

4 GÜNLÜK ÖĞRENCİ EĞİTİMİ

DERS PLANI



Bu dört günlük ders planı, Yeşil Beceriler Öğrenci Elçisi Eğitim Programı'nın uygulanmasına yönelik yapılandırılmış ve kapsamlı bir yol haritası sunmaktadır. EcoAI EduNetwork Initiative (EAIEN) projesinin temel hedefleriyle uyumlu olarak tasarlanan program, öğrencilere sürdürülebilirlik, iklim okuryazarlığı ve çevresel açıdan sorumlu davranışlar konusunda sağlam bir anlayış kazandırmayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda yapay zekâ okuryazarlığının temel kavramlarını tanıtarak, öğrencilerin yapay zekânın yaratıcı problem çözme süreçlerini ve nitelikli eğitsel materyaller geliştirmeyi nasıl destekleyebileceğini keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

Dört gün boyunca öğrenciler, uygulamalı etkinliklere katılmakta; yönlendirilmiş tartışmalar, iş birliğine dayalı tasarım görevleri ve yapay zekâ destekli içerik geliştirme çalışmaları yürütmektedir. Her gün, açıkça tanımlanmış hedefler, adım adım etkinlikler, gerekli materyaller ve beklenen öğrenme çıktıları içermekte; bu sayede öğretmenlere farklı okul bağlamlarına ve ders alanlarına kolayca uyarlanabilecek hazır bir çerçeve sunulmaktadır.

EAIEN Öğretmen Elçileri ve EAIEN Konsorsiyumu tarafından ortaklaşa geliştirilen bu kaynak, projenin genç öğrenenleri geleceğe hazırlayan yeşil becerilerle güçlendirme, onların eleştirel ve yaratıcı düşünme kapasitelerini artırma ve yapay zekâ araçlarını sorumlu bir şekilde kullanma misyonunu yansıtmaktadır. Bu eğitimin uygulanmasıyla, öğretmenler sürdürülebilirliği, yeniliği ve öğrenci liderliğini önemseyen bir okul kültürünün güçlenmesine katkıda bulunmaktadır.



Funded by
the European Union



Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.





GÜN 1

OKULUNUZUN YEŞİL BECERİSİNİ SEÇME



Amaç

Bu oturumun amacı, yeşil becerilerin temel kavramını tanıtmak, bu becerilerin önemine ilişkin farkındalık oluşturmak ve proje boyunca okulun odaklanacağı belirli bir yeşil beceri alanının seçilmesini sağlamaktır.

Yöntem

1. gün etkinlikleri, etkileşimli sunumları, iş birliğine dayalı grup çalışmalarını ve ortak karar alma süreçlerini bir araya getiren yapılandırılmış bir yaklaşımla yürütülmektedir. Bu yöntem, tüm katılımcıların sürece aktif olarak dahil olmasını ve projenin yönüne doğrudan katkı sağlamasını amaçlamaktadır.

