



Produsul intelectual nr. 1

Procesul de proiectare instrucțională/ Analiza publicului și a conținutului



The Project is funded
by the European Union



1. Procesul de proiectare instrucțională/ Analiza publicului și a conținutului

Activitatea desfășurată în timpul primului produs intelectual al proiectului a avut ca scop stabilirea procesului de proiectare instrucțională de bază, a audienței, a analizei de conținut și a curriculumului rezultatelor proiectului. Pentru a stabili acest lucru, proiectul Vir2TEX a început prin contactarea părților interesate și identificarea punctelor cheie esențiale în formarea profesională în domeniul textilelor. Pentru restul părților interesate a fost utilizat un chestionar online pentru studenți/profesori și o metodă de interviu semistructurat. Au fost pregătite două chestionare diferite; unul pentru lectorul specialist în domeniul textilelor și celălalt pentru studenții care studiază în acest domeniu. Chestionarul a avut ca scop analiza celui mai eficient conținut în dezvoltarea unor materiale de învățare eficiente și a unor resurselor digitale durabile pentru educația în domeniul textilelor. Întrebările incluse în acest chestionar au fost următoarele:

Chestionar pentru lectori:

- În care dintre cursurile dumneavoastră îi faceți pe studenții să practice în laboratorul de textile sau în mediul de afaceri? Vă rugăm să scrieți doar numele cursurilor și orele de practică săptămânale/semestriale. De exemplu; Cursul de filare a bumbacului și 6 ore de practică pe semestru.
- Ce mașini folosiți în lecțiile practice și ce fel de pregătire practică ar putea face studenții cu mașinile?
- Cât de des utilizați materiale digitale de instruire, cum ar fi video, imagine, animație, desene animate, sunet, prezentare, simulare, software, materiale pentru rețelele de socializare etc. în lecțiile dvs.?
- Cum/unde accesați materialele digitale de instruire pe care le folosiți în lecțiile dvs.?
- Care sunt aspectele materialelor educaționale digitale pe care le utilizați și care trebuie dezvoltate în contextul prelegerilor?
- Ce fel de material educațional digital care să fie dezvoltat pentru a fi utilizat în aplicațiile de curs credeți că va ajuta studenții să înțeleagă mai bine subiectul din punct de vedere tehnic?



The Project is funded
by the European Union



- Care sunt subiectele lecțiilor dumneavoastră care au cele mai multe dificultăți de înțelegere în educația tehnicianului textil?

Chestionar pentru elevi:

- Aveți lecții de practică în programa dvs. de educație textilă?
- Aplicațiile din lecții sunt suficiente pentru a învăța materia?
- Sunt folosite materiale digitale de învățare în cursurile dvs.?
- Sunt suficiente materialele digitale de învățare utilizate în cursurile aplicate?
- Ce fel de materiale de instruire sunt folosite în lecțiile dumneavoastră practice? De exemplu, panglică, fire etc.
- Ce tipuri de mașini sunt folosite în lecțiile dvs. practice? De exemplu, mașină de cardare, cadru de tragere etc.
- Care sunt materiile pe care le înțelegeți cel mai mult în educația dvs. în domeniul textil?
- Care credeți că sunt părțile materialelor educaționale digitale folosite în lecțiile dumneavoastră care lipsesc în explicarea subiectelor și care trebuie îmbunătățite?

Ce fel de material de instruire digital care să fie dezvoltat pentru a fi utilizat în aplicațiile de curs credeți că vă va ajuta să înțelegeți mai bine subiectul din punct de vedere tehnic?

2. Rezultatele chestionarului pentru lectori

Învățământul textil din TR ar putea fi clasificat în trei grupe. În prima grupă sunt licee profesionale care oferă studii în domeniul textil, perioada de studii fiind de 4 ani. Acești elevi au sub 18 ani. După absolvirea acestei școli, cei mai mulți dintre ei aleg școlile profesionale din domeniul textil din cadrul universităților. În aceste școli au o perioadă de studii de 2 ani. Există 34 de universități cu școli profesionale în domeniul textil în TR, două dintre ele private, iar restul sunt școli publice. Tehnicienii textili absolvenți și-ar putea continua studiile în departamentul de inginerie textilă din universitate. În plus, se poate merge direct la departamentul de inginerie textilă din liceu. Există 14 departamente de inginerie textilă din diferite universități. La începutul aplicării chestionarului către lectorii, școlile profesionale textile ale universităților și



The Project is funded
by the European Union



departamentele de inginerie textilă au fost stabilite datele de contact ale lectorilor de pe pagina web a Consiliului Învățământului Superior. Apoi, formularul de chestionar google pregătit a fost trimis prin e-mail.

Până în prezent, 29 de lectori din 7 universități diferite care au profesii de pregătire textilă atât la școala profesională textilă, cât și la departamentul de inginerie textilă au trimis răspunsuri la chestionar. Conform rezultatelor chestionarului se poate spune că toate prelegerile din învățământul textil oferă lecții practice cursanților lor în limitele posibilităților. În principal datorită raportului de cost scăzut în comparație cu alte etape de producție textilă, mașina de cusut este folosită în principal pentru lecțiile practice. Lectorii folosesc în principal prezentarea PPT în lecțiile lor. De asemenea, folosesc materiale educaționale digitale video și imagine, parțial, în special pentru mașinile care nu sunt disponibile în instituția de învățământ. Lectorii accesează materialele educaționale digitale accesate prin internet, cum ar fi cataloagele producătorilor de mașini textile, videoclipuri, simulări și surse de pe alte site-uri web care nu necesită drepturi de autor.

