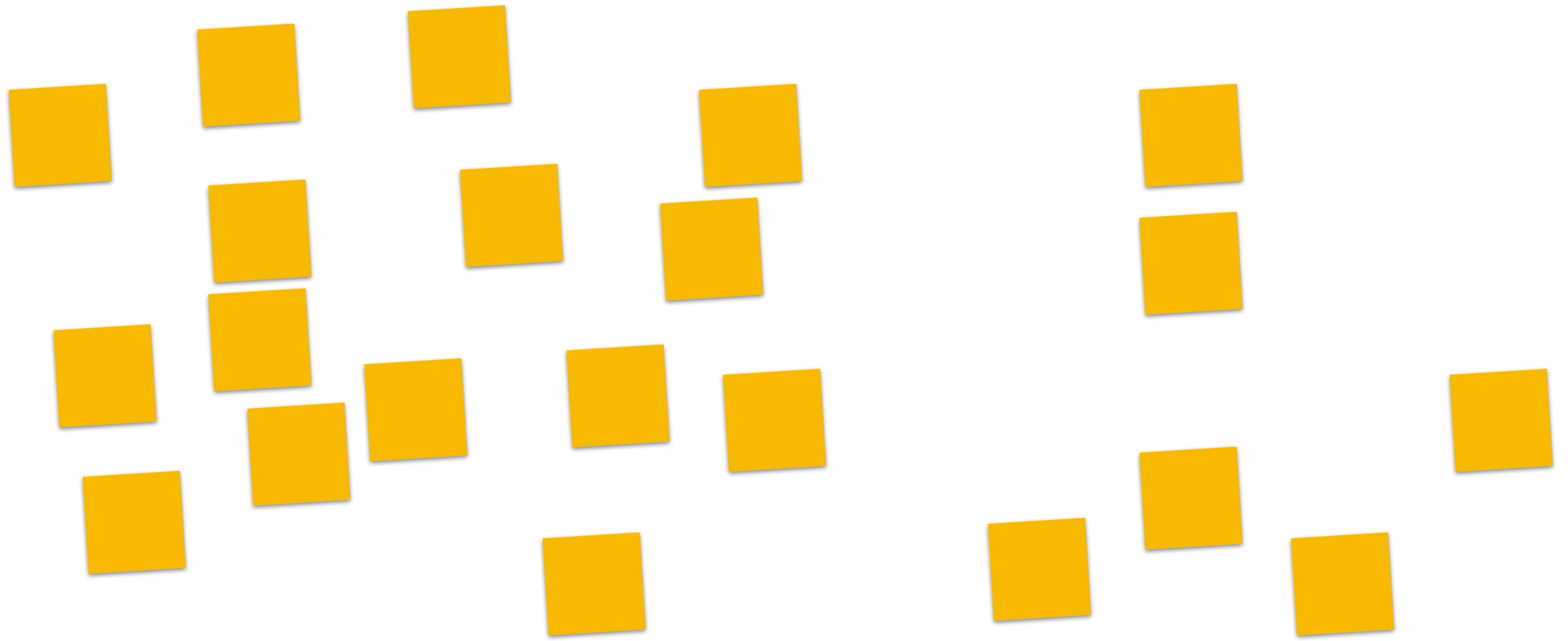




**içerik ve eğitim döngüleri  
tasarım süreci**



1. ADIM: ierik oluřturma  
seri katil duvarı / rmcek ađı



**serbest çağrışım.**