Önerilen Etkinlikler ve Akış

- **Yeşil Gelecek Kartları: “Sürdürülebilir Bir Geleceği Hayal Et”**
 - Öğrenciler, bir öğretmenin liderliğinde beş gruba ayrılarak 2050 yılı için sürdürülebilir bir geleceğin nasıl olması gerektiği üzerine beyin fırtınası yaparlar. Bu etkinlik, öğrencilerin ön bilgilerini harekete geçirmeyi ve ortak bir gelecek vizyonu geliştirmelerini amaçlar.
 - Hazırlık: Enerji, su, gıda, ulaşım, okul, teknoloji, yaşam tarzı gibi başlıklardan oluşan yönerge kartları hazırlanır.
 - Görev: Her grup rastgele 3 kart çeker ve şu soruya yanıt arar: “Sürdürülebilir bir yaşam sürüyorsak, 2050 yılında bu alan nasıl görünür?”
 - Örnek: Ulaşım + okul + enerji kartlarını çeken bir grup şöyle bir fikir geliştirebilir: “Öğrenciler okula güneş enerjisiyle çalışan otobüslerle gelir.”
 - Paylaşım / Puanlama: Grupların ürettiği fikirler sınıfla paylaşılır. Öğrenciler oylama yaparak en yaratıcı, en gerçekçi ve en eğlenceli fikirlere puan verir.
- **Sunum: Yeşil Beceriler Nelerdir?**
 - Bir öğretmen, yeşil becerileri tanımlayan, gerçek yaşamdan örnekler sunan ve ilgili AB ile ulusal politikalara kısaca değinen öz ve bilgilendirici bir sunum yapacaktır. Bu sunum, öğrencilerin konuya ilişkin temel bir kavrayış geliştirmesini sağlar.
- **Poster Yarışması (Grup Çalışması): Okulumuz Hangi Yeşil Becerilere Odaklanmalı?**
 - Her gruba, önceden belirlenmiş bir yeşil beceri alanı (örn. atık azaltma, enerji tasarrufu) atanır. Gruplar, bu becerinin önemini ve okul bağlamında uygulanabilirliğini tartışır. Ardından, neden bu yeşil becerinin önemli olduğunu ve okulun bunu nasıl hayata geçirebileceğini gösteren bir poster hazırlar ve tüm gruba sunarlar. Posterler, kalemler ve yapışkan notlarla hazırlanır.
 - Görsel bir kural ekleyin: Posterlerde yalnızca semboller ve görseller kullanılabilir (tam cümle yok).
 - Sunum ve Oylama: Posterler sınıfta bir sergi yürüyüşü (gallery walk) şeklinde sergilenir → Gruplar diğer posterlere göz atar ve en ikna edici fikir için o posterin üzerine bir çıkartma (sticker) bırakırlar.



GÜN 1 DEVAMI



- *Oylama ve Karar: Okulumuzun Yeşil Odak Alanının Seçilmesi*
 - Öğrenciler, sunulan yeşil beceri alanları arasından en uygun ve en etkili olanı belirlemek için ortak bir oylama gerçekleştirir. En çok oyu alan beceri, okulun proje kapsamındaki resmi odak alanı haline gelir.
- *Kapanış ve Ev Görevi*
 - Oturum, gün içinde öğrenilenlerin özetlendiği kısa bir tartışmayla tamamlanır. Ardından öğrencilere, seçilen yeşil beceriyle ilgili olarak okullarında var olan sorunları veya iyileştirme fırsatlarını gözlemleyip belgelemeleri için bir görev verilir. Bu çalışma, onları bir sonraki günün etkinliklerine hazırlar.

Beklenen Çıktılar

Günün sonunda tüm katılımcılar, yeşil beceriler konusunda temel bir anlayış kazanmış olacaktır. Daha da önemlisi, öğrenciler belirli ve uygulanabilir bir yeşil beceri alanını ortaklaşa seçmiş olacak, böylece okulun projeye yönelik sahiplenme ve katılım düzeyi güçlenecektir.



GÜN 2

DAHA YEŞİL BİR GELECEK İÇİN İLK ADIM



Amaç

Öğrencileri Yapay Zekâ (YZ) temel kavramlarıyla tanıştırmak ve içerik üretimi için YZ araçlarını kullanmaya hazırlamak amaçlanmaktadır. Oturum, öğrencilere temel YZ okuryazarlığı kazandırmayı ve yapay zekânın çevresel sürdürülebilirlik ile yeşil beceri eğitimine nasıl doğrudan katkı sağlayabileceğini göstermeyi hedeflemektedir.

Yöntem

Gün 2 etkinlikleri, teorik kavramlardan uygulamalı deneyime geçişi destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır. Oturum, giriş niteliğinde bir sunumla başlar; ardından etkileşimli bir tartışma yapılır ve sonrasında öğrencilerin çeşitli yapay zekâ araçlarını deneyimlediği istasyon (rotation) temelli bir atölye çalışması ile tamamlanır. Bu yaklaşım, öğrencilerin hem kavramsal anlayış geliştirmesini hem de yapay zekâ araçlarını gerçek uygulamalar içinde deneyimleyerek öğrenmesini sağlar.