În general, lectorii au afirmat că este nevoie de noi aspecte de conținut educațional digital, care includ filmări video, lecții de practică, inclusiv prelegeri și ateliere. În plus, lectorii sugerează că datele și tehnologiile 3D cu acces realist la mașinile textile utilizate în producție, mai degrabă decât observațiile sau interpretările textuale care compun materialul academic tradițional, vor fi mai atractive pentru cursanți. Prelegerile subliniază că există atât de multe tipuri de mașini în domeniul textil și nu este posibil să le avem pe toate în fiecare școală. Elevii absolvă văzând doar observând imaginile multor mașini. Din acest motiv, ar fi productiv să facă introduceri cuprinzătoare ale mașinilor textile și să explice în detaliu principiile de lucru ale acestora, ceea ce va fi extrem de util în educația din domeniul textilelor. Majoritatea lectorilor au afirmat că imaginile mașinilor textile la care au ajuns de pe internet au fost insuficiente. Aceștia au declarat că nu au putut ajunge la imaginile detaliate și clare ale aparatelor, așa că au avut probleme în a transfera informațiile importante către elevi. Se preconizează că noile imagini care vor fi dezvoltate cu tehnologiile de astăzi sunt foarte importante, iar interesul elevilor pentru lecții va crește cu aceste materiale educaționale nou



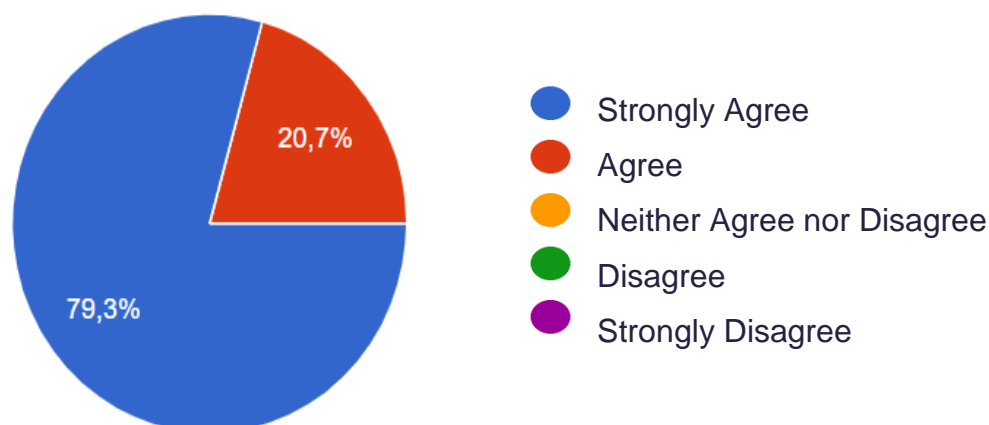
The Project is funded
by the European Union



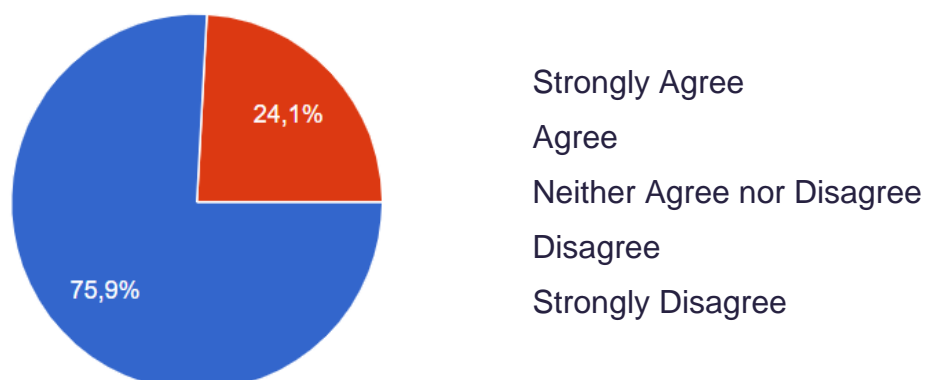
dezvoltate, iar participarea la lecții și numărul celor care abandonează timpuriu școala va scădea.

Conform rezultatelor chestionarului, lectorii au subliniat că studenții au cele mai multe dificultăți în înțelegerea principiului de funcționare a liniei de producție din cauza lipsei de dotări a centrelor de formare. Majoritatea dintre ei folosesc materialele de educație digitală găsite deja pe web, pregătite de producătorii de mașini sau de alte companii. Deoarece videoclipurile existente sunt pregătite de companii, lectorii sugerează pregătirea materialelor de instruire pregătite sistematic, ușor de înțeles, scurt și interesante pentru cursanți. Majoritatea lectorilor sugerează că utilizarea resurselor digitale interactive îmbogățite cu video va crește motivația studenților, va avea un impact asupra succesului academic al studenților și va crește eficiența lecției.

