak Avrupa kimliğini, vatandaşlığını ve değerlerini keşfetmek için katılımcılar arasında iş birliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Katılımcılar, daha derin bir anlayış ve aktif katılımı teşvik etmek için senaryolar, sunumlar ve etkileşimli materyaller oluşturacaklar.

2. Amaçlar:

Etkinliğin sonunda katılımcılar şunları yapabilecektir:

- Avrupa kimliği ve vatandaşlığının temel değerlerini ve kavramlarını anlayın.
- Avrupa konularıyla ilgili diyaloglar ve simülasyonlar oluşturmak için [AI araçlarını](#) (Mizou [ve](#) Character.ai) kullanın.
- Avrupa değerlerini tanıtan görsel yardımcılar (örneğin posterler, sunumlar) tasarlayın.
- Grup çalışması yoluyla işbirliği ve yaratıcılık pratiği yapın.

3. Öğretim Materyalleri:

- **Ekipman:** İnternet erişimi olan bilgisayarlar, sunumlar için projektör.
- **Yapay zekâ Araçları:**
 - [Mizou](#): Çok boyutlu diyaloglar ve fikirler üretmek için.
 - [Character.ai](#): Sanal karakterlerle tartışmaları simüle etmek için.
 - [Canva](#) veya [ChatGPT](#): Görsel materyaller tasarlamak için.

4. Süre:

90 dk.

5. Talimatlar:

Adım 1: Konuya Giriş (15 dk)

- Katılımcılar, temel Avrupa değerlerini ve vatandaşlık kavramlarını tartışır.
- Avrupa kimliğiyle ilgili fikir ve kavramlar için beyin fırtınası yapmak için Mizou'yu kullanın. Örnek: Rotterdam Erasmus ile tartışmalar.
 - Katılımcılar, Avrupa'yı temsil eden bir değer haritası oluşturmaya yardımcı olmaları için "Erasmus"tan yardım isteyebilirler.
 - Erasmus, demokrasi, eşitlik ve dayanışma gibi değerlerin çağdaş konularla nasıl bağlantılı olduğunu açıklayabilir.
 - Karakter, gençlerin Avrupa değerlerini günlük yaşamlarına nasıl dahil edebilecekleri konusunda "tavsiye" sunabilir.

Adım 2: Senaryo Oluşturma (30 dk)

- Farklı ülkelerden vatandaşlar arasında aşağıdaki gibi konularda tartışmaları simüle eden diyaloglar oluşturmak için [Character.ai](https://character.ai) kullanın:
 - Avrupa'nın geleceği.
 - Kültürel farklılıklar ve benzerlikler.
 - İfade özgürlüğü.
 - Teknolojinin demokrasideki rolü

Adım 3: Görsel Materyaller Oluşturma (30 dk)

- Aşağıdaki [gibi konuları betimleyen bir poster veya sunum oluşturmak için](#) Canva [veya](#) ChatGPT kullanın:
 - Avrupa Birliği Tarihçesi
 - Avrupa değerleri ve Avrupa'da birliğin önemi.
- Yapay zekâ tarafından oluşturulan diyaloglardan örnekleri görsel materyallere dahil edin.

Adım 4: Simülasyon ve Sunum (10 dk)

- Takımlar, bir Avrupa vatandaş meclisini simüle ederek eserlerini sunarlar.

Adım 5: Geri Bildirim ve Değerlendirme (5 dk)

- Katılımcılar, deneyimi değerlendirmek için Google Formlar'ı doldurur.
- Yapay zekâ araçlarını kullanmanın zorlukları ve faydaları hakkında tartışma.



6. Değerlendirme:

Değerlendirme Kriterleri

1. Oluşturulan Malzemelerin Kalitesi

- **Senaryolar ve Diyaloglar:** Yaratıcı, ilgi çekici ve Avrupa kimliği ve vatandaşlığı konusuyla ilgili mi? Örnek: Mizou veya Character.ai tarafından oluşturulan tartışmalar gerçekçi ve anlayışlı mıydı?
- **Görsel Materyaller:** Posterler, sunumlar veya infografikler açık, görsel olarak çekici ve Avrupa değerlerini etkili bir şekilde aktarıyor mu? Örnek: Avrupa tarihi ile ilgili poster kilometre taşlarını doğru ve anlamlı bir şekilde vurguluyor mu?

2. Yapay zekâ Araçlarının İş birliği ve Kullanımı

- **Katılım:** Tüm katılımcıların aktif katılımı oldu mu? Beyin fırtınası ve yaratım aşamalarında etkili bir şekilde iş birliği yaptılar mı?
- **Yapay zekâ Araçlarının Etkinliği:** Mizou ve Character.ai, anlamlı diyaloglar ve fikirler üretmek için etkili bir şekilde kullanıldı mı?
- **Yapay zekâ Çıktılarının Entegrasyonu:** Ekipler, yapay zekâ araçlarından elde edilen çıktıları nihai malzemelerine başarılı bir şekilde entegre etti mi?

3. Katılımcı Geri Bildirimi

- **Talimatların Anlaşılabilirliği:** Aktivitenin adımlarını takip etmek kolay mıydı?
- **Yapay zekâ Araçlarının Katkısı:** Katılımcılar araçları yaratıcılık ve verimlilik için yararlı buldular mı?
- **Genel Deneyim:** Katılımcılar için önemli noktalar ve zorluklar nelerdi?

Değerlendirme Yöntemleri

1. Google Formlar Geri Bildirimi

2. Kolaylaştırıcı Gözlemi

- Etkinlik sırasında kolaylaştırıcılar ekip dinamiklerini, katılım düzeylerini ve katılımcıların yapay zekâ araçlarını ne kadar etkili kullandıklarını gözlemler.
- Karşılaşılan zorluklar, zaman yönetimi ve grup katılımı hakkında notlar alınır.

Başarı Göstergeleri

- Yaratıcılığı ve alaka düzeyini gösteren yüksek kaliteli malzemeler.
- Katılımcıların etkinliği ilgi çekici ve yapay zekâ araçlarını değerli bulduğunu gösteren olumlu geri bildirimler.
- Ekipler içinde aktif ve anlamlı iş birliği.
- Yapay zekâ tarafından oluşturulan diyalogların veya kavramların kullanımında eleştirel düşünmenin kanıtı.

7. Ek:

- [Mizou: Erasmus ile Sohbetler.](#)
- [Character.ai: Alejandro & Lena](#)
- [AB'nin tarihi.](#)

MODULE 7 EVALUATION AND REFLECTION ON AI INTEGRATION PRACTICES



1. Modüle Genel Bakış

Bu modül, eğitimcilerin yapay zekâ araçlarını kullanarak öğrencilerin bilgilerini ve öğrenme sonuçlarını değerlendirmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Odak noktası, kapsayıcılığı teşvik etmek ve çeşitli öğrencilerin ihtiyaçlarını ele almaktır. Eğitimciler, yapay zekânın öğrenci katılımını nasıl geliştirdiğini, erişilebilirliği nasıl desteklediğini ve farklılaştırılmış öğrenmeyi nasıl kolaylaştırdığını değerlendirmek için stratejiler öğrenecekler. Yansıtıcı uygulamalara katılarak, öğrenci başarısını ölçmek için yenilikçi yöntemler keşfedecek ve yapay zekâ araçlarını, özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere tüm öğrencilerin ihtiyaçlarını etkili bir şekilde karşılayacak şekilde uyarlayacaklar.

