

EĐİTMEN EĐİTİMİ

AKTİVİTE YÖNETİMİ ve ÇÖZÜMLEME EĐİTİMİ

Eđitmen: Ece Őiren

TanıŖalım!



AJANDA

- 1)Aktivite Tasarımı
- 2)Çözümleme



Bugüne kadar içerisinde bulunduğunuz eğitim aktivitelerinden en çok aklınızda kalan hangisiydi, neden?



AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

Bilginin ortada ve herkese eşit mesafede oluşu

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

Bilginin ortada ve herkese eşit mesafede oluşu

Başkalarının öğrenmelerinden öğrenme

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

Bilginin ortada ve herkese eşit mesafede oluşu

Başkalarının öğrenmelerinden öğrenme

Farklı perspektifler kazanma

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

Bilginin ortada ve herkese eşit mesafede oluşu

Başkalarının öğrenmelerinden öğrenme

Farklı perspektifler kazanma

Farklı öğrenme süreçlerine hitap etmesi

AKTİVİTELERDEN NASIL ÖĞRENİRİZ?

Çözümleme

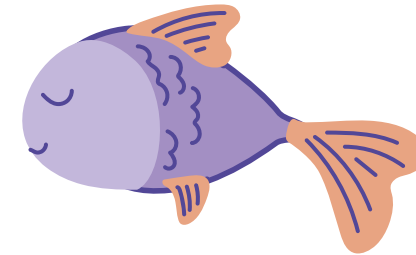
Bilginin ortada ve herkese eşit mesafede oluşu

Başkalarının öğrenmelerinden öğrenme

Farklı perspektifler kazanma

Farklı öğrenme süreçlerine hitap etmesi

DENEYİMSEL ÖĞRENME-Balık yemeyi değil, balık tutmayı
öğrenmek!



AKTIVITELER RISK BARINDIRIR MI?



AKTIVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

AKTİVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

1. İstenen sonuca ulaştıramamak

AKTİVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

1. İstenen sonuca ulaştıramamak
2. Riskli İletişim

AKTİVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

1. İstenen sonuca ulaştıramamak
2. Riskli İletişim
3. Çözümlemesini doğru yapamamak

AKTİVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

1. İstenen sonuca ulaştıramamak
2. Riskli İletişim
3. Çözümlemesini doğru yapamamak
4. Sokratik yönlendirmemek

AKTİVİTELERDE RİSK FAKTÖRLERİ NELERDİR?

1. İstenen sonuca ulaştıramamak
2. Riskli İletişim
3. Çözümlemesini doğru yapamamak
4. Sokratik yönlendirmemek
5. Fazla deneyim tasarlamak



ARADAN ÖNCE NELER YAPTIK?



OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE



**SİZCE ARALARINDAKİ
FARK NEDİR?**

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

Oyunlaőtirma

Aktivite

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

Oyunlaőtirma

- Oyun dinamikleri ve mekanikleri (puanlar, ödüller, seviye atlama, rekabet) içeren yöntemdir.

Aktivite

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

Oyunlaőtirma

- Oyun dinamikleri ve mekanikleri (puanlar, ödüller, seviye atlama, rekabet) içeren yöntemdir.
- Sadece bilgi aktarımı deęil, aynı zamanda süreklilięini saęlar.

Aktivite

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

Oyunlaőtirma

- Oyun dinamikleri ve mekanikleri (puanlar, ödüller, seviye atlama, rekabet) içeren yöntemdir.
- Sadece bilgi aktarımı deęil, aynı zamanda süreklilięini saęlar.

Aktivite

- Belirli bir bilgi veya beceriyi öğretmek,

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

Oyunlaőtirma

- Oyun dinamikleri ve mekanikleri (puanlar, ödüller, seviye atlama, rekabet) içeren yöntemdir.
- Sadece bilgi aktarımı deęil, aynı zamanda süreklilięini saęlar.

