

İnteraktif Eğitim Modellerinde Yenilikçi Yaklaşımlar

Hacı Bayram CİHAN*
Elektronik Kaynaklar Sorumlusu
*İstanbul Sağlık ve Teknoloji Üniversitesi

Aytuğ ÖZTÜRK*
Uzman Kütüphaneci

İnteraktif Öğrenmenin Artan Önemi

Yükseköğretimde interaktif öğrenme, günümüzde artan bir öneme sahip bir eğitim yaklaşımıdır. Geleneksel ders anlatımının yerine, öğrencilerin daha aktif ve katılımcı bir şekilde derslere dahil olmalarını sağlayan interaktif öğrenme, bilgiyi anlama, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmede etkili bir araçtır. Eğitimde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, öğrencilerin farklı öğrenme stillerine ve ihtiyaçlarına uygun içerikler sunmak için çeşitli interaktif öğrenme materyalleri ve platformlar kullanılmaktadır.

Öğrenme Kaynakları

Klasik eğitim modellerinden yeni öğrenme kaynaklarına geçiş

Duyusal Organların Kullanımı

Eğitimde etkileşimli öğrenme yaklaşımları tüm duyuşsal organların kullanımı

Yenilenme

Öğrenciye anında günceli yakalama imkânı sunarak daha hızlı öğrenme

İhtiyaç Analizi

Yükseköğretimde ihtiyaç analizi; ders çıktıları, sektör beklentileri ve öğrenci ihtiyaçları arasındaki uyumu anlamak ve eğitim programlarını bu doğrultuda şekillendirmek için kritik bir öneme sahiptir. Ders çıktıları, öğrencilere sunulan eğitim sürecinde kazanmaları beklenen bilgi, beceri ve yetkinlikleri belirler. Bu çıktılar, sektör beklentileri ve iş dünyasının gereksinimleriyle uyumlu olmalıdır. Böylece mezunlar, değişen ve rekabetçi iş dünyasında başarılı olabilecek niteliklere sahip olabilirler. Aynı zamanda, öğrenci ihtiyaçlarını anlamak, eğitim sürecinin etkinliğini artırmak, öğrencilere daha uygun ve etkili bir öğrenme deneyimi sunmak açısından önemlidir. Bu analizler, eğitim programlarının yenilenmesi, güncellenmesi ve daha özelleştirilmiş içeriklerin eklenmesi için temel bilgileri sağlar.



Eğitimde Yaratıcılık

- ✓ Gelişim/Sertifika Programları
- ✓ Deney ve Eğitim Havuzları
- ✓ Kitleleş Çevrim içi Açık Dersler
- ✓ Yaz Akademisi
- ✓ Atölye veya Proje Çalışmaları



- ✓ Uyarlanabilir Öğrenme Platformları
- ✓ Teknoloji Entegrasyonu
- ✓ Açık Lab Uygulamaları
- ✓ Çift Diploma Stratejileri (Uluslararası ve Ulusal)

Flipped Learning
Ters-Yüz Öğrenme

Oyun Tabanlı Öğrenme

Eğitim Modelleri

Problem Tabanlı Öğrenme

Proje Tabanlı Öğrenme

Kaynakça

- Şahin, M., & Fell Kurban, C. (2019). *The new university model : scaling flipped learning in higher education*. California: FL Global Publishing.
- Şahin, M., & Fell Kurban, C. (2016). *The flipped approach to higher education : designing universities for today's knowledge economies and societies*. UK: Emerald. <https://doi.org/10.1108/S2059-2841201603>
- Koparan, T. (2021). Yükseköğretimde dijital oyun tabanlı öğrenme ortamından yansımaların incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 11(3), pp. 503 - 515. 10.5961/jhes.2021.470
- Acun, R. (2010). Üniversitelerde eğitim ve araştırma işlevlerinin entegrasyonu. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 27(1), pp. 1-14.
- Darina D., Christo D., Gennady A., & Galia A. (2015). Gamification in education: a systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), pp. 75-88.
- Kalayci, N. (2008). Yükseköğretimde proje tabanlı öğrenmeye ilişkin bir uygulama projesi yöneten öğrenciler açısından analiz. *Eğitim ve Bilim*, 33(147), pp. 85-105.