2. Modülün Amaçları

- Kapsayıcılığa ve çeşitli öğrencilerin ihtiyaçlarına vurgu yaparak, yapay zekâ araçlarını kullanarak öğrencilerin bilgi ve öğrenme sonuçlarını değerlendirmek için stratejiler geliştirmek.
- Yapay zekâ güdümlü değerlendirme yöntemlerinin, özellikle özel ihtiyaçları ve çeşitli

öğrenme stilleri olanlar için öğrenci katılımı, anlama ve başarı üzerindeki etkisini analiz etmek.

- c. Öğrencilerin öğrenmesini değerlendirmek için yapay zekâ dan yararlanmadaki zorlukları belirlemek ve değerlendirmelerde adaleti ve erişilebilirliği artırmak için çözümler geliştirmek.
- d. Kapsayıcı bir değerlendirme çerçevesi oluşturmak için öğrenilen derslerden yararlanarak, öğrenci ilerlemesini ölçmede yapay zekâ araçlarının kullanımını gözden geçirmek ve iyileştirmek için yansıtıcı uygulamalara katılmak.
- e. Tüm öğrencilerin başarısını etkili bir şekilde desteklemelerini sağlamak için yapay zekâ tabanlı değerlendirme stratejilerinin sürekli iyileştirilmesi için yinelemeli bir süreç oluşturmak.

3. Modül Öğrenme Çıktıları

- a. Farklı öğrenme ihtiyaçlarını ve stillerini göz önünde bulundurarak öğrenci bilgilerini ve öğrenme sonuçlarını etkili bir şekilde değerlendirmek için yapay zekâ araçlarını kullanma becerisini gösterin.
- b. Yapay zekâ odaklı değerlendirmelerin, özellikle özel ihtiyaçları olan öğrenciler için öğrenci katılımı, anlama ve başarı üzerindeki etkisini eleştirel olarak analiz edin.
- c. Değerlendirme için yapay zekâ araçlarının kullanımındaki zorlukları ele almak, değerlendirme uygulamalarında kapsayıcılığı, adaleti ve erişilebilirliği sağlamak için stratejiler geliştirin.
- d. Tüm öğrencilerin başarısını daha iyi desteklemek için yapay zekâ tabanlı değerlendirme yöntemlerini geliştirmek için yansıtıcı ve yinelemeli bir çerçeve tasarlayın ve uygulayın.

4. Anahtar Kavramlar

Yapay zekâ güdümlü değerlendirme, öğrenci katılımı, kapsayıcı eğitim, farklı öğrenenler, erişilebilirlik, farklılaştırılmış öğrenme, yansıtıcı uygulamalar, değerlendirme stratejileri

AKTİVİTE 1: Değerlendirme Türlerini ve Yapay zekâ Araçlarını Keşfetme

1. Açıklama:

Bu giriş etkinliği, eğitimcilerin farklı değerlendirme türlerini (biçimlendirici, özetleyici, tanılayıcı ve akran/öz değerlendirme) anlamalarına ve her tür için uygun yapay zekâ araçlarını keşfetmelerine yardımcı olur. Katılımcılar, bu araçların güçlü yönlerini ve sınırlamalarını değerlendirecek, değerlendirme sürecini nasıl geliştirdiklerine ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını nasıl karşıladıklarına odaklanacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan dizüstü bilgisayar

Bildiri:

- Değerlendirme türlerine ve amaçlarına genel bakış.
- Farklı değerlendirme türleri için yapay zekâ araçlarının karşılaştırma tablosu (örneğin, Quizizz, Curipod, MagicSchool.ai, Quillbot, Slidesgo, Mentimetre, Diffit).
- Değerlendirme için Yapay zekâ Araçlarının Değerlendirilmesi
- Anket

Video:

- "Eğitimsel Değerlendirmede Yapay zekâ: Bir Oyun Değiştirici!" (3:17 dk.)
- "Farklı Değerlendirmelerde Devrim Yaratan Yapay zekâ Araçları " (7:48 dk.)

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Eğitimcilerin keşfetmesi için öne çıkan yapay zekâ araçlarına bağlantılar (ör. Quizizz, Curipod, MagicSchool.ai, Quillbot, Slidesgo, Mentimetre, Diffit).
- Değerlendirme için sınav

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 15 dk
- Aktivite yürütme: 30 dk
- Değerlendirme: 15 dk

4. Talimatlar:

Kurulum:

Aşama 1. Değerlendirme türleri ve bunların öğrenci öğrenmesini değerlendirmedeki önemi hakkında kısa bir sunumla başlayın.

Adım 2. Özelliklerini, avantajlarını ve sınırlamalarını vurgulayarak farklı değerlendirme türleri için uyarlanmış çeşitli yapay zekâ araçlarını tanıttın.

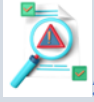
Etkinlik Yürütme:

Aşama 3. Katılımcıları küçük gruplara ayırın ve her gruba bir değerlendirme türü (biçimlendirici, özetleyici, tanısal veya akran/öz değerlendirme) atayın. Bildiri.

Adım 4. Her grup, sağlanan listeden atanmış değerlendirme türüyle uyumlu en az iki yapay zekâ aracını araştırır.

Adım 5. Gruplar, aşağıdakileri özetleyen kısa bir sunum oluşturur:

- Araçların temel özellikleri.
- Araçların atanan değerlendirme türünü nasıl desteklediği.
- Bu araçları farklı sınıflarda kullanmanın olası zorlukları ve çözümleri.



5. Değerlendirme:

Adım 6. Gruplar bulgularını daha büyük grupla paylaşır.

- Grubunuzla her bir aracın öğretim pratiğinizde nasıl kullanılabileceğini tartışın.
- Anketi doldurarak bulgularınızı özetleyin.

AKTİVİTE 2: Quizizz'in Biçimlendirici Bir Değerlendirme Aracı Olarak Kullanılması

1. Açıklama:

Bu aktivitede eğitimciler, öğrenci öğrenimine ilişkin gerçek zamanlı içgörüler sağlayan biçimlendirici değerlendirmeler yapmak için Quizizz'i nasıl kullanacaklarını öğrenecekler. Bir sınav tasarlayacak ve yönetecekler, oluşturulan verileri analiz edecekler ve aracın sürekli öğrenmeyi ve katılımı nasıl destekleyebileceğini düşünecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Quizizz'de sınavlar oluşturmak ve yönetmek için adım adım kılavuz.
- Biçimlendirici değerlendirme stratejilerine ve faydalarına genel bakış.
- Farklı öğrenciler için kapsayıcı ve ilgi çekici sorular oluşturmaya yönelik ipuçları.

Video:

- "Quizizz'e Giriş: Hızlı Başlangıç Kılavuzu" (3:08 dk).
- "Öğretimi Bilgilendirmek için Quizizz Analytics'i Kullanma" (5.50 dk.).

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Quizizz'e erişim (<https://quizizz.com>).

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk

- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Biçimlendirici değerlendirme üzerine bir tartışma ile başlayın, öğrenme boşluklarını belirlemedeki ve anında geri bildirim sağlamadaki rolünü vurgulayın.

Bazı örnek tartışma soruları:

1. Biçimlendirici değerlendirme nedir ve özetleyici değerlendirmeden farkı nedir?
2. Öğrenme sürecinde biçimlendirici değerlendirme neden önemlidir?
3. Öğrencilerin öğrenmesi için anında geri bildirim neden önemlidir?
4. Yapıcı ve zamanında geri bildirim sağlamanın bazı etkili yolları nelerdir?