Aktivite

- Belirli bir bilgi veya beceriyi öğretmek,
- Bir konuyla ilgili bilgi ve deneyim kazanmak,

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE

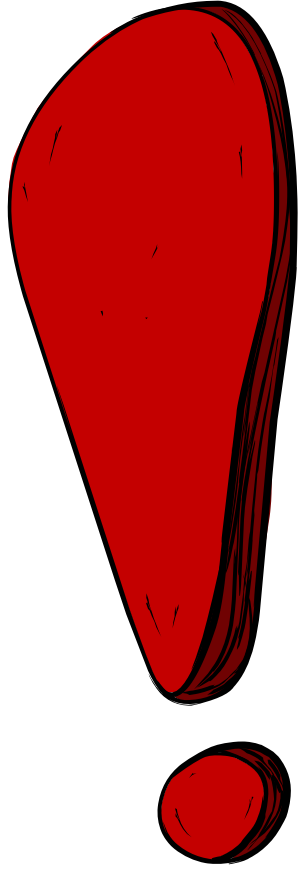
Oyunlaőtirma

- Oyun dinamikleri ve mekanikleri (puanlar, ödüller, seviye atlama, rekabet) içeren yöntemdir.
- Sadece bilgi aktarımı deęil, aynı zamanda süreklilięini saęlar.

Aktivite

- Belirli bir bilgi veya beceriyi öğretmek,
- Bir konuyla ilgili bilgi ve deneyim kazanmak,
- Eęitimde öğrenmeyi, düşünmeyi ve uygulamayı içerir.

OYUNLAŐTIRMA VE AKTİVİTE



Özetle, aktivite bilgisi veya beceri kazandırmaya yönelik bir uygulama sırasında, **oyunlaştırma** bu süreçteki motivasyonu ve bağlılığı artırmak için eğlence ve rekabet öğeleri katan bir yöntem.

AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

HAYAL ET

AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

HAYAL ET

YARAT





1) Karar ver

YARAT

1) Karar ver

2) Amacına
ulaşıyor
mu?



1) Karar ver

2) Amacına
ulaşıyor
mu?

3) Katılımcıların
hangi bilgi
seviyesinde
olması gerekiyor?

YARAT

1) Karar ver

2) Amacına
ulaşıyor
mu?

3) Katılımcıların
hangi bilgi
seviyesinde
olması gerekiyor?

4) Ne kadar
zaman
alacak?

YARAT

1) Karar ver

2) Amacına
ulaşıyor
mu?

3) Katılımcıların
hangi bilgi
seviyesinde
olması gerekiyor?

4) Ne kadar
zaman
alacak?

5) Temposu
ne olacak?

YARAT

1) Karar ver

2) Amacına
ulaşıyor
mu?

3) Katılımcıların
hangi bilgi
seviyesinde
olması gerekiyor?

4) Ne kadar
zaman
alacak?

5) Temposu
ne olacak?

6) Kişi
sayısına
uygun mu?

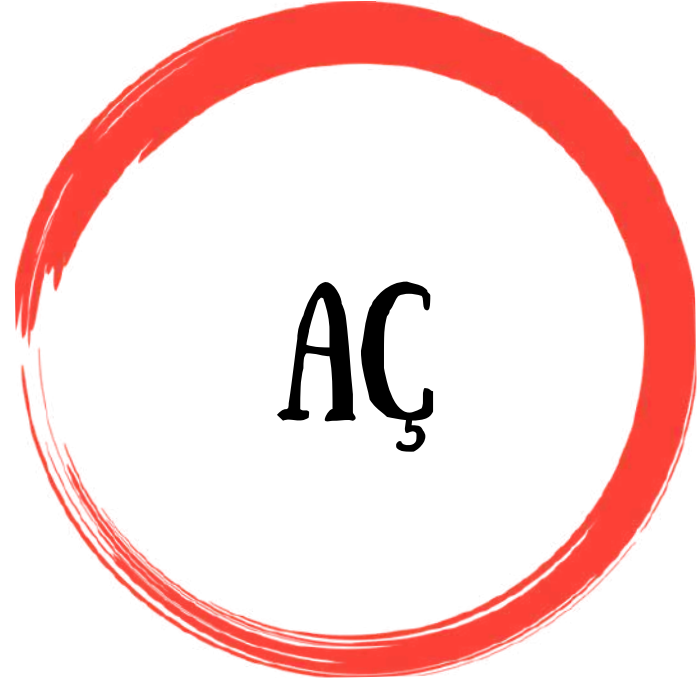
AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