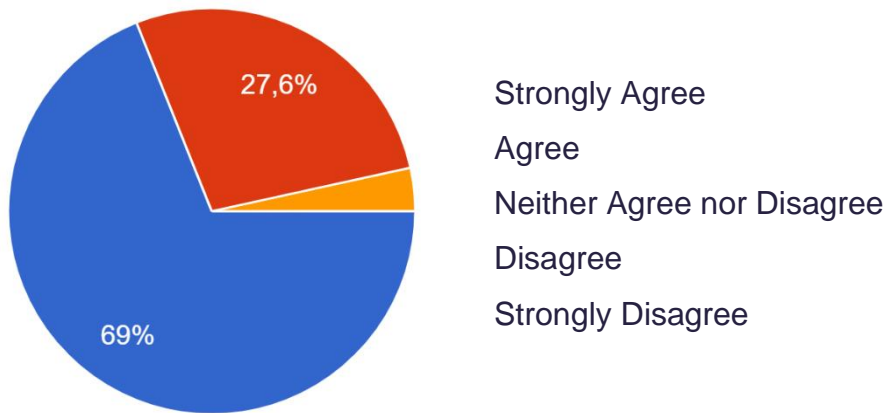
Resursele digitale interactive îmbogățite cu videoclipuri sporesc motivația cursanților.



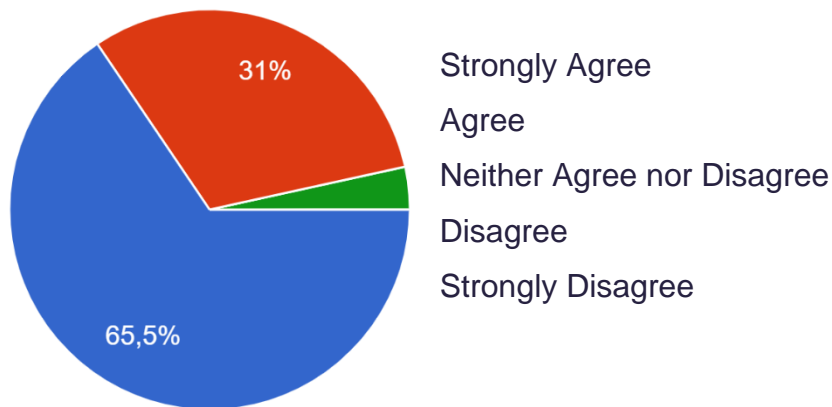
Resursele digitale interactive îmbogățite cu videoclipuri au un impact asupra succesului școlar al cursanților.



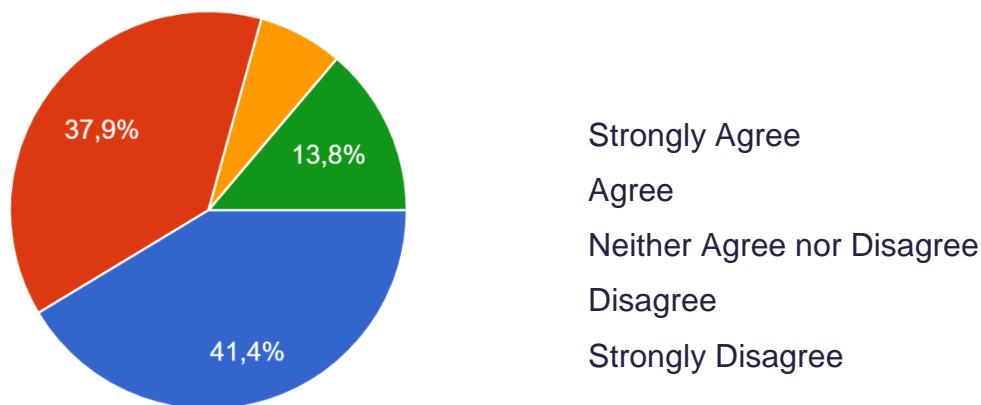
Resurse digitale interactive îmbogățite cu video sunt necesare pentru a susține lecțiile.



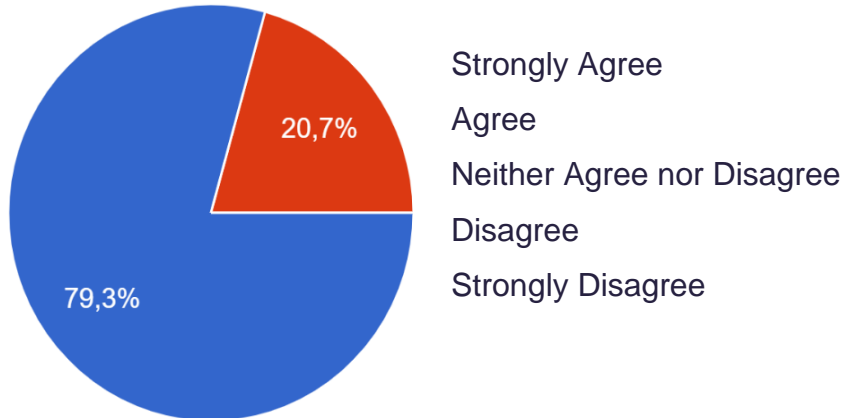
Resursele digitale interactive îmbogățite cu video măresc eficiența cursului.



Resursele digitale interactive îmbogățite cu videoclipuri ar trebui să fie de scurtă durată
hort in duration.



Resursele digitale interactive îmbogățite cu videoclipuri ar trebui să poată arăta cum funcționează mașinile.



Ca urmare a chestionarului cu răspunsuri multiple administrat cadrelor didactice, majoritatea lectorilor consideră că resursele digitale interactive îmbogățite cu video măresc motivația cursanților, au impact asupra succesului școlar al acestora și sporesc eficiența cursului. Durata video este importantă și majoritatea demonstrează că durata ar trebui să fie mică și în principal sursele digitale ar trebui să poată arăta cum funcționează mașinile.