- Quizizz'i biçimlendirici değerlendirme için etkileşimli, oyunlaştırılmış bir araç olarak tanıttın. Anında geri bildirim, soru rastgele eşirme ve performans takibi gibi özelliklerini vurgulayın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

- Katılımcılar bir hesap oluşturur veya Quizizz'e giriş yapar. Bildiri.
- Çoktan seçmeli, doğru/yanlış ve anketler gibi soru türlerinin bir karışımını içeren, seçtikleri bir konuda kısa bir test (5-7 soru) tasarlayın.
- Test ayarlarını özelleştirin (örneğin, skor tablolarını etkinleştirin, zaman sınırları belirleyin, memler ekleyin).
- Bir sınıf deneyimini simüle etmek için testi "canlı" modda akranlarına uygulayın.
- Quizizz'in analiz panosunu kullanarak sınav sonuçlarını gözden geçirin, öğrenci performans eğilimlerine, sık kaçırılan sorulara ve bireysel ve sınıf performansına odaklanın.

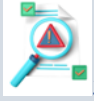
Yansıma ve Tartışma (10 dk):

- Quizizz'den gelen verilerin öğretimi nasıl bilgilendirebileceğini düşünün.
- Farklılaştırılmış öğrenmeyi ve kapsayıcılığı desteklemek için Quizizz'i kullanma stratejilerini tartışın.

Farklılaştırılmış öğrenmeyi ve kapsayıcılığı desteklemek için Quizizz'i kullanmaya odaklanan tartışma soruları:

1. Eğitimciler, farklı öğrenme seviyelerine ve yeteneklerine göre uyarlanmış sınavlar oluşturmak için Quizizz'i nasıl kullanabilir?
2. Öğrenme farklılıkları olanlar da dahil olmak üzere tüm öğrencilerin dahil olduklarını ve desteklendiklerini hissetmelerini sağlamak için Quizizz'in hangi özellikleri kullanılabilir?

3. Quizizz tarafından sağlanan veriler ve analizler, öğretmenlerin bireysel öğrenci ilerlemesini belirlemesine ve öğretimi buna göre ayarlamasına nasıl yardımcı olabilir?
4. Quizizz'in oyunlaştırılmış doğası öğrenci katılımına nasıl katkıda bulunur ve farklı öğrenme tercihlerine uyacak şekilde nasıl uyarlanabilir?
5. Quizizz, tüm öğrenciler arasında kapsayıcılığı sağlarken işbirlikçi öğrenme deneyimlerini hangi yollarla kolaylaştırabilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

- Oluşturdukları testin bağlantısı.
- Aşağıdakilere değinen kısa bir yansıma:
 - Aracın gerçek zamanlı öğrenmeyi nasıl desteklediği.
 - Sonuçların analizinden elde edilen içgörüler.
 - Farklı öğrencilerin ihtiyaçlarını daha iyi karşılamak için yapacakları ayarlamalar.

Sınav tasarımı, Quizizz özelliklerinin kullanımı ve yansıtıcı içgörüler hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 3: Öz Değerlendirme için Quizizz'i Kullanma

1. Açıklama:

Bu etkinlik, eğitimcilere, öğrencilerin öğrenmeyi sahiplenmesini teşvik etmek için Quizizz'i bir öz değerlendirme aracı olarak nasıl kullanacaklarını öğretir. Katılımcılar, öğrencilerin anlamalarını değerlendirmelerine, iyileştirilmesi gereken alanları belirlemelerine ve zaman içindeki ilerlemeyi izlemelerine olanak tanıyan öz değerlendirme sınavları tasarlayacaklardır.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Quizizz'de öz değerlendirme sınavları oluşturma kılavuzu.
- Yansıtıcı ve öz değerlendirme soruları tasarlamak için en iyi uygulamalar.
- Öz değerlendirme sorularına ve geri bildirim stratejilerine örnekler.

Video:

- "Quizizz ile Öz Değerlendirmelerde Ustalaşmak: Adım Adım Kılavuz" (4:42 dk.).
- "Yapay zekâ Araçlarıyla Öğrenci Yansımasını Artırma" (4:49 dk.).

Çevrimiçi Kaynaklar:

- "Öğrencilerin Öz Değerlendirme ile Güçlendirilmesi" Sunumu
- Quizizz'e Erişim (<https://quizizz.com>)
- Örnek öz değerlendirme sınavı
- Değerlendirme sınavı

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Talimat -ları:

Giriş (10 dk):

Aşama 1. Üstbilişi ve öğrenme için öğrenci sorumluluğunu geliştirmede öz değerlendirmenin amacını tartışın. Quizizz'in anında geri bildirim, ilerleme takibi ve oyunlaştırma gibi öz değerlendirme için etkili kılan özelliklerini vurgulayın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 2. Katılımcılar bir hesap oluşturur veya Quizizz'e giriş yapar.

Aşama 3. Seçtikleri bir konuda bir öz değerlendirme sınavı (5-7 soru) tasarlayın.

Aşağıdakiler gibi yansıtıcı sorular ekleyin:

"Bu tür sorunları çözme konusundaki güveninizi değerlendirin."

"Bu konudaki anlayışınızı geliştirmek için hangi adımları atardınız?"

Her soru için anında geri bildirim ekleyin, daha fazla öğrenme için ipuçları veya kaynaklar sağlayın.

Aşama 3. Sınavı "ev ödevi" modunda ayarlayın ve öğrencilerin kendi hızlarında tamamlamalarına izin verin.

Adım 4. Öğrenci bakış açısını deneyimlemek ve geri bildirimin amaçlanan sonuçlarla uyumlu olduğundan emin olmak için testi kendileri tamamlayarak test edin.

Yansıma ve Tartışma (10 dk):

Öğrenci katılımını ve gelişimini teşvik etmede öz değerlendirmenin rolü üzerinde düşünün. Öğrencilerin öz değerlendirme geri bildirimlerini etkili bir şekilde kullanmalarını sağlamak için stratejileri tartışın:

1. Öğretmenler, öğrencileri geri bildirimleri üzerinde düşünmeye ve bunu gelecekteki öğrenme görevlerine uygulamaya nasıl teşvik edebilir?
2. Hedef belirleme, öğrencilerin öz değerlendirme geri bildirimlerini etkili bir şekilde kullanmalarına yardımcı olmada nasıl bir rol oynar?
3. Eğitimciler öz değerlendirmeye ve sürekli gelişime değer veren bir sınıf kültürünü nasıl oluşturabilir?
4. Öğrencilerin öz değerlendirme geri bildirimlerine anlamlı bir şekilde göre hareket etmelerini hangi araçlar ve stratejiler destekleyebilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

- a) Oluşturdukları öz değerlendirme sınavına bir bağlantı .
- b) Aşağıdakilere değinen kısa bir yansıma:
 - Test, öğrencinin düşünmesini ve kendini geliştirmesini nasıl teşvik eder?
 - Öğrencileri büyümeye yönlendirmek için geri bildirimleri nasıl kullandıkları.
 - Öğrencilerin öğrenmeyi sahiplenmesini daha iyi desteklemek için yapacakları düzenlemeler.