Önerilen Etkinlikler ve Akış

- *Giriş: “Yapay Zekâ Nedir?”*
 - Bir öğretmen, yapay zekâyı tanımlayan ve günlük hayattan kolayca ilişkilendirilebilir örnekler (örn. navigasyon uygulamaları, görsel üreticiler) içeren bir sunum yapacaktır. Sunumda makine öğrenmesi gibi temel kavramlar tanıtılacak ve konunun daha anlaşılır hale gelmesi için kısa bir video klip gösterilecektir.
- *Etkileşimli Tartışma: “Yapay Zekâyı Nerede Görüyorsunuz?”*
 - Öğrenciler, günlük yaşamlarında karşılaştıkları yapay zekâ örneklerini beyin fırtınası yaparak paylaşacaklardır. Oturumda, yapay zekânın sunduğu fırsatlar ile olası risklere ilişkin kısa bir tartışma yapılacak ve öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin gelişmesi teşvik edilecektir.
- *YZ Sessiz Draması*
 - Öğrenciler, sözcük kullanmadan bir yapay zekâ aracını canlandırırlar (örn. Siri’ye soru sorma, Google Translate kullanma, Spotify’da müzik seçme). Takımları hangi aracı temsil ettiklerini tahmin etmeye çalışır. Her canlandırmanın ardından öğretmen kısa bir değerlendirme sorusu yöneltir: “Fayda? Risk?” Bu sayede öğrenciler hızlı ve eleştirel bir yansıtma (reflection) yapmış olur.
- *Yapay Zekâ ve Yeşil Beceriler: Bağlantı*
 - Bu etkileşimli oturumda, yapay zekânın yeşil becerileri destekleme ve eğitsel materyaller üretme konusunda nasıl güçlü bir araç olabileceği keşfedilecektir. Bir öğretmenin rehberliğinde, katılımcılar YZ’nin farkındalık kampanyaları için görseller ve sloganlar üretme gibi uygulamalarının yanı sıra poster, quiz ve benzeri eğitim materyalleri hazırlamada nasıl kullanılabileceğini tartışacaklardır. Bu oturumun amacı, öğrencilerin projelerinde yapay zekâyı yaratıcı ve etkili biçimde nasıl kullanabileceklerine dair ilham vermektir.



GÜN 2 DEVAMI



- *Mini Görev: “5 Dakikada Yeşil Kampanya”*
 - Öğrenciler 4–5 kişilik gruplara ayrılır. Her gruba küçük bir YZ görev kartı verilir:
 - Grup 1 → Su tasarrufunu teşvik eden bir slogan üretin.
 - Grup 2 → Çevre dostu bir poster tasarlayın.
 - Grup 3 → Geri dönüşümle ilgili 3 quiz sorusu oluşturun.
 - Grup 4 → Enerji tasarrufu hakkında bir Instagram açıklaması (caption) yazın.
 - Gruplar, öğretmenin seçtiği YZ araçlarını kullanarak (veya YZ'nin nasıl yardımcı olabileceğine dair beyin fırtınası yaparak) görevlerini tamamlar. Her grup, oluşturdukları ürünleri sınıfla paylaşır.
- *Uygulamalı Görev: Temel YZ Araçlarını Deneme*
 - Öğrenciler, her biri bir öğretmen tarafından yönetilen beş istasyonda dönüşümlü olarak çalışarak farklı bir YZ aracını deneyimleyeceklerdir (örn. görsel üretimi, metin üretimi, özetleme). Amaç, her araçla kısa ve uygulamalı bir deneyim sağlayarak küçük bir yaratıcı çıktı üretmelerini sağlamaktır.
 - Öğrenciler farklı gruplara (istasyonlara) ayrılabilir ve her grup, üretken YZ araçlarının farklı bir kategorisini deneyimleyebilir.
- *Kapanış ve Yansıtma*
 - Gün, öğrencilerin neler öğrendiklerini, en sevdikleri araçların hangileri olduğunu ve akıllarında kalan soru veya endişeleri paylaşabilecekleri bir grup tartışmasıyla tamamlanacaktır.