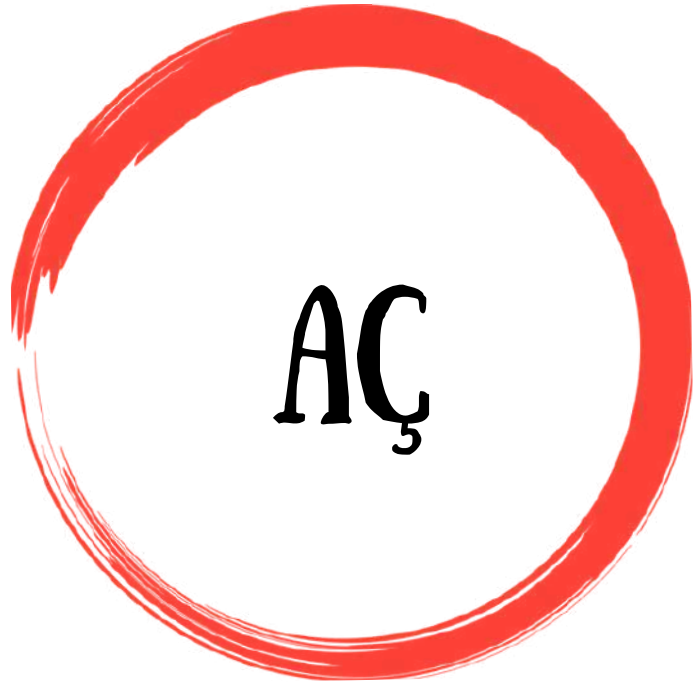
HAYAL ET

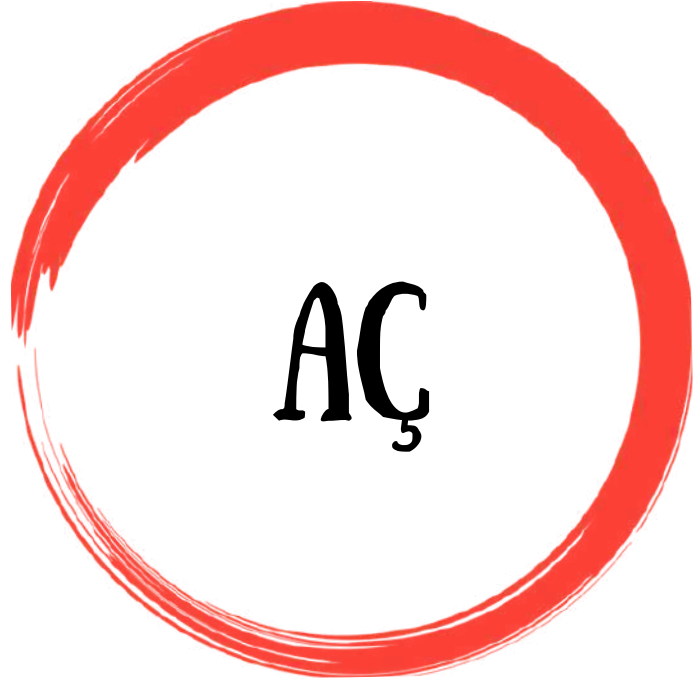
YARAT

AÇ

AÇ



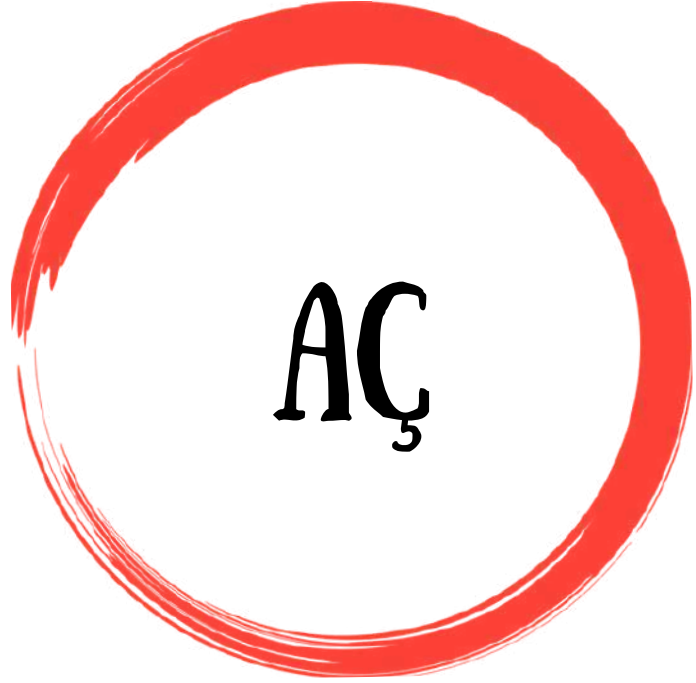




1) Süre

2) Gruplara
ayrılma

3) Kurallar

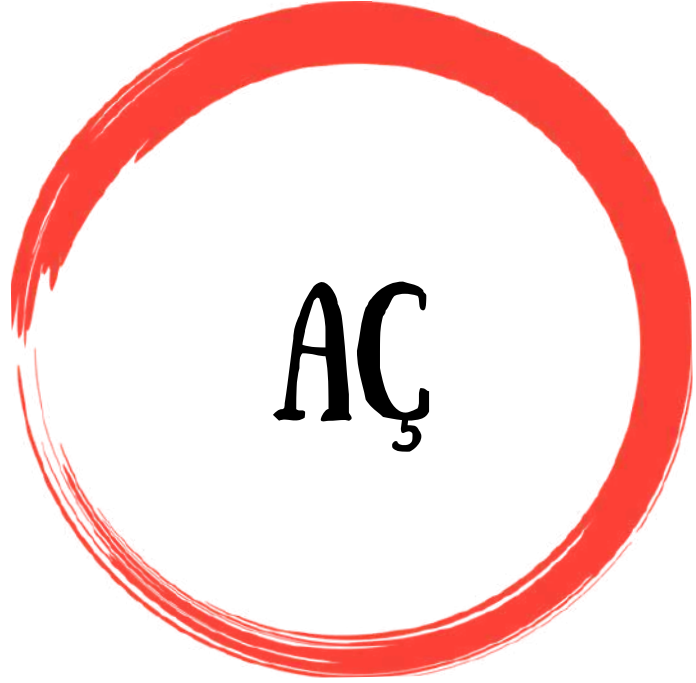


1) Süre

2) Gruplara
ayrılma

3) Kurallar

4) Sonuç



1) Süre

2) Gruplara
ayrılma

3) Kurallar

4) Sonuç

5) Net
yönerge

AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

HAYAL ET

YARAT

AÇ

KEŞFET

AKTIVITE TASARLAMA ADIMLARI

HAYAL ET

YARAT

AÇ

KEŞFET

KAPAT

SIRA SIZDE!



- X ŞİRKETİ
- PAZARLAMA VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ DEPARTMANLARI ARASINDAKİ EKİP RUHUNU VE TAKİM DİNAMİĞİNİ ARTTIRMAK
- 20 DAKİKA
- 30 KİŞİ