Sınav tasarımı, yansıtıcı soruların uygunluğu ve sınavda sağlanan geri bildirimin kalitesi hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 4: Biçimlendirici Değerlendirme için Curipod'un Kullanımı

1. Açıklama:

Bu aktivite, eğitimcilere Curipod'u etkileşimli bir biçimlendirici değerlendirme aracı olarak nasıl kullanacaklarını öğretmeye odaklanmaktadır. Katılımcılar, öğrenme sürecinde öğrencilerin anlayışını ölçen ve öğretimde gerçek zamanlı ayarlamalar sağlayan değerlendirmeler tasarlayacaktır. Etkinlik, katılımı teşvik etmek ve eyleme geçirilebilir içgörüler toplamak için Curipod'un anketlerini, testlerini ve açık uçlu sorularını kullanmayı vurgular.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Adım adım kılavuz: "Curipod ile Etkili Biçimlendirici Değerlendirmeler Oluşturma."
- Biçimlendirici değerlendirme aktiviteleri tasarlamak için en iyi uygulamalar.
- Biçimlendirici değerlendirmede uygulanan Curipod'un özelliklerine örnekler.
- Curipod Değerlendirme Formu

Video:

- "Biçimlendirici Değerlendirmeler için Curipod'a Başlarken" (6:04 dk).
- "Gerçek Zamanlı Geri Bildirim: Öğrenci İçgörülerini için Curipod'dan Yararlanma" (4:53 dk.).

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Curipod'a erişim (<https://curipod.com>).
- Sunum "Curipod: Yenilikçi Biçimlendirici Değerlendirme Aracı"

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansımaya ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

1. Öğrenme sürecinde biçimlendirici değerlendirmenin önemini tartışarak başlayın.

Öğrenme sürecinde biçimlendirici değerlendirmenin önemi üzerine tartışma soruları:

- Biçimlendirici değerlendirme, öğretim sırasında öğrencilerin öğrenme boşluklarını belirlemeye ve ele almaya nasıl katkıda bulunur?
 - Biçimlendirici değerlendirme, büyüme zihniyetini hangi yollarla teşvik edebilir ve öğrenciler arasında sürekli gelişmeyi teşvik edebilir?
 - Öğretmenler, öğretim stratejilerini ayarlamak ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını desteklemek için biçimlendirici değerlendirme verilerini nasıl etkili bir şekilde kullanabilir?
2. Curipod'un gerçek zamanlı geri bildirim toplarken öğrencilerin ilgisini çekme yeteneklerini vurgulayın.
 3. Ön bilgileri ölçme, anlamayı kontrol etme ve ders netliği hakkında geri bildirim toplama gibi biçimlendirici değerlendirmelere örnekler verin.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Bir hesap oluşturun veya Curipod'da oturum açın.

Adım 2: Aşağıdakileri içeren biçimlendirici bir değerlendirme (6-8 slayt) tasarlayın:

- **Anketler:** Öğrencilerin ön bilgilerini değerlendirmek veya fikir toplamak için.
- **Kısa sınavlar:** Belirli bir konunun anlaşılmasını değerlendirmek için.
- **Açık Uçlu Sorular:** Düşünmeyi veya eleştirel düşünmeyi teşvik etmek.

3. Adım: Kapsayıcılığı sağlamak için değerlendirmeyi özelleştirin (ör. net talimatlar, görsel yardımcılar ve erişilebilirlik özellikleri).

Adım 4: Gerçek zamanlı yanıt görselleştirme ve geri bildirim analitiğini deneyimlemek için oturumdaki akranlarla biçimlendirici değerlendirmeyi yapın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Biçimlendirici değerlendirme için Curipod'un güçlü yönleri ve katılım ve anlayış üzerindeki etkisi üzerinde düşünün.
- Öğretimi gerçek zamanlı olarak ayarlamak ve farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için içgörülerini kullanma stratejilerini tartışın. Örnek tartışma soruları:
 1. Öğretmenler, öğrenci performans verilerini hızlı bir şekilde yorumlamak ve bir ders sırasında öğretimlerini ayarlamak için hangi stratejileri kullanabilir?
 2. Gerçek zamanlı içgörüler, farklı beceri düzeylerine ve öğrenme stillerine sahip öğrenciler için öğretimi farklılaştırmaya nasıl yardımcı olabilir?
 3. Eğitimciler, tüm öğrencilerin anında geri bildirimle dayalı olarak ihtiyaç duydukları desteği almalarını sağlamak için hangi araçları veya teknikleri uygulayabilir?
 4. Farklı öğrencileri daha iyi desteklemek için işbirlikçi etkinlikler ve esnek gruplama, gerçek zamanlı değerlendirme içgörülerini kullanılarak nasıl ayarlanabilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Curipod'da oluşturdukları biçimlendirici değerlendirmeye bir bağlantı.

Aşağıdakilere değinen kısa bir yansıma:

- Etkileşimli öğelerin biçimlendirici değerlendirmenin hedeflerini nasıl desteklediği.
- Gerçek zamanlı analitikten önemli çıkarımlar.
- Farklı öğrenciler için netliği veya erişilebilirliği iyileştirmek için dikkate alacakları ayarlamalar.

Değerlendirmenin tasarımı, biçimlendirici değerlendirme hedefleriyle uyumu ve yansımalarının kalitesi hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 5: Öğrenci Değerlendirmesi için Dereceli Puanlama Anahtarları Oluşturmak için Magic School Yapay zekâsını Kullanma

1. Açıklama:

Bu etkinlik, eğitimcileri, öğrenci çalışmalarını etkili bir şekilde değerlendirmek için özel değerlendirme listeleri oluşturmaya yönelik bir araç olan Magic School AI ile tanıştıır. Eğitimciler, değerlendirme uygulamalarında netlik, tutarlılık ve kapsayıcılık sağlayarak belirli öğrenme hedefleriyle uyumlu değerlendirme listelerinin nasıl tasarlanacağını öğreneceklerdir. Katılımcılar, farklı değerlendirme türleri (örneğin, projeler, denemeler, sunumlar) için değerlendirme listeleri oluşturacak ve sınıftaki uygulamaları üzerinde düşüneceklerdir.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Kılavuz: "Değerlendirme Listesi Oluşturmak için Magic School AI Nasıl Kullanılır?"
- Çeşitli değerlendirme türleri için iyi yapılandırılmış dereceli puanlama anahtarı örnekleri.
- Dereceli puanlama anahtarlarını öğrenme hedefleri ve standartlarıyla uyumlu hale getirmek için en iyi uygulamalar.
- Dereceli Puanlama Anahtarı Değerlendirme Geri Bildirim Formu

Video:

- "Magic School AI ile Değerlendirme Listesi Oluşturma: Adım Adım Eğitim" (5.30 dk.).
- "Magic School AI ile Öğrenci Değerlendirmesinde Ustalaşmak!" (1:28 dk.)

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Magic School AI'ya (<https://www.magicschool.ai>) erişim.
- Magic School AI'da değerlendirme listesi oluşturmak için örnek şablonlar.
- "Öğrenci Değerlendirmesinde Dereceli Puanlama Anahtarlarının Amacı ve Önemi" Sunumu

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Öğrenci değerlendirmesinde dereceli puanlama anahtarlarının amacını ve önemini açıklayarak, netlik ve adaleti nasıl sağladıklarını vurgulayarak başlayın. Sunum.
- Magic School AI'nın belirli kriterlere, sınıf seviyelerine ve öğrenme sonuçlarına göre özelleştirilmiş değerlendirme listeleri oluşturma yeteneğini vurgulayın.
- Proje tabanlı öğrenme, denemeler ve sözlü sunumlar gibi çeşitli değerlendirmelerde kullanılan dereceli puanlama anahtarı örneklerini paylaşın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Magic School AI'ya giriş yapın.