3. Rezultatele chestionarului pentru studenți

Până acum, 74 de studenți din 7 departamente universitare diferite precum: școli profesionale textile, design vestimentar textil și studenți/absolvenți din domeniul ingineriei textile au răspuns la chestionar. Vârstele studenților care au completat chestionarele sunt în majoritate cuprinse între 19-23 de ani. La chestionar au răspuns în mare parte studenți de la diferite programe din școala profesională precum: Programele „Tehnologia producției de îmbrăcăminte”, „Design de modă” și „Tehnologia textilă”. Aceste trei programe au structuri diferite. Programele de tehnologie de producție a îmbrăcăminte au ca scop educarea cu privire la arta hainelor, designul hainelor, producția și managementul hainelor. Accentul se pune pe principiile de bază ale producției de țesături, procesele de producție a unor haine gata de utilizare, materialele și proprietățile textilelor și materialelor, producția de modele



The Project is funded
by the European Union



de pânză, programe de calculator (CAD/CAM) utilizate în industria de îmbrăcăminte, pregătirea rapoartelor tehnice și pregătirea proiectelor. Programul Design vestimentar intenționează să cultive acțiunile de design și eșantionare de modă de înaltă calitate. În cadrul programului de Design vestimentar, studenților le sunt prezentate tehnici de cusătură, pregătire a modelelor, lecții teoretice și practice care includ atât tehnică, cât și conținut artistic. Programul oferă idei pentru proiectarea unor haine pentru un anumit scop. Pe de altă parte, acest program dezvoltă capacitatea de proiectare folosind diverse programe computerizate. Scopul programului Tehnologie textilă are ca scop educarea în domeniul tuturor proceselor de producție textilă, inclusiv; producția de fibre, filarea firelor, țesutul, tricotarea, vopsirea, imprimarea și finisarea textilelor. Programul de Tehnologie Textilă se concentrează pe fabricarea de produse textile, care este cheia pentru industria fibrelor, a textilelor și a îmbrăcăminte. Cursurile practice și teoretice includ fibre și proprietăți textile, procese moderne și tradiționale de filare a firelor, formarea și structura țesăturilor și tricotajelor, procesele de finisare, controlul calității și organizarea producției.

Conform rezultatelor chestionarului pentru studenți, aceștia au afirmat că există pregătire practică în lecțiile lor. Majoritatea studenților au afirmat că în pregătirea lor practică sunt frecvent utilizate fire, țesături și materiale auxiliare textile, cum ar fi fermoare, materiale pentru nasturi. Cu toate acestea, atunci când studenții sunt întrebați despre mașinile pe care le învață în formarea lor didactică în domeniul textilelor, toate sunt menționate ca fiind mașini de cusut. O parte dintre studenți a declarat că au practicat producția de fire, țesături și țesături tricotate în cadrul lecțiilor. Acest rezultat este previzibil, deoarece costul mașinii de cusut și locul necesar pentru instalarea mașinii de cusut este foarte scăzut în comparație cu costul investiției și cu necesarul de spațiu necesar pentru mașinile de producție de fire și țesături.

Cea mai dificilă lecție pentru studenți este modelarea, principiul de funcționare a mașinilor de producție a firelor și a țesăturilor. În mare parte, studenții ar dori să învețe și să observe producția reală de la fibre până la îmbrăcăminte, dar din cauza lipsei de facilități nu au putut înțelege complet procesul de producție. În chestionar, elevii au fost întrebați despre resursele digitale pe care le folosesc profesorii în prezent în clase.

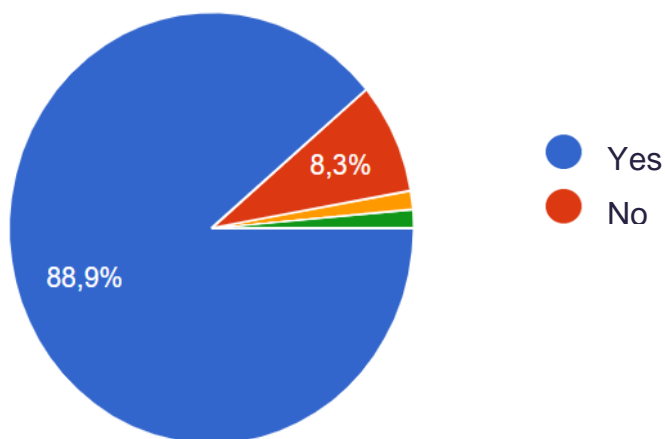


The Project is funded
by the European Union



Conform rezultatelor chestionarului, studenții au afirmat că prelegerile, în special antrenamentele practice, ar trebui să fie mai descriptive și mai ușor de înțeles, acordând importanță vizuală și aducând, în final, o mai bună înțelegere prin videoclipuri. Conținutul digital interactiv îmbogățit cu video, un material educațional cu multe detalii tehnice, educativ vizual și instructiv va crește interesul elevilor pentru lecții. Aproape toți studenții au declarat că nu pot face decât cursuri practice despre mașina de cusut în studiile lor textile. Majoritatea studenților cred că conținutul digital interactiv îmbogățit cu video îi va ajuta să-și sporească cunoștințele despre curs, va fi mai distractiv, va crește eficiența lecției și va garanta că informațiile învățate sunt permanente.

