

**T.C.**  
**MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**  
**Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü**

**HİZMETİÇİ EĞİTİM ETKİNLİK PROGRAMI**

**1-ETKİNLİĞİN ADI**

FATİH Projesi – Eğitimde Teknoloji Kullanımı Kursu

**2-ETKİNLİĞİN AMAÇLARI**

Bu faaliyeti başarı ile tamamlayan her kursiyer,

- Eğitimde Fatih Projesinin amacını, kapsamını ve beklentilerini bilir,
- Proje kapsamında sağlanan BT ekipmanlarının kurulumunu, kullanımını yapar ve karşılaşılan temel problemleri çözer,
- LCD Panel Etkileşimli tahta yazılımını kullanmayı bilir,
- İnternet üzerinde yayımlanan, ders etkinliklerinde kullanabileceği materyalleri arar, bulur ve telif haklarına uygun olarak seçer,
- Seçilen materyal üzerinde değişiklik yapar,
- İhtiyaç duyduğu konularda materyal tasarlar,
- Bulunan/değiştirilen/tasarlanan materyali etkili kullanmak üzere bir ders planı hazırlar ve plana uygun olarak sunar,
- Materyalin etkililiğini ve verimliliğini değerlendirir,
- Eğitimde teknoloji kullanımıyla ilgili temel kavramları bilir,

**3-ETKİNLİĞİN SÜRESİ**

Kursun süresi 30 saattir.

**4-ETKİNLİĞİN HEDEF KİTLESİ**

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Bilişim Teknolojileri Eğitimi yeterliliklerine sahip olan tüm eğitim-öğretim kademelerindeki öğretmenler.

**5-ETKİNLİĞİN UYGULAMASI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR**

1. Bu eğitimler “Eğitimde FATİH Projesi” kapsamında düzenlenecektir. Proje kapsamında öncelikli olarak donanımı kurulan okullardan/ kurumlardan başlanmak üzere tüm öğretmenlerin hizmetiçi eğitime alınması hedeflenmektedir. Eğitim faaliyetleri proje kapsamında donanımların kurulduğu BT sınıflarında yürütülecektir.
2. Bu faaliyet Milli Eğitim Bakanlığı Hizmetiçi Eğitim Yönetmelik hükümlerine göre yürütülecektir.
3. Her sınıf için katılımcı sayısının 20 kişiyi geçmemesine özen gösterilecektir. Proje kapsamındaki BT donanımının olduğu sınıflarda, 20 kursiyer bilgisayar ve en az 1Mb bağlantı hızıyla internete bağlı olması esas olacaktır.

**6-ETKİNLİĞİN İÇERİĞİ**

	KONULAR	SÜRE
<b>A</b>	<b>Eğitimde FATİH Projesi</b>	<b>1 Saat</b>
	1. Eğitimin amacı	
	2. Eğitimin kapsamı	
	3. Eğitimin proje içindeki yeri ve önemi	

<b>B</b>	<b>BT Ekipmanlarını Kurma ve Kullanma</b>	<b>5 Saat</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bilinçli ve güvenli internet kullanımı</li> <li>2. Proje kapsamında kurulacak donanımların kullanımı ve bağlantılarını yapma</li> <li>3. LCD Panel Etkileşimli tahta yazılımının kullanımı</li> <li>4. Karşılaşılan temel problemleri çözme</li> </ol>	
<b>C</b>	<b>Eğitimde Teknoloji Kullanımı ve Temel Kavramlar</b>	<b>2 Saat</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eğitimde BT Teknolojisi kullanma</li> <li>2. Temel Kavramlar <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Materyal</li> <li>2.2. E-İçerik</li> <li>2.3. E-Öğrenme</li> <li>2.4. Öğrenme nesnesi</li> <li>2.5. Materyallerin genel özellikleri</li> </ol> </li> <li>3. Materyal türleri <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Video ve ses</li> <li>3.2. Resim, grafik ve tablo</li> <li>3.3. Canlandırma (Animasyon)</li> <li>3.4. Benzetim (Simülasyon)</li> <li>3.5. Eğitsel Oyun</li> <li>3.6. Metin ve Çalışma yaprağı</li> <li>3.7. Öğretimsel Bloglar</li> </ol> </li> <li>4. Materyalin kullanıldığı öğretim süreçleri <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Giriş aşaması</li> <li>4.2. Sunma/bilgi edinme aşaması</li> <li>4.3. Uygulama aşaması</li> <li>4.4. Özetleme aşaması</li> <li>4.5. Değerlendirme aşaması</li> </ol> </li> </ol>	
<b>D</b>	<b>Materyal Arama, Bulma ve Seçme</b>	<b>5 Saat</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materyal arama ve bulma <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Arama yaparken dikkat edilmesi gerekenler</li> <li>1.2. Bulunan e-İçerikleri arşivleme</li> <li>1.3. Konu alanında arama stratejisi belirleme</li> </ol> </li> <li>2. e-İçerik Seçme <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. e-İçerik seçiminde dikkat edilmesi gereken temel özellikler</li> <li>2.2. e-İçeriği oluşturan bileşenler</li> <li>2.3. Farklı e-İçerikleri seçme</li> </ol> </li> <li>3. Telif hakları</li> </ol>	
<b>E</b>	<b>Öğretim Materyali Tasarlama ve Materyalin Üzerinde Değişiklik Yapma</b>	<b>9 Saat</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Öğretim Materyali Tasarlama ve Materyalin Üzerinde Değişiklik Yapma <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Görsel tasarım öğeleri</li> <li>1.2. Görsel tasarım ilkeleri</li> <li>1.3. Görsel tasarımda dikkate alınacak faktörler</li> <li>1.4. Sunuda düzenleme yapma</li> <li>1.5. Resim, fotoğraf düzenleme işlemleri</li> <li>1.6. Grafik ve tablo işlemleri</li> <li>1.7. Video ve ses işlemleri</li> </ol> </li> </ol>	
<b>F</b>	<b>LCD Panel Etkileşimli Tahta ile Öğretim Sürecinde Materyallerin Kullanımı</b>	<b>7 Saat</b>