**GOOD
LUCK!**

HAYDI SUNALIM

**LET'S
GO!**

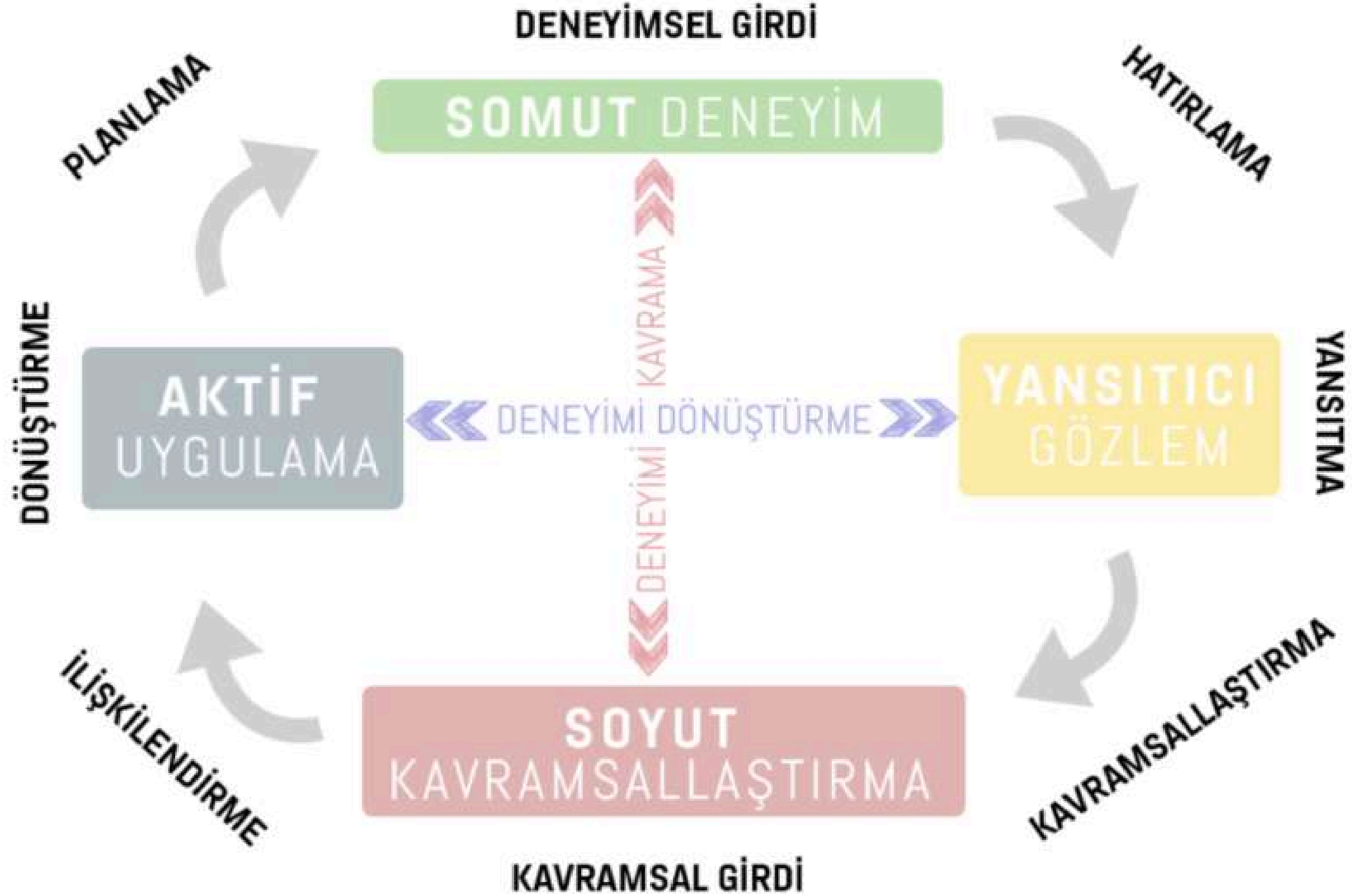


ÇÖZÜMLEME MODELİ





ÇÖZÜMLEME NEDİR



Deneyimsel girdi
Somut Deneyim

Deneyimsel girdi
Somut Deneyim



Deneyimsel girdi
Somut Deneyim



Yansıtma
Yansıtıcı Gözlem

Deneyimsel girdi
Somut Deneyim



Yansıtma
Yansıtıcı Gözlem



Deneyimsel girdi
Somut Deneyim



Yansıtma
Yansıtıcı Gözlem



Soyut Kavramsallaştırma
Kavramsal girdi