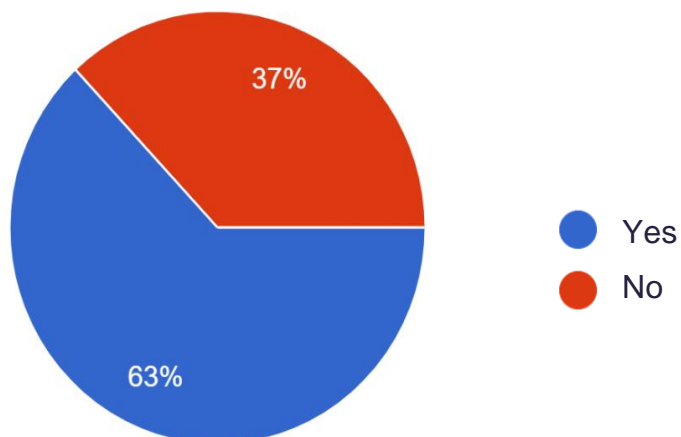
Aveți pregătire practică aplicată în curriculum?



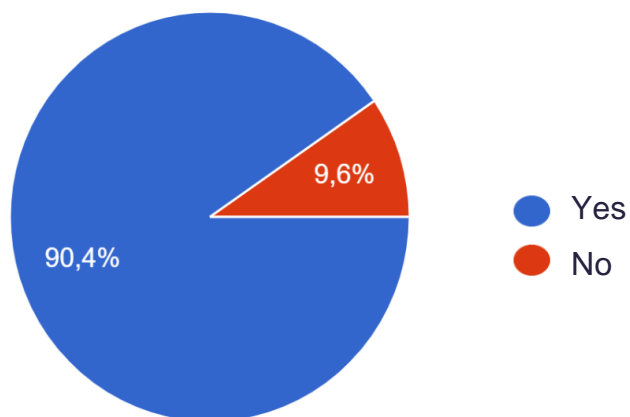
The Project is funded
by the European Union



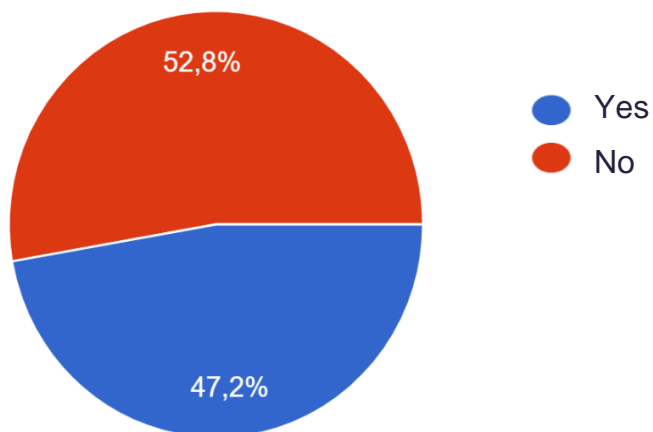
Sunt suficiente pregătirile practice din lecții pentru a învăța materia?



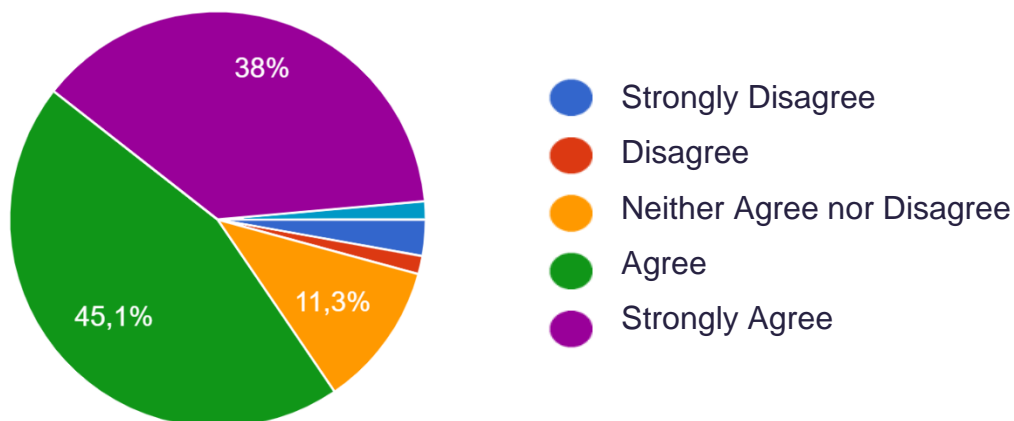
Sunt folosite materiale digitale de învățare în cursurile dvs. aplicate?



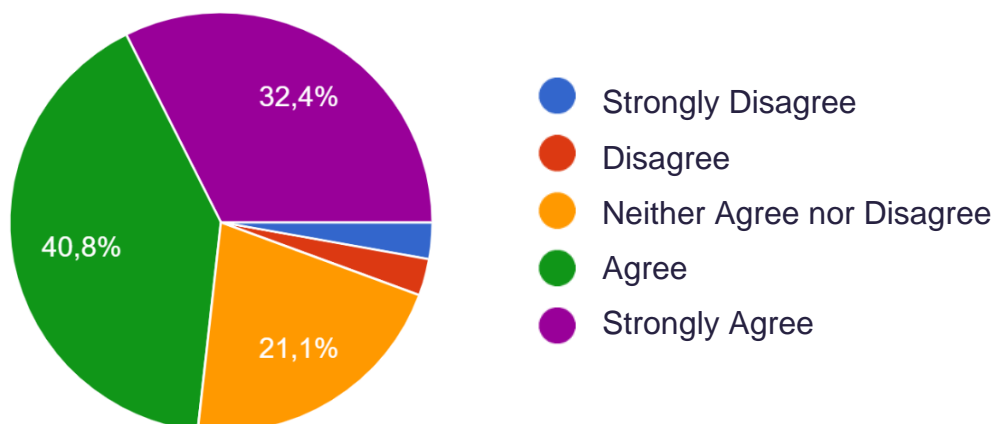
Sunt suficiente materialele digitale de învățare utilizate în cursurile aplicate?



