AKTİVİTE MENÜSÜ

Aktivite Tasarım Formu

ÖZERKOÇ workshops & bootcamps

Anlatacağınız bir bölümü katılımcının çalıştığı bir aktiviteye dönüştürün.

EĞİTİMİN ADI	BÖLÜM / KONU	KATILIMCILAR	SÜRE

1 Hedef

Bir eylem fiiliyle: uygular, bulur, ayırt eder, sıralar...

2 Yerine geçeceği anlatım

Hangi slaytların yerini alıyor?

3 Aktivite

Menüden hedefinize uyanı işaretleyin.

- ☐ Tahmin Et, Test Et
- ☐ Doğru mu, Yanlış mı?
- ☐ Belgede Bul
- ☐ Seç ve Yerleştir
- ☐ İstasyonlar
- ☐ Sırala, Eşleştir
- ☐ Hata Avı
- ☐ Ne Yapardın?

4 Adımlar ve malzeme

Katılımcı ne yapacak? Masaya ne konacak?

1

2

3

Malzeme

5 Oyun öğesi

Tek öğe yeter.

- ☐ Süre sınırı
- ☐ Masalar arası yarış
- ☐ Gizli bilgi
- ☐ Puan
- ☐ Yok

6 Değerlendirme

Üç soruyu kendi konunuza bağlayın.

Ne oldu?

Bu ne anlama geliyor?

Yarın işte ne yapacağız?

Promptunuz

Boşlukları yukarıdan doldurun, yapay zekâ asistanınıza yapıştırın.

Sen [kurum] içinde [konu] eğitimi veren bir iç eğitmensin. Katılımcılar: _____. Aktiviteden sonra katılımcı _____ yapabilmeli. _____ aktivitesi için, _____ oyun öğesiyle, _____ dakikalık bir uygulama tasarla. Katılımcılara dağıtılacak malzemenin tam metnini, adım adım yönergeyi, cevap anahtarını ve üç değerlendirme sorusunu hazırla.

AKTİVİTE MENÜSÜ

Aktivitem Hazır mı?

ÖZERKOÇ workshops & bootcamps

Aktiviteyi sınıfa götürmeden önce on dört maddeyi işaretleyin.

Tasarım

- [ ] **01** Hedef bir eylem fiiliyle yazıldı ve ölçülebilir.
- [ ] **02** Katılımcı bilgiye kendisi ulaşıyor; eğitmen sonradan tamamlıyor.
- [ ] **03** Aktivite, yerini aldığı anlatımın hedefine hizmet ediyor.
- [ ] **04** Tek oyun öğesi var ve öğrenme hedefinin önüne geçmiyor.
- [ ] **05** Süre gerçekçi: yönerge, uygulama ve değerlendirme sığıyor.

Malzeme

- [ ] **06** Yapay zekâ çıktısındaki sayılar, kurallar ve adımlar kaynağından doğrulandı.
- [ ] **07** Kuruma özel ve kişisel bilgi yalnızca onaylı araçlarda kullanıldı.
- [ ] **08** Malzeme masa sayısı kadar basıldı ya da hazırlandı.
- [ ] **09** Cevap anahtarı eğitmenin elinde.

Uygulama

- [ ] **10** Yönerge tek slayta ya da tek karta sığıyor; katılımcı 30 saniyede anlıyor.
- [ ] **11** Kim, ne kadar sürede, ne üretecek açıkça söyleniyor.
- [ ] **12** Üç değerlendirme sorusu yazıldı ve konuya bağlandı.
- [ ] **13** Erken biten masa için ek bir görev hazır.
- [ ] **14** Bir meslektaşla kısa bir deneme yapıldı.

SON SORU

Katılımcı burada bir şey keşfediyor mu, yoksa yalnızca hatırlıyor mu?