	1. Genel materyal kullanım ilkeleri 2. Materyal kullanım kılavuzu 3. Öğretim sürecinde resim kullanımı 4. Öğretim sürecinde video kullanımı 5. Öğretim sürecinde animasyon kullanımı 6. Öğretim sürecinde simülasyon kullanımı 7. Öğretim sürecinde oyunların kullanımı 8. Tasarlanan dersin LCD panel etkileşimli tahta kullanılarak sunumu 8.1. Ders işleniş örnekleri 8.2. Örnek ders sunumu 8.3. LCD panel etkileşimli tahta üzerinde ders sunumlarının yapılması 8.4. Dersin değerlendirilmesi	
<b>G</b>	<b>Materyalin Etkililiğinin ve Verimliliğinin Öğretmen Tarafından Değerlendirilmesi</b>	<b>1 Saat</b>
	1. Materyalin/e-İçeriğin etkililiğinin ve verimliliğinin değerlendirilmesi	
	<b>TOPLAM</b>	<b>30 Saat</b>

## 7. ÖĞRETİM YÖNTEM TEKNİK ve STRATEJİLERİ

1. Sınıf içi uygulamalar; öğretim programlarına uygun olarak kursiyer öğretmenin kendi branşında seçeceği bir konuda ve bir dersin, 1-2 saatlik uygulamasının hazırlanması esasına yönelik olacaktır. Etkinlik planındaki konular rehberlik amaçlı ihtiyaca göre ders başında veya aralarda anlatılacaktır.
2. Sınıf içi çalışmalar; bilgisayar, LCD panel etkileşimli tahta, doküman kamera, video, internet kaynakları v.b. materyallerle birlikte desteklenecektir. Eğitim programının etkili olarak uygulanabilmesi için eğitici ve katılımcıların etkileşim içinde oldukları yöntemlere öncelik verilecektir.
3. Öğretim sürecinde ağırlıklı olarak etkinlik/uygulama temelli bir eğitim yapılacaktır.
4. Eğitime katılan kursiyerlere program içeriği ve ders materyalleri elektronik ortamda verilecektir.

## 8.ÖLÇME ve DEĞERLENDİRME

5. Kursiyerlerin başarısını değerlendirmek amacıyla faaliyet süresince öğrendikleri konulardan hazırladıkları çalışmalar değerlendirilecektir. Ders içi etkinliklerde dikkate alınarak aşağıda yer alan
  - BT Ekipmanlarını Kurma ve Kullanma
  - Eğitimde Bilişim Teknolojisi Kullanımı ve Temel Kavramlar
  - E-İçerik Arama, Bulma ve Seçme
  - Öğretim Materyali Tasarlama ve Materyalin Üzerinde Değişiklik Yapma,
  - Öğretim Materyali Tasarlama ve Materyalin Üzerinde Değişiklik Yapma
  - Bulunan/hazırlanan materyali kullanarak bir dersin planlanması ve sunulması
konularının ağırlığına göre değerlendirilecektir.
6. “Fatih Projesi Eğitimde Teknoloji Kullanımı Kursu Ölçme ve Değerlendirme Formu” doğrultusunda değerlendirme yapılacaktır.
7. Bu sonuçlar Millî Eğitim Bakanlığı Hizmetiçi Eğitim Yönetmeliği hükümlerine göre değerlendirilecek ve kursiyerlere geribildirim verilerek başarısız olanlara, istemeleri halinde kursa katılmış başarısız olmuştur yazısı verilecektir.