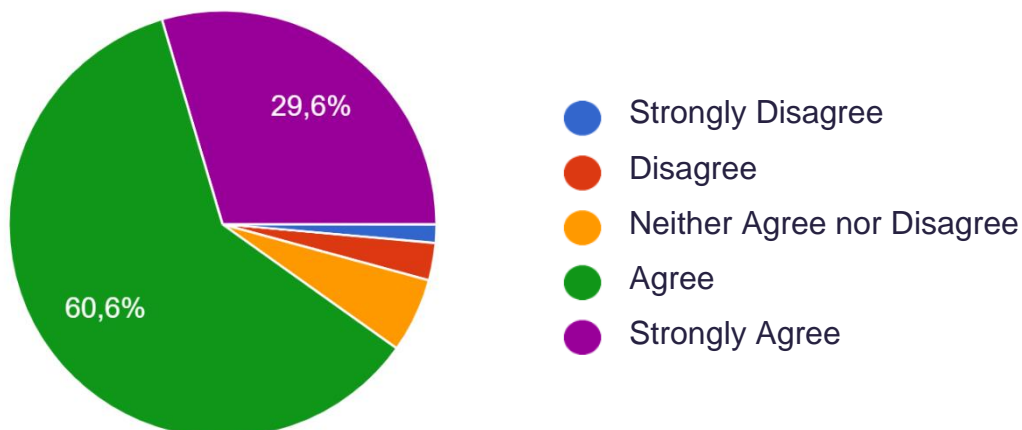
Conținutul digital interactiv îmbogățit cu video mă ajută să-mi sporesc cunoștințele despre curs.



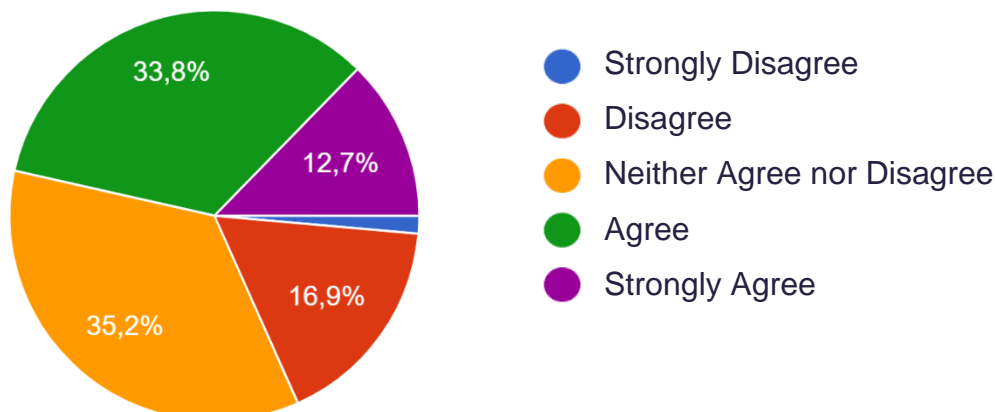
Este distractiv să exersezi cu materiale digitale interactive de instruire îmbogățite cu video.



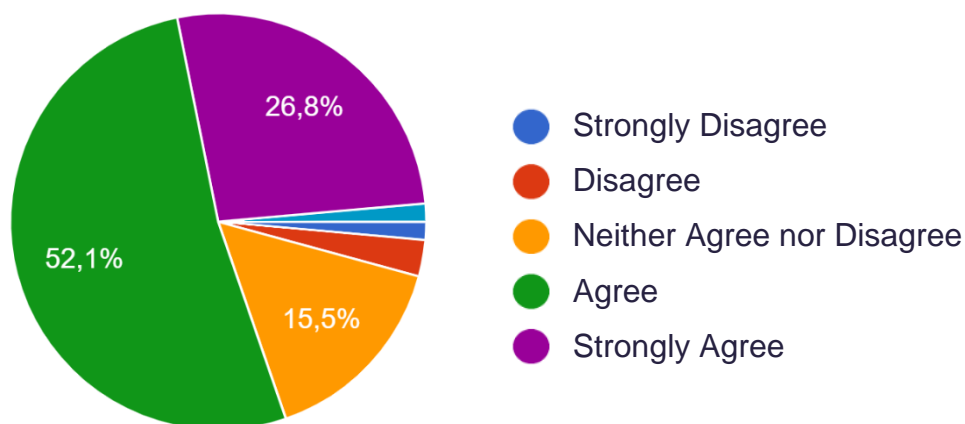
Materialele de instruire digitale interactive îmbogățite cu video vor face formările practice eficiente.



Materialele de instruire digitale interactive îmbogățite cu video scurtează timpul de implementare.



Materialele de instruire digitale interactive îmbogățite cu video pot asigura că informațiile învățate sunt permanente.