Beklenen Çıktılar

İkinci günün sonunda tüm öğrenciler, yapay zekâ kavramlarına ve YZ'nin hem günlük yaşamlarıyla hem de projenin odaklandığı yeşil becerilerle olan ilişkisine dair temel bir anlayış kazanmış olacaktır. Öğrenciler çeşitli YZ araçlarını uygulamalı olarak deneyimleyerek, sonraki oturumlarda gerçekleştirecekleri içerik üretimi görevlerine hazır hâle gelecektir.



GÜN 3

YEŞİL BECERİ MATERYALLERİNİN PROTOTİPLENMESİ



Amaç

Öğrencilerin, 2. günde keşfettikleri YZ araçlarını kullanarak yeşil becerilere yönelik eğitsel materyallerin tasarımını ve prototipini oluşturmaya başlamalarını sağlamak amaçlanmaktadır. Bu oturumda odak, öğrencilerin yeni edindikleri bilgileri okulun seçtiği yeşil beceriyle ilgili somut çıktılar üretmek için uygulamalarıdır.

Yöntem

3. gün tamamen uygulamalı ve proje tabanlıdır. Kısa bir tekrar ve ilham verici bir başlangıcın ardından, öğrencilerin içerik formatlarını seçtikleri iş birliğine dayalı bir “fikir üretim istasyonu (ideation station)” modeline geçilir. Zamanın büyük bölümü, öğrencilerin öğretmen rehberliğinde küçük gruplar hâlinde çalışarak ilk taslaklarını oluşturdukları yapılandırılmış bir tasarım aşamasına ayrılır.

Önerilen Etkinlikler ve Akış

- *Hızlı Tekrar Oyunu: “YZ + Yeşil Beceri Hızlı Quiz”*
 - Öğretmen, 2. günde kullanılan YZ araçları ve seçilen yeşil beceri odağıyla ilgili 3–4 hızlı soru gösterir.
 - Örnek: “Hangi YZ aracı quiz hazırlar? Hangisi poster oluşturur?” Öğrenciler sorulara el kaldırarak veya renkli kartlar kullanarak yanıt verirler. Alternatif olarak oyun tabanlı bir uygulama da (Kahoot vb.) kullanılabilir.
 - Bu yöntem, tekrar bölümünü bir ders anlatımından ziyade canlı ve eğlenceli bir etkinliğe dönüştürür.
- *Görsel İlham Duvarı*
 - Öğretmen, öğrenci tarafından üretilmiş içerik örneklerini (diğer projelerden alınmış örnekler veya hızlıca YZ ile oluşturulmuş örnekler) gösterir.
 - Kullanılan formatlar: poster, kısa video, quiz, slogan, infografik.
 - Öğrenciler, “Hangi format sizi en çok heyecanlandırıyor?” sorusuna yapışkan noktalarla veya el kaldırarak oy verirler. Bu adım, doğal şekilde “içerik formatı seçimi” aşamasına geçişi sağlar.
- *Hızlı Beyin Fırtınası: “30 Saniyede Bir Fikir”*
 - Her grup şu soruya 30 saniye içinde bir hızlı fikir yazar: “Okulumuzun yeşil becerisini tanıtmak için YZ’yi nasıl kullanabiliriz?”
 - Örnekler: “Okul tuvaletlerinde su tasarrufunu anlatan bir YZ posterini,” “Geri dönüşüm kutuları hakkında öğrencilere yönelik bir quiz.” Gruplar sırayla yalnızca bir fikir paylaşır → Böylece sınıfta ortak bir “fikir bulutu” oluşur.
- *Yaratıcılığa Geçiş İçin Enerji Verici Etkinlik*
 - Uzun tasarım aşamasına başlamadan önce kısa bir enerji verici oyun oynanır: “Yeşil Kelime Zinciri”
 - Bir öğrenci sürdürülebilirlikle ilgili bir kelime söyler, sıradaki öğrenci bununla bağlantılı başka bir kelime ekler. Örnek: “su → temiz → plastik → geri dönüşüm”



GÜN 3 DEVAMI



- *Fikir Üretim İstasyonları: Formatını Seç*
 - Öğrenciler, ilgi alanlarına göre oluşturmak istedikleri kaynak türünü seçerler (örn. kısa video, çizgi hikâye, infografik).
 - Her istasyona bir öğretmen görevlendirilir ve öğretmenler seçilen formatla ilgili özel yönlendirme ve destek sağlar.
- *Tasarım Aşaması: YZ ile İlk Taslak Oluşturma*
 - Öğrenciler, ikili ya da küçük grup hâlinde çalışarak içerik oluşturma sürecine başlarlar. Seçtikleri OER formatı için metin, görsel ve yapısal bileşenleri üretmek amacıyla YZ araçlarını kullanırlar.
 - Öğretmenler, içerik doğruluğunu sağlamak, süreci yönlendirmek ve akran geri bildirimini teşvik etmek için bu aşamada öğrencilere destek verir.
- *Kapanış*
 - Oturum, kısa bir değerlendirme ve toparlama bölümüyle sona erer. Öğrencilere, 4. gündeki son hâle getirme ve sunum aşamasına hazırlık olarak, taslaklarını tamamlamaları veya geliştirmeleri için bir ev görevi verilebilir.

Beklenen Çıktılar

Üçüncü günün sonunda öğrenciler, YZ kavramlarını anlamaktan çıkarak içerik üretimi için YZ araçlarını aktif olarak kullanma aşamasına geçmiş olacaktır. Her öğrenci grubu, YZ desteğiyle oluşturulmuş somut bir OER ilk taslağına sahip olacak ve bu taslak 4. günde daha da geliştirilmek üzere hazır hâle gelecektir.



GÜN 4

YZ DESTEKLİ MATERYAL GELİŞTİRME GRUP PLANLAMASI



Amaç

Öğrencileri bireysel beceri geliştirme çalışmalarından iş birliğine dayalı, proje temelli çalışmalara yönlendirmek amaçlanmaktadır. Oturumun hedefi, her grubun okulun seçtiği yeşil beceriye odaklanan birden fazla yapay zekâ destekli Açık Eğitim Kaynağı (OER) oluşturmak için kapsamlı bir plan geliştirmesini sağlamaktır.

Yöntem

4. gün, stratejik bir planlama atölyesi olarak tasarlanmıştır. Yöntem, iş birliğine dayalı proje yönetimi yaklaşımına odaklanmaktadır. Her grup, yapılandırılmış bir planlama tuvali kullanarak hedeflerini belirleyecek, görev dağılımı yapacak ve önümüzdeki birkaç hafta boyunca OER'lerini oluşturmak için ayrıntılı bir zaman çizelgesi hazırlayacaktır.

Önerilen Etkinlikler ve Akış

- **Açılış**
 - Bir öğretmen, önceki eğitim günlerinin kısa bir özetini yaparak oturumu başlatacak ve projenin bir sonraki aşamasını resmî olarak tanıtacaktır. Öğrenciler, okul topluluğu için anlamlı içerikler üretme misyonuna sahip “Yeşil Beceri Elçileri” olarak yeni rollerini benimsemeleri için motive edilecektir.
 - Oturumu etkileşimli hâle getirmek için her gruptan, 1–3. günlerde öğrendiklerini tanımlayan üç kelime paylaşımları istenir. Bu kelimeler tahtaya yazılarak ortak bir hafıza duvarı oluşturulur.
 - Ardından öğrencilerin Yeşil Beceri Elçisi rolü resmen duyurulur; bu özel anı simgelemek için küçük bir sembolik hediye (rozet, sticker, kurdele) verilir ve gurur ile motivasyonu artırmak amacıyla görsel bir “misyon bildirisi” sunulur.
- **“Yeşil Elçi Yemini”**
 - Öğrenciler aşağıdaki yemini hep birlikte tekrar eder:
 - “Yaratıcılığımı kullanacağıma...”
 - “...sürdürülebilirliği destekleyeceğime...”
 - “...okuluma ve topluma ilham vereceğime söz veriyorum.”
- **Grup Oluşturma ve Rol Dağılımı**
 - Öğrenciler proje gruplarına yerleştirilecektir. Her grupta, koordinatör, araştırmacı, tasarımcı ve YZ araç kullanıcısı gibi belirli roller atanarak yaklaşan görevler için sorumlulukların netleşmesi sağlanacaktır.
 - Beş sabit grup duyurulur ve slayt veya basılı bir listede gösterilir. Öğrenciler böylece hızla kendi gruplarına ve mentör öğretmenlerine geçebilir. Her gruba şu dört rol verilir: Koordinatör, Araştırmacı, Tasarımcı ve YZ Araç Kullanıcısı. Öğrencilerin rollerini sahiplenmesi için basit rol kartları veya küçük rozetler dağıtılır.
 - Öğretmen, her rolün sorumluluğunu bir cümle ile kısaca açıklar. Grup ruhunu güçlendirmek için her grup, seçilen yeşil beceriyle bağlantılı yaratıcı bir takım adı bulur ve yüksek sesle paylaşır.



GÜN 4 DEVAMI



- *OER Planlama Atölyesi*
 - Her grup, yapılandırılmış bir “Grup Planlama Tuvali” üzerinde çalışacaktır. Mentör öğretmenin rehberliğinde öğrenciler, üretecekleri OER’lerin mesajını belirleyecek, (örneğin video, hikâye, oyun gibi) üç farklı format seçecek, hangi YZ araçlarını kullanacaklarını tanımlayacak ve üretim aşaması için zaman çizelgesi ile sorumlulukları netleştireceklerdir.
 - Adım 1 – Görevin Çerçevesini Oluşturma: Öğretmen, oturumun hedefini açıklar: Oturum sonunda her grup, kendi yeşil becerisine yönelik 3 OER için bir plan oluşturmuş olacaktır. Hem boş hem de örnek doldurulmuş bir planlama tuvali gösterilir.
 - Adım 2 – Grup Planlama Tuvali: Gruplar, mentör öğretmenin yönlendirmesiyle tuvali doldurur. Bölümler: Yeşil Beceri odağı, 3 OER formatı, kullanılacak YZ araçları, hedef kitle ve beklenen etki, roller ve zaman çizelgesi.
 - Adım 3 – Paylaşım ve Mini Geri Bildirim: Gruplar hazırladıkları tuvali duvara asar. Sergi Yürüyüşü (Gallery Walk): Her grup, diğer grupların tuvallerine bir adet yapışkan not ile kısa bir geri bildirim bırakır.
- *Mini Sunumlar: “OER Planımız”*
 - Hesap verebilirliği artırmak ve akran geri bildirimi almak amacıyla her grup, tamamladıkları planı sunacaktır. Sunumda, üretecekleri OER türleri, kullanacakları YZ araçları ve bu kaynakları okul içinde nasıl paylaşmayı planladıkları yer alacaktır.
- *Kapanış ve Sonraki Adımlar*
 - Oturum, motivasyon artırıcı bir özetle sona erecektir. Her gruba tamamlanmış planlama dokümanı teslim edilir ve mentör öğretmenleriyle bir takip toplantısı tarihi belirlenir. Bu adım, projenin içerik üretim aşamasının resmî olarak başlamasını sağlar.

Beklenen Çıktılar

Dördüncü günün sonunda her öğrenci grubu, tamamlanmış ve belgelendirilmiş bir proje planına sahip olacaktır. Bu plan, önümüzdeki haftalarda üç farklı yapay zekâ destekli OER’i iş birliği içinde üretirken onlara yol gösterecek bir yol haritası işlevi görecektir.