Deneyimsel girdi
Somut Deneyim



Yansıtma
Yansıtıcı Gözlem



Soyut Kavramsallaştırma
Kavramsal girdi



Deneyimsel girdi
Somut Deneyim

Hatırlatma



Yansıtma

Yansıtıcı Gözlem

Kavramsallaş
tırma



Soyut Kavramsallaştırma
Kavramsal girdi

İlişkilendirme



Dönüştürme

Aktif Uygulama

Deneyimsel girdi
Somut Deneyim

Hatırlatma

Yansıtma

Yansıtıcı Gözlem

Soyut Kavramsallaştırma
Kavramsal girdi

Kavramsallaştırma

Planlama

Dönüştürme

Aktif Uygulama

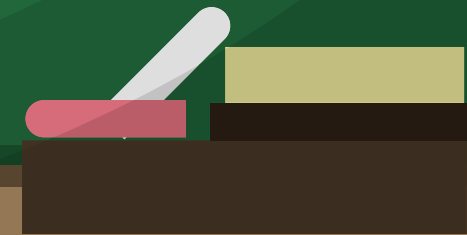
İlişkilendirme

ÇÖZÜMLEME



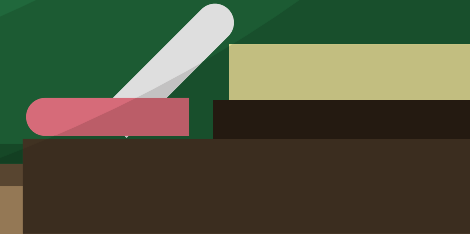
ÇÖZÜMLEME-4F

FACTS

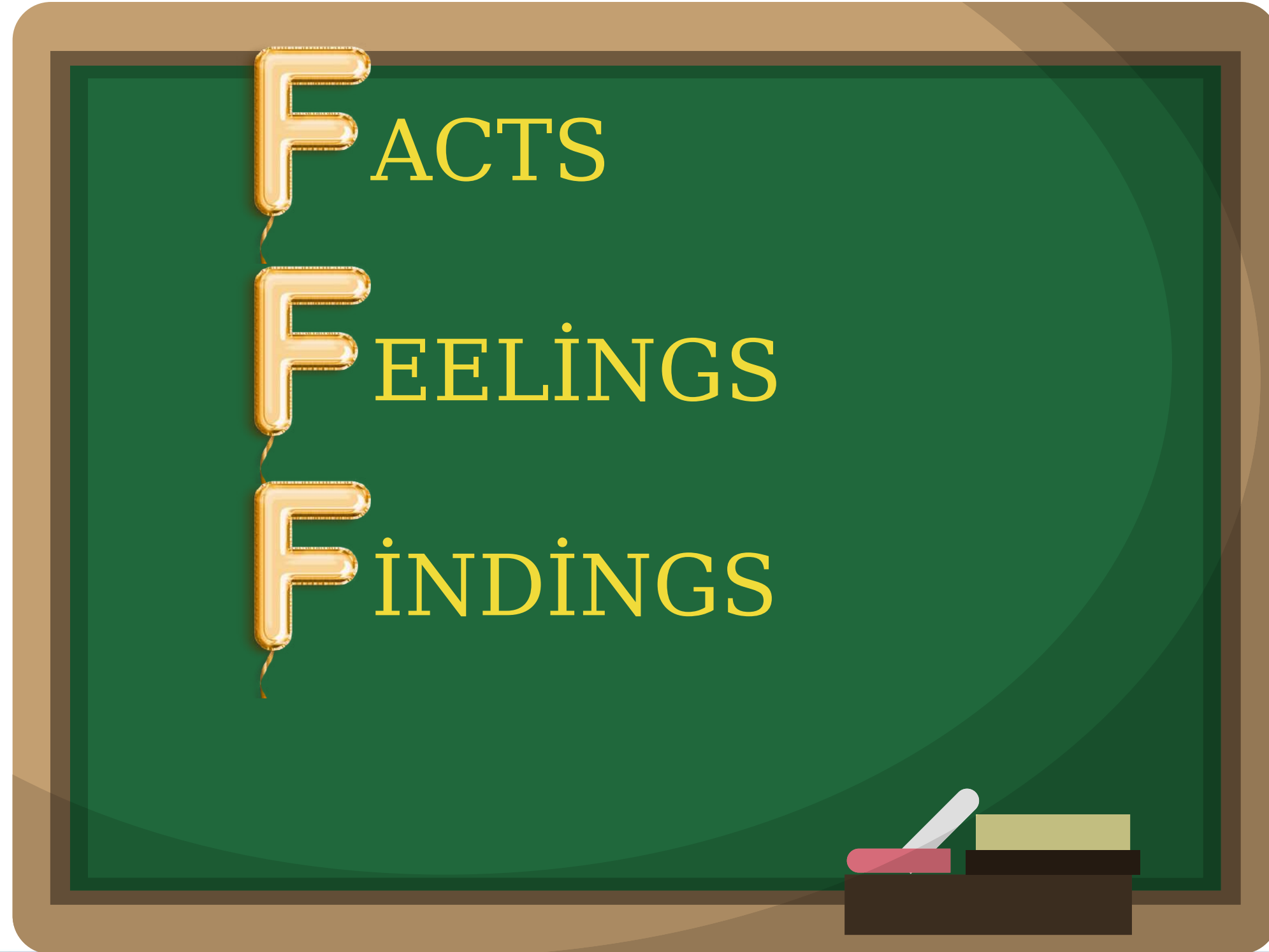


ÇÖZÜMLEME-4F

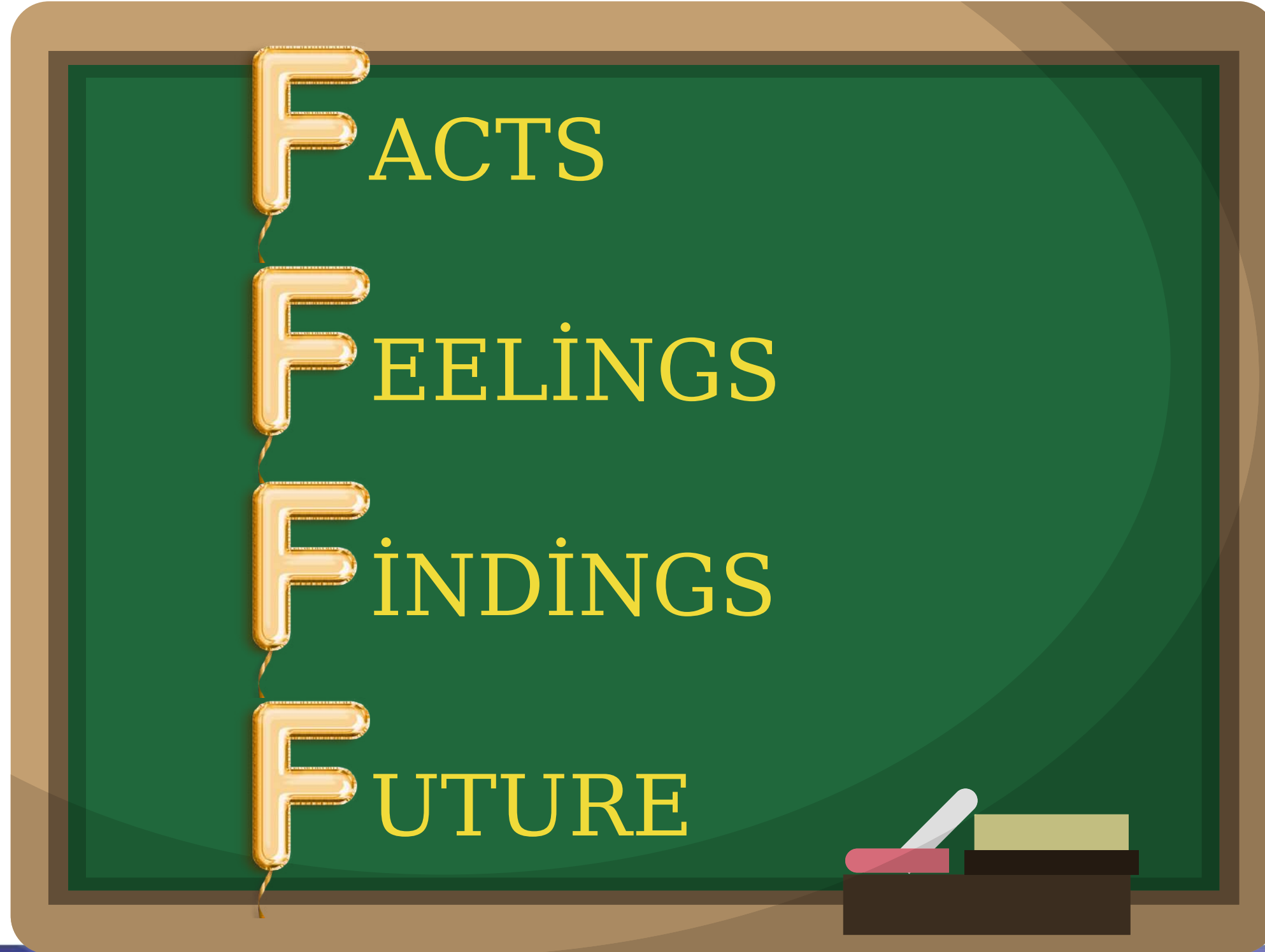
FACTS
FEELINGS



ÇÖZÜMLEME-4F



ÇÖZÜMLEME-4F



SIRA SIZDE!



SORU- CEVAP

Q

A



Ece Şiren



psk.ecesiren@gmail.com

TEŞEKKÜRLER