Ca urmare a aplicării chestionarului cu alegere multiplă administrat studenților, majoritatea studenților au pregătire practică aplicată în curriculum, ei consideră că pregătirile practice actuale din lecțiile lor sunt suficiente pentru ca ei să învețe materia. Aproape în toate școlile diferite de educație textilă se utilizează conținut digital. Jumătate dintre studenți consideră că materialele digitale de învățare utilizate în cursurile aplicate sunt suficiente. Aproape toți studenții sunt de acord că conținutul digital interactiv îmbogățit cu video îi va ajuta să-și sporească cunoștințele despre curs, va fi distractiv și va spori eficiența pregătirilor practice. Durata conținutului digital interactiv nu este foarte clară. Nu există un consens specific cu privire la durata scurtă a videoclipului. În plus, aproape toți studenții cred că materialele digitale interactive de instruire îmbogățite cu video pot garanta că informațiile învățate sunt permanente

Pe lângă chestionarele în vederea stabilirii conținutului instrumentelor digitale de învățare și predare, s-au purtat negocieri cu diverse companii textile precum; Uz Textile, Hugo-Boss, Ekoten, Sun Textile și Batı Basma. Noii angajați ai fabricilor de textile au la dispoziție minimum 6 luni pentru adaptarea la fabrică. Conținutul rezultatelor proiectului le va fi de ajutor. În special angajații absolvenți ai diferitelor departamente de inginerie nu au informații de bază în producția de textile. La sfârșitul aplicării chestionarului, toate materialele de învățare sunt concepute și dezvoltate pentru grupurile țintă de cursanți. Dificultatea cursului este adaptată la nivelul educațional al grupului și exemplele sau exercițiile sunt selectate din mediul cursantului. Materiale obținute prin colaborare cu alte instituții. Deși conținutul de bază al materialelor de predare și de învățare partajate rămâne același, exemplele, argumentele sau explicațiile sunt adaptate pentru a reflecta cultura instituțiilor partenere. Toate resursele partajate sunt revizuite pentru a determina ce schimbări sunt necesare și pentru a supraveghea adaptarea resurselor la nevoile grupurilor locale de cursanți.

În e-learning, există două metode principale: în ritm propriu și facilitat/condus de instructor. În acest proiect, este preferată o paradigmă în care studenții sunt complet independenți și singuri. Colaborarea între studenți și diverse grade de ajutor de expert, tutore și instructor sunt oferite de VLE. Cursurile de e-learning sunt puse la dispoziția studenților și pot fi completate cu materiale și teste suplimentare. Cursanții pot accesa materialul de curs de pe o platformă de învățare online, deoarece este păstrat pe un VLE. Elevilor li se permite să își stabilească propriile obiective și ritmuri de învățare specifice, pe baza cerințelor și intereselor lor unice. În calitate de furnizor, nu suntem obligați să supraveghem sau să programăm progresul cursanților printr-un proces. Un set de obiective de învățare ghidează dezvoltarea conținutului.

Conținutul este dezvoltat în funcție de un set de obiective de învățare și este livrat folosind diferite elemente media, cum ar fi text, grafică, audio și video. Am încercat să oferim cât mai mult suport de învățare (prin explicații, exemple, interactivitate, feedback, glosare etc.), pentru a-i face pe elevi să fie autosuficienți. Cu toate acestea, un anumit tip de asistență, cum ar fi forumuri de asistență tehnică pe e-mail sau e-



The Project is funded
by the European Union



tutoring, este oferit cursanților. Cursanții au acces la instrumente de învățare de bază, cum ar fi lucrări, prezentări PowerPoint, videoclipuri și fișiere audio. În sensul că cursanții pot doar să citească sau să vizualizeze conținutul fără a întreprinde nicio măsură suplimentară, aceste materiale nu sunt interactive. În plus, oferim o colecție de materiale interactive pentru e-learning în ritm propriu, care încorporează text, audio, video și interactivitate sub formă de întrebări și feedback, recomandări de lectură, link-uri către alte resurse și detalii suplimentare despre anumite subiecte. Sunt folosite o varietate de metode de predare, inclusiv narațiune, studii de caz, exemple, întrebări și practică cu întărire pozitivă



The Project is funded
by the European Union



Anexa I: Chestionar online

shorturl.at/ijwEI

Bölüm 1/2

Değerli Öğretim Elemanı,

Bu anket AB Erasmus KA2 projesi finansmanında gerçekleştirilen 2020-1-TR01-KA226-VET-098141 numaralı "Digital Learning Materials for Sustainable Textile Education" projesi kapsamında etkili teknolojileri eğitim için sürdürülebilir dijital kaynakların etkili öğrenme materyalleri geliştirilen en etkili için en uygun olacakları anlamaya yönelik sizin görüşüne başvurulmaktadır. Bu anket yaklaşık 10/15 dakika sürecektir şekilde tasarlanmıştır.

Paylaşımınız, bireysel olarak değil, anonimleştirilerek toplu şekilde analiz edilecek ve sadece projenin gelişimine katkı sağlayacak şekilde araştırma amaçlı kullanılacaktır. Kişisel bilgileriniz hiçbir şekilde işlenmeyecek ve paylaşılmayacaktır.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

WIZTEX Ekibi
Proje Yürütücüsü
Prof. Dr. Sevil ALTAŞ
Tel: 0555 963 87 46
E mail: sevil.altas@vtt.edu.tr

1. bölümden sonraki kısım [Sonraki bölüme geç](#)

Bölüm 2/2

Adınız Bölüm

Açıklama (isteğe bağlı)

Çalışmaya kendi rızasıyla gönüllü olarak katıldım ve proje kapsamında görüşlerimin anonimleştirilerek kullanılmasına onaylıyorum.