Adım 2: Değerlendirmek için bir öğrenci çalışması türü seçin (örneğin, bir araştırma projesi, bir makale veya bir grup sunumu).

3. Adım: Aşağıdakiler gibi ilgili bilgileri girerek bir değerlendirme listesi oluşturmak için Magic School AI'yı kullanın:

- Değerlendirilen öğrenme hedefleri veya becerileri.
- Ödevin sınıf düzeyi ve karmaşıklığı.
- Özel değerlendirme kriterleri (örneğin, yaratıcılık, organizasyon, eleştirel düşünme).

Adım 4: Farklı öğrencilerin ihtiyaçlarını karşıladığından emin olmak için yapay zekâ tarafından oluşturulan değerlendirme tablosunu gözden geçirin ve iyileştirin (örneğin, özel ihtiyaçlar veya ELL öğrencileri için kolaylıklar dahil).

Adım 5: Değerlendirme tablosunu arkadaşlarınızla paylaşın ve farklı senaryolara nasıl uygulanabileceğini tartışın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Değerlendirme listesi oluşturmak için Magic School AI kullanmanın güçlü yönleri ve sınırlamaları üzerinde düşünün.
- Dereceli puanlama anahtarlarının kapsayıcı kalmasını ve müfredat standartlarıyla uyumlu olmasını sağlamak için stratejileri tartışın. Örnek tartışma soruları:
 1. Magic School AI, eğitimcilere netlik ve adalet sağlarken çeşitli öğrenme stillerine uyum sağlayan değerlendirme listeleri tasarlamada nasıl yardımcı olabilir?
 2. Magic School AI, önyargıyı en aza indirirken eğitimcilerin dereceli puanlama anahtarlarını müfredat standartlarıyla uyumlu hale getirmelerine hangi yollarla yardımcı olabilir?
 3. Öğretmenler, öğrencileri değerlendirme listesi oluşturma sürecine dahil etmek, kapsayıcılığı ve beklentilerin ortak anlaşılmasını teşvik etmek için Magic School AI'yı nasıl kullanabilir?
 4. Değerlendirme listelerini düzenli olarak gözden geçirmek ve iyileştirmek, adil ve müfredat hedefleriyle uyumlu kalmalarını sağlamak için Magic School AI kullanılarak hangi stratejiler uygulanabilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Magic School AI ile oluşturdukları değerlendirme tablosunun bir kopyası.

Aşağıdakilere değinen kısa bir yansıma:

- Dereceli puanlama anahtarının öğrenme hedefleriyle nasıl uyumlu olduğu ve öğrenciler için netlik sağlaması.
- Kapsayıcılığı veya alaka düzeyini artırmak için düzenlemeler yapıldı.
- Değerlendirmelerde dereceli puanlama anahtarlarını uygularken karşılaşılabilecek olası zorluklar ve çözümler.

Değerlendirme tablosunun hedeflerle uyumu, kapsayıcılığı ve yansımalarının derinliği hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 6: Öğrenci Değerlendirmesi için Magic School Yapay Zekâyı Kullanma

1. Açıklama:

Bu etkinlikte eğitimciler, öğrencileri için değerlendirmeler tasarlamak, özelleştirmek ve analiz etmek için Magic School AI'nın özelliklerini keşfedecekler. Magic School AI, çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan sınavlar, ödevler ve kişiselleştirilmiş değerlendirme araçları oluşturmak için kullanılacaktır. Katılımcılar, doğruluğu, kapsayıcılığı ve verimliliği artırmak için bu yapay zekâ destekli platformu değerlendirme stratejilerine nasıl entegre edeceklerini öğrenecekler.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Adım adım kılavuz: "Değerlendirme Oluşturma için Magic School AI'yı Kullanma."
- Konular ve sınıf düzeyleri arasında yapay zekâ tarafından oluşturulan değerlendirme örnekleri.
- Sunum : "Yapay zekâ ile kapsayıcı ve farklılaştırılmış değerlendirmeler tasarlamak için ipuçları."
- Değerlendirme formu

Video:

- "Magic School AI'ya Hoş Geldiniz: En İyi Rehberiniz!" (5:37 dk.)
- "Magic School AI ile Değerlendirmelerinizi Dönüştürün!" (3:44 dk.)

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Magic School AI'ya (<https://www.magicschool.ai>) erişim.
- Magic School AI kullanılarak oluşturulan örnek değerlendirmeler.

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansımaya ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Yapay zekânın değerlendirme tasarımı nasıl kolaylaştırılabileceğine, öğretmenlerin iş yükünü nasıl azaltılabileceğine ve kişiselleştirilmiş değerlendirmeler sağlayabileceğine dair bir genel bakışla başlayın.
- Magic School AI'nın aşağıdakiler de dahil olmak üzere yeteneklerini vurgulayın:
 - Özelleştirilmiş sınavlar ve testler oluşturma.
 - Açık uçlu ödevler ve problem çözme görevleri oluşturma.
 - Öğretimi bilgilendirmek için öğrenci performans verilerini analiz etmek.
- Farklı öğrenme stillerine ve ihtiyaçlarına hitap eden değerlendirme örneklerini paylaşın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Magic School AI'ya giriş yapın.

Adım 2: Değerlendirme için bir konu veya konu seçin (örneğin, matematik, dil sanatları veya bilim).

3. Adım: Aşağıdakileri belirterek bir değerlendirme oluşturmak için Magic School AI'yi kullanın:

- Soruların türü (örneğin, çoktan seçmeli, kısa cevaplı, proje tabanlı).
- Öğrenme hedefleri ve beceriler değerlendiriliyor.
- Farklılaştırma ihtiyaçları (örneğin, belirli öğrenciler için daha basit sorular veya diğerleri için ileri düzey zorluklar).

4. Adım: Yapay zekâ tarafından oluşturulan değerlendirmeyi ön izleyin ve şu konularda düzenlemeler yapın:

- Kapsayıcılığı sağlayın (örneğin, özel ihtiyaçları olan öğrencileri barındırmak).
- Soruları müfredat standartları ve sınıf hedefleriyle uyumlu hale getirin.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Magic School AI'nın verimli ve doğru değerlendirme oluşturmayı nasıl desteklediğini düşünün.
- Biçimlendirici ve özetleyici değerlendirmeler için potansiyel uygulamaları tartışın.
- Yapay zekâ araçlarının kullanımındaki zorlukları ele almak için beyin fırtınası yapın (örneğin, etik kullanımı sağlamak veya yapay zekâ çıktısını belirli bağlamlara uyarlamak).

Tartışma için sorular:

1. Magic School AI, değerlendirmelerin oluşturulmasında verimliliği ve doğruluğu nasıl artırır ve hangi belirli özellikler bunu destekler?
2. Magic School AI, öğrenciler için eyleme geçirilebilir geri bildirim sağlayan biçimlendirici değerlendirmeler tasarlamak için hangi yollarla uygulanabilir?
3. Yapay zekâ tarafından oluşturulan değerlendirmeler, farklı bağlamlardaki öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını karşılamak için nasıl uyarlanabilir?
4. Eğitimciler, özellikle önyargı ve veri gizliliği ile ilgili olarak, yapay zekâ araçlarının etik kullanımını sağlamak için hangi stratejileri uygulayabilir?

5. Öğretmenler, yapay zekâ tarafından oluşturulan içeriği kendi özel müfredat hedefleri ve standartlarıyla uyumlu olacak şekilde nasıl eleştirel bir şekilde değerlendirebilir ve iyileştirebilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Magic School AI kullanarak oluşturdukları değerlendirmenin bir kopyası.

Aşağıdakilere değinen kısa bir yansıma:

- Yapay zekâ destekli değerlendirmenin öğrenme hedefleriyle nasıl uyumlu olduğu ve çeşitli öğrencileri nasıl desteklediği.
- Değerlendirmenin etkinliğini veya kapsayıcılığını artırmak için yapılan düzenlemeler.
- Yapay zekâ araçlarını düzenli değerlendirme uygulamalarına entegre etmeye ilişkin içgörüler.

Değerlendirmenin alaka düzeyi ve kalitesi, eğitimcinin yapay zekâ tarafından oluşturulan içeriği özelleştirme yeteneği ve yansımalarının derinliği hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 7: Akran ve Öz Değerlendirme için Quillbot'u Kullanma

1. Açıklama:

Bu aktivite, yazma görevlerinde akran ve öz değerlendirmeyi desteklemek için bir araç olarak eğitimcilere Quillbot'u tanıtır. Katılımcılar, öğrencilere kendi çalışmalarını değerlendirmek ve geliştirmek veya akranlarına yapıcı geri bildirim sağlamak için Quillbot'un başka sözcüklerle ifade etme, dilbilgisi denetimi ve özetleme özelliklerini kullanma konusunda nasıl rehberlik edeceklerini öğreneceklerdir. Bu, yazma kalitesini artırırken eleştirel düşünme ve öz düzenleme becerilerini geliştirir.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Kılavuz: "Akran ve Öz Değerlendirme için Quillbot'u Kullanma."
- Yazma görevlerinde akran ve öz değerlendirme için kontrol listesi.
- Quillbot ile geliştirilmiş yazma değerlendirmeleri örneği.
- Quillbot'u değerlendirmek için kontrol listesi.

Video:

- "Quillbot ile Yazma Becerilerini Geliştirin: Akran ve Öz Değerlendirme" (1.35 dk).
- "Quillbot ile Akran Geri Bildirim Becerilerinizi Artırın!" (1:38 dk).

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Quillbot'a erişim (<https://quillbot.com>).
- Sunum "Yazılı Olarak Akran ve Öz Değerlendirmenin Rolü"
- Değerlendirme pratiği için örnek denemeler veya paragraflar.

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

Yazmayı geliştirmede ve özerkliği geliştirmede akran ve öz değerlendirmenin rolünü tartışın.

Quillbot'un yazılı çalışmanın iyileştirilmesine yardımcı olan özelliklerini vurgulayın, örneğin:

- **Açıklama Aracı:** Öğrencilerin netliği artırmak için fikirleri yeniden çerçevelemelerine yardımcı olur.
- **Dilbilgisi Denetleyicisi:** Hataları tanımlar ve düzeltir.
- **Özetleyici:** Kısa ve öz bir anlayış için uzun metinleri yoğunlaştırır.
- Quillbot'un eleştirel insan yargısını vurgulamaya devam ederken yazma sürecine nasıl değerli bir katkı sağlayabileceğini açıklayın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Örnek bir paragraf sağlayın veya katılımcılardan bir parça öğrenci yazısı getirmelerini isteyin.

2. Adım: Şunların nasıl yapıldığını gösterin:

- Daha iyi netlik ve ton için cümleleri yeniden ifade etmek için Quillbot'un açıklama aracını kullanın.
- Hataları belirlemek ve düzeltmek için dilbilgisi denetleyicisini uygulayın.
- Fikirleri yoğunlaştırmak için özetleme aracını kullanın ve önemli noktaların korunmasını sağlayın.

Adım 3: Katılımcılar, öğrencilere öz değerlendirmede rehberlik etme alıştırmaları yapacaklardır:

- Quillbot araçlarıyla kendilerinin veya bir eşinin çalışmalarını gözden geçirme.
- Gözden geçirilmiş metnin netliğini, dilbilgisini ve ödevin hedefleriyle uyumunu değerlendirmek için bir kontrol listesi (broşürde verilmiştir) kullanmak.
- Quillbot'un önerilerine ve kişisel değerlendirmelerine dayanarak yapıcı geri bildirim yazmak.

Adım 4: Öğrencilerin yapay zekâ geri bildirimlerini kendi eleştirel düşünceleriyle dengelemelerine yardımcı olacak stratejileri tartışın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

Quillbot'un özelliklerinin yazma gelişimini nasıl destekleyebileceğini ve bağımsız öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini düşünün.

- 1) Quillbot'un belirli özellikleri (örneğin, başka sözcüklerle ifade etme, özetleme, dilbilgisi düzeltme) öğrencilerin geliştirmesi gereken temel yazma becerileriyle nasıl uyumludur?
- 2) Quillbot, öğrencileri yalnızca cevaplar veya düzeltmeler sağlamak yerine yazılarını bağımsız olarak analiz etmeye ve iyileştirmeye hangi yollarla teşvik edebilir?
- 3) Eğitimciler, öğrencilerin Quillbot'u sorumlu bir şekilde kullanmalarını sağlamak ve içerik üretimi için yapay zekâ ya aşırı bağımlılıktan kaçınmak için hangi stratejileri uygulayabilir?
- 4) Quillbot'u resmi değerlendirmelere dahil ederken ne gibi zorluklar ortaya çıkabilir ve bunlar akademik dürüstlüğü ve adaleti korumak için nasıl azaltılabilir?
- 5) Eğitimciler, Quillbot kullanmanın öğrencilerin yazma becerileri ve bağımsız öğrenmeye olan güvenleri üzerinde kalıcı bir olumlu etkisi olup olmadığını nasıl değerlendirebilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Quillbot kullanarak geliştirdikleri ve araçla yapılan değişiklikleri vurguladıkları bir yazı örneği.

Kısa bir yansıma adresi (çalışma notu):

- Quillbot'un araçları yazma ve değerlendirme sürecini nasıl geliştirdi?
- Yazılı değerlendirmede yapay zekâ yardımı ile insan yargısı arasındaki denge.
- Akran ve öz değerlendirme için yapay zekâ araçlarını kullanarak öğrencilere sorumlu bir şekilde rehberlik etmeyi nasıl planlıyorlar.

İyileştirilmiş metnin netliği ve kalitesi, geri bildirim kontrol listesinin uygunluğu ve katılımcının Quillbot'u etkili bir şekilde kullanma konusundaki düşünceleri hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 8: İlgi Çekici Değerlendirmeler Oluşturmak için Slidesgo'yu Kullanma

1. Açıklama:

Bu etkinlik, eğitimcilerin görsel olarak çekici ve etkileşimli değerlendirme materyalleri oluşturmak için yapay zekâ destekli bir sunum tasarım aracı olan Slidesgo'yu nasıl kullanacaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. Öğretmenler, öğrencilerin anlamasını yaratıcı ve etkili bir şekilde değerlendirmek için sınavlar, projeler ve grup sunumları için Slidesgo şablonlarını nasıl özelleştireceklerini keşfedecekler. Odak noktası, profesyonel ve erişilebilir tasarımlar aracılığıyla öğrencilerin ilgisini çekerken öğrenci performansını yakalayan araçlar oluşturmak için Slidesgo'dan yararlanan özetleyici değerlendirmeler olacaktır.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Adım adım kılavuz: "Slidesgo ile Değerlendirme Oluşturma."
- Denetim Listesi: "Erişilebilir Değerlendirmeler için En İyi Uygulamaları Tasarlayın."
- Örnekler: Slidesgo tabanlı testler, dereceli puanlama anahtarları ve proje talimatları.
- Slidesgo değerlendirme kontrol listesi

Video:

- "Slidesgo'ya Başlarken: Eğitimciler İçin Bir Kılavuz" (2:05 dk.).
- "Slidesgo ile Özetleyici Değerlendirmeler Tasarlama" (2:32 dk.).

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Slidesgo'ya (<https://slidesgo.com>) erişim.
- Değerlendirme özelleştirmesi için örnek şablonlar.

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Özetleyici değerlendirmelere ve bunların genel öğrenci öğrenimini değerlendirmedeki önemine genel bir bakışla başlayın.
- Slidesgo'nun aşağıdakiler gibi özelleştirilmiş ve görsel olarak çekici değerlendirme araçları oluşturmak için nasıl kullanılabileceğini açıklayın:
 - Etkileşimli sınavlar ve testler.
 - Yaratıcı grup projesi sunumları.
 - Kapsamlı proje değerlendirme listeleri ve kılavuzları.
- Eğitim amaçlı kullanım için uyarlanmış Slidesgo şablonlarının örneklerini paylaşın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Slidesgo'ya giriş yapın ve eğitim temalı şablonlara göz atın.

Adım 2: Tasarlamak istedikleri değerlendirme türüne uygun bir şablon seçin (örneğin, bir sınav, bir proje dereceli puanlama anahtarı veya bir grup görev kılavuzu).

3. Adım: Şablonu şu şekilde özelleştirin:

- Belirli sorular veya proje kriterleri ekleme.
- Netliği ve etkileşimi artırmak için görüntüleri, çizelgeleri ve diğer görselleri birleştirme.

- Net yazı tipleri, yeterli kontrast ve basit gezinme gibi erişilebilirlik özelliklerini kullanma.

Adım 4: Değerlendirme aracını atölyedeki akranlarına sunun ve geri bildirim toplayın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Slidesgo'nun değerlendirmelerin tasarımını ve sunumunu nasıl geliştirdiğini düşünün.
 - İlgi çekici görsellerin öğrenci motivasyonunu ve anlayışını nasıl geliştirebileceğini tartışın.
 - Slidesgo'nun diğer sınıf etkinliklerini (örneğin, öğrenci sunumları) destekleyebileceği ek yollar için beyin fırtınası yapın.
1. Slidesgo'nun tasarım kitaplığı görsel olarak çekici değerlendirmeler oluşturmayı hangi yollarla kolaylaştırıyor ve bu tasarımlar değerlendirmeler sırasında öğrencilerin katılımını ve odaklanmasını nasıl etkileyebilir?
 2. Slidesgo'da bulunanlar gibi ilgi çekici görseller, öğrenci motivasyonunun artmasına ve karmaşık kavramları anlamasına nasıl katkıda bulunur? Görsellerin öğretiminizde fark yarattığı örnekleri paylaşabilir misiniz?
 3. Öğretmenlerin son derece görsel materyalleri değerlendirmelere dahil ederken karşılaşılabilecekleri bazı zorluklar nelerdir ve bu zorlukların üstesinden nasıl gelinebilir?
 4. Slidesgo, sunumlar veya grup projeleri gibi öğrenci liderliğindeki etkinlikleri daha iyi desteklemek için hangi özellikleri veya şablonları ekleyebilir? Bu özellikler öğrenme deneyimini nasıl geliştirir?
 5. Değerlendirmelerin ve sunumların ötesinde, Slidesgo'yu ortak çalışma veya ders özetleri gibi sınıf etkinliklerinde kullanmanın diğer yaratıcı yolları nelerdir?

Bu sorular, gelişmiş öğretme ve öğrenme için Slidesgo'dan yararlanma konusunda hem yansıtıcı hem de ileri görüşlü tartışmaları başlatmayı amaçlamaktadır. Bunlardan herhangi birini detaylandırmak için yardım ister misiniz?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar, bir sınav veya proje kılavuzu gibi tasarladıkları Slidesgo tabanlı bir değerlendirme aracı sunacaklardır.

Tasarımlarının erişilebilirliğini ve kapsayıcılığını doğrulayan bir kontrol listesi.

Tasarımın etkinliği, erişilebilirliği ve özetleyici değerlendirme hedefleriyle uyumu ile birlikte katılımcının uygulaması üzerinde düşünme yeteneği hakkında geri bildirim sağlanacaktır.

AKTİVİTE 9: Gerçek Zamanlı Biçimlendirici Değerlendirme için Mentimetre Kullanımı

1. Açıklama:

Bu aktivite, eğitimcilere biçimlendirici değerlendirme için gerçek zamanlı etkileşimli bir anket aracı olan Mentimetre'yi nasıl kullanacaklarını öğretir. Katılımcılar, Mentimetre'nin nasıl anında geri bildirim toplayabileceğini, öğrencilerin anladığını kontrol edebileceğini ve sınavlar,

anketler ve kelime bulutları aracılığıyla katılımı nasıl teşvik edebileceğini keşfedecekler. Öğretmenler aracı kullanarak dersler sırasında öğrenme ilerlemesini değerlendirebilir ve öğretim stratejilerini buna göre ayarlayabilir.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Kılavuz: "Biçimlendirici Değerlendirme için Mentimetre Kullanma."
- Farklı konular için biçimlendirici değerlendirme sorularına örnekler.
- Mentimetre sınavları ve anketleri tasarlamak için şablon.
- Öğrenci Anlayışına İlişkin Gerçek Zamanlı İçgörüler için Mentimetre
- Öğretim Stratejilerinde Mentimetreyi Değerlendirmek için Kontrol Listesi

Video:

- "Mentimetrede Ustalaşmak: Eğitimciler için Gerçek Zamanlı Biçimlendirici Değerlendirme" (5.10 dk)
- "Biçimlendirici Değerlendirme için Mentimetreye Hakim Olmak" (4:46 dk)

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Mentimetreye erişim (<https://www.mentimeter.com>).
- Mentimetre'de önceden tasarlanmış örnek biçimlendirici değerlendirme soruları

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Biçimlendirici değerlendirmenin öğrenci ilerlemesini izlemedeki ve öğretime rehberlik etmedeki rolünü açıklayarak başlayın.
- Mentimetre'yi tanıtın ve sınavlar, anketler, çoktan seçmeli sorular ve kelime bulutları dahil olmak üzere özelliklerini vurgulayın.
- Mentimetre'nin bir ders sırasında öğrencinin anlamasına ilişkin gerçek zamanlı içgörülerini nasıl sağlayabileceğine dair örnekler paylaşın.

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Mentimetre'ye giriş yapın ve yeni bir sunum oluşturun.

Adım 2: Bir konu için aşağıdaki gibi özellikleri içeren biçimlendirici değerlendirme soruları tasarlayın:

- **Olgusal anlayışı kontrol etmek için** sınavlar.
- **Görüş toplamak veya güven düzeylerini ölçmek için** anketler.
- **Öğrencilerin temel çıkarımlarını veya ana fikirlerini görselleştirmek için** Kelime Bulutları.

Adım 3: Değerlendirmeyi başlatın ve katılımcıların öğrenciymiş gibi yapmalarını sağlayın.

Adım 4: Öğrenme boşluklarını veya kavram yanılgılarını belirlemek için gerçek zamanlı sonuçları analiz edin.

Adım 5: Verilerin öğretimde sonraki adımları nasıl bilgilendirebileceğini tartışın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Mentimetre'nin özelliklerinin biçimlendirici değerlendirmeyi ve öğrenci katılımını nasıl geliştirdiğini düşünün.
 - Tüm öğrenciler için erişilebilirliği sağlarken Mentimetre'yi derslere entegre etme stratejilerini tartışın.
1. Mentimetrenin hangi spesifik özelliklerinin (örneğin, anketler, kelime bulutları, sınavlar) biçimlendirici değerlendirme için en etkili olduğunu düşünüyorsunuz ve neden?
 2. Mentimetre'nin etkileşimli tasarımı, öğrencilerin dersler sırasında meşgul olmalarına nasıl yardımcı olur? Deneyiminizden veya hayal ettiğiniz bir senaryodan bir örnek verebilir misiniz?
 3. Mentimetreyi bir dersin farklı aşamalarına (örneğin, giriş, uygulama veya inceleme) entegre etmenin bazı yaratıcı yolları nelerdir?
 4. Mentimetre kullanırken tüm öğrenciler için erişilebilirliği sağlamada ne gibi zorluklar ortaya çıkabilir ve bunlar nasıl ele alınabilir?
 5. Mentimetre yanıtlarından gelen anlık geri bildirim, öğrencilerinizin ihtiyaçlarını karşılamak için öğretiminize gerçek zamanlı olarak nasıl rehberlik edebilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Soruların ekran görüntüleri ve örnek sonuçlar da dahil olmak üzere oluşturdukları Mentimetre tabanlı bir biçimlendirici değerlendirme.

Ele alınan kısa bir yansıma:

- Mentimetre'den gelen gerçek zamanlı veriler öğretim stratejilerini nasıl etkileyebilir?
- Mentimetreyi kendi sınıflarında nasıl kullanmayı planlıyorlar.

Geri bildirim, soruların alaka düzeyine ve netliğine, faaliyetin katılım düzeyine ve yansımalarının derinliğine odaklanacaktır.

AKTİVİTE 10: Farklılaştırılmış Özetleyici Değerlendirme için Diffit Kullanımı

1. Açıklama: Bu etkinlik, eğitimcilere, öğrencilerin değişen yeteneklerine ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmış özetleyici değerlendirmeler tasarlamak için farklılaştırılmış kaynaklar oluşturan bir araç olan Diffit'i tanıtır. Öğretmenler, tüm öğrenciler için erişilebilirlik ve kapsayıcılık sağlayarak, farklı karmaşıklık seviyelerine sahip bir değerlendirmenin birden çok sürümünü oluşturmak için Diffit'i nasıl kullanacaklarını öğreneceklerdir.

2. Öğretim Materyalleri:

Bildiri:

- Kılavuz: "Diffit ile Özetleyici Değerlendirmeler Tasarlama."
- Diffit kullanılarak yapılan farklılaştırılmış değerlendirme örnekleri.
- Farklılaştırılmış değerlendirmelerin uyumunu ve adillğini değerlendirmek için kontrol listesi.
- Değerlendirme anketi

Video:

- "Diffit ile Farklılaştırılmış Özetleyici Değerlendirmelerde Ustalaşmak" (5.53 dk.)
- "Diffit ile Değerlendirmelerinizi Evrimleştirin! (1:29 dk)

Çevrimiçi Kaynaklar:

- Diffit'e erişim (<https://diffit.me>).
- Farklılaştırılmış değerlendirmeler için örnek şablonlar.

3. Süre:

Toplam zaman: 60 dk

- Giriş: 10 dk
- Aktivitenin Yürütülmesi: 40 dk
- Yansıma ve Tartışma: 10 dk

4. Talimatlar:

Giriş (10 dk):

- Özetleyici değerlendirmeyi ve genel öğrenme çıktılarını değerlendirmedeki rolünü tanımlayın.

- Farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için farklılaştırılmış değerlendirmelere duyulan ihtiyacı açıklayın.
- Farklı zorluk seviyelerinde özelleştirilmiş değerlendirmeler oluşturmak için bir araç olarak Diffit'i tanıtın .

Etkinlik Yürütme (40 dk):

Adım 1: Diffit 'te oturum açın ve değerlendirme için bir konu veya konu seçin.

2. Adım: Değerlendirmenin farklılaştırılmış sürümlerini oluşturmak için Diffit'i kullanın:

- Soruların karmaşıklığını ayarlama.
- İleri düzey öğrenciler için iskele veya açık uçlu seçenekler ekleme.

Adım 3: Öğrenme hedefleri ve müfredat standartlarıyla uyumu sağlamak için değerlendirmeleri gözden geçirin.

Adım 4: Geri bildirim için farklılaştırılmış değerlendirmeleri oturumdaki meslektaşlarınızla paylaşın.

Adım 5: Bu farklılaştırılmış değerlendirmelerin sınıfta etkili bir şekilde uygulanabileceği senaryoları tartışın.

Yansıtma ve Tartışma (10 dk):

- Farklılaştırılmış özetleyici değerlendirme için Diffit kullanmanın yararları ve zorlukları üzerinde düşünün.
- Aynı değerlendirmenin farklılaştırılmış sürümlerini kullanırken tutarlılığın ve adaletin nasıl korunacağını tartışın.
 1. Farklılaştırılmış özetleyici değerlendirmeler oluşturmak için Diffit'i kullanırken ne gibi özel faydalar gözlemlediniz ve bunlar sınıfınızdaki çeşitli öğrencilerin ihtiyaçlarıyla nasıl uyumlu?
 2. Diffit ile oluşturulan farklılaştırılmış değerlendirmelerin aynı titizlik seviyesini korumasını ve aynı öğrenme çıktılarını ölçmesini sağlarken ne gibi zorluklar ortaya çıkabilir? Bunlar nasıl ele alınabilir?
 3. Değerlendirme sürecinde adaleti korurken bireysel öğrenciler için uygun farklılaştırma düzeyini nasıl belirlersiniz?
 4. Eğitimciler, özellikle birden fazla versiyon söz konusu olduğunda, farklılaştırılmış değerlendirmelerin derecelendirme ve geri bildirimde tutarlı kalmasını sağlamak için hangi stratejileri kullanabilir?
 5. Diffit gibi araçların kullanımı, adil değerlendirme uygulamalarını desteklemek için daha geniş okul veya bölge politikalarına nasıl entegre edilebilir?



5. Değerlendirme:

Katılımcılar şunları sunacaktır:

Diffit kullanılarak oluşturulan, iki veya daha fazla karmaşıklık düzeyini gösteren farklılaştırılmış değerlendirmeler.

Ele alınan kısa bir yansıma:

- Farklılaştırılmış değerlendirmelerin farklı öğrenci ihtiyaçlarını nasıl karşıladığı.
- Kendi sınıflarında değerlendirmeler oluşturmak için Diffit'i nasıl kullanmayı planladıkları.

Geri bildirim, farklılaştırmanın uygunluğuna, öğrenme hedefleriyle uyuma ve eğitimcinin kapsayıcılık ve adalet konusundaki düşüncelerine odaklanacaktır.