Onaylıyorum
 Onaylamıyorum

1. Hangi derslerinizde öğrencilerinizde teknoloji laboratuvarında veya işleme ortamında uygulama yaptırabilirsiniz? Sadece ders isimlerini ve her hafta/özellik uygulama saatlerini yazınız. Örneğin: Pernik İplikçiliği dersi ve dönemik 6 saat uygulama.

Uzun yanıt metni

2. Uygulamalarda hangi makineleri kullanıyorsunuz ve makinelerde öğrencilere nasıl bir uygulama yaptırabilirsiniz?

Uzun yanıt metni

3. Uygulamalı derslerinizde video, sesim, animasyon, çizgi film, ses, ppt sunum, simülasyon, yazılım, sosyal medya materyalleri vb dijital eğitim materyallerinden hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Uzun yanıt metni

4. Derslerinizde kullandığınız dijital eğitim materyallerine nasıl/nereden erişiyorsunuz?

Uzun yanıt metni

5. Kullandığınız dijital eğitim materyallerinin kuru arakmları bağlamında geliştirilmesi gereken yönlere nelerdir?

Kısa yanıt metni

6. Ders uygulamalarında kullanılmak amaçlı geliştirilecek nasıl bir dijital eğitim materyali sizce öğrencileri konuyu teknik olarak daha iyi kavramasına yardımcı olur?

Kısa yanıt metni

7. Tekstil işlenirliği eğitiminde öğrencilerinizin kavrama konusunda en çok zorlandığı konular nelerdir?

Kısa yanıt metni

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar öğrencilerin motivasyonunu artırır

Kesinlikle Katılmıyorum
 Katılmıyorum
 Kararsızım
 Katılmıyorum
 Kesinlikle Katılmıyorum

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkilidir.

Kesinlikle Katılmıyorum
 Katılmıyorum
 Kararsızım
 Katılmıyorum
 Kesinlikle Katılmıyorum

Uygulamalı dersleri desteklemek için video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar gereklidir.

Kesinlikle Katılmıyorum
 Katılmıyorum
 Kararsızım
 Katılmıyorum
 Kesinlikle Katılmıyorum

shorturl.at/cekFY

Bölüm 1/4

Değerli Öğrenciler,

Bu anket AB Erasmus KA2 projesi finansmanında gerçekleştirilen 2020-1-TR01-KA226-VET-098141 numaralı "Digital Learning Materials for Sustainable Textile Education" projesi kapsamında öğrencilerin laboratuvar derslerinde dijital öğrenme materyallerini kullanım düzeyinin tespit edilmesi için yönelik sizin görüşünüze başvurulmaktadır.

Kişisel bilgiler, sepekenlik ve açık uçlu sorular olarak üzere anket üç bölüme ayrılmıştır ve cevaplarınız için 14 soru bulunmaktadır. Soruların cevaplamamız yaklaşık 5 dakikanızı alacaktır. Paylaşımınız, bireysel olarak değil, anonimleştirilerek toplu şekilde analiz edilecek ve sadece projenin gelişimine katkı sağlayacak şekilde araştırma amaçlı kullanılacaktır. Kişisel bilgileriniz hiçbir şekilde işlenmeyecek ve paylaşılmayacaktır.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

WIZTEX Ekibi
Prof. Dr. Sevil ALTAŞ
E mail: sevil.altas@vtt.edu.tr

1. bölümden sonraki kısım [Sonraki bölüme geç](#)

Bölüm 2/4

Onay Metni

Açıklama (isteğe bağlı)

Çalışmaya kendi rızasıyla gönüllü olarak katıldım ve proje kapsamında görüşlerimin anonimleştirilerek kullanılmasına onaylıyorum.

Onaylıyorum
 Onaylamıyorum

Anket Soruları

Açıklama (isteğe bağlı)

Uygulamalı eğitimler ders programınızda mevcut mudur?

Evet
 Hayır
 Diğer...

Derslerinizde uygulamalı konuyu öğrenmeniz açısından yeterli midir?

Evet
 Hayır

Uygulamalı derslerinizde dijital öğrenme materyalleri kullanır mı?

Evet
 Hayır

Uygulamalı derslerde kullanılan dijital öğrenme materyalleri yeterli midir?

Evet
 Hayır

Uygulamalı derslerinizde hangi tür eğitim materyalleri kullanır? Örneğin: şerit, iplik v.b.

Uzun yanıt metni

Uygulamalı derslerinizde hangi tür makineleri kullanır? Örneğin: tarak makinesi, cer makinesi v.b.

Uzun yanıt metni

Tekstil eğitiminizde kavrama konusunda en çok zorlandığınız konular nelerdir?

Uzun yanıt metni

Derslerinizde kullanılan dijital eğitim materyalleri konuları anlatmakta noksan olduğu ve geliştirilmesi gereken tarafları sizce nelerdir?

Uzun yanıt metni

Ders uygulamalarında kullanılmak amaçlı geliştirilecek nasıl bir dijital eğitim materyali sizce konuyu teknik olarak daha iyi kavramanıza yardımcı olur?

Uzun yanıt metni

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital içerikler ders altı bilgilerinizi sırtlamaya yardımcı olur.

Kesinlikle Katılmıyorum
 Katılmıyorum
 Kararsızım
 Katılmıyorum
 Kesinlikle Katılmıyorum

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital eğitim materyalleri ile uygulama yapmak eğlencelidir.

Kesinlikle Katılmıyorum
 Katılmıyorum



The Project is funded
by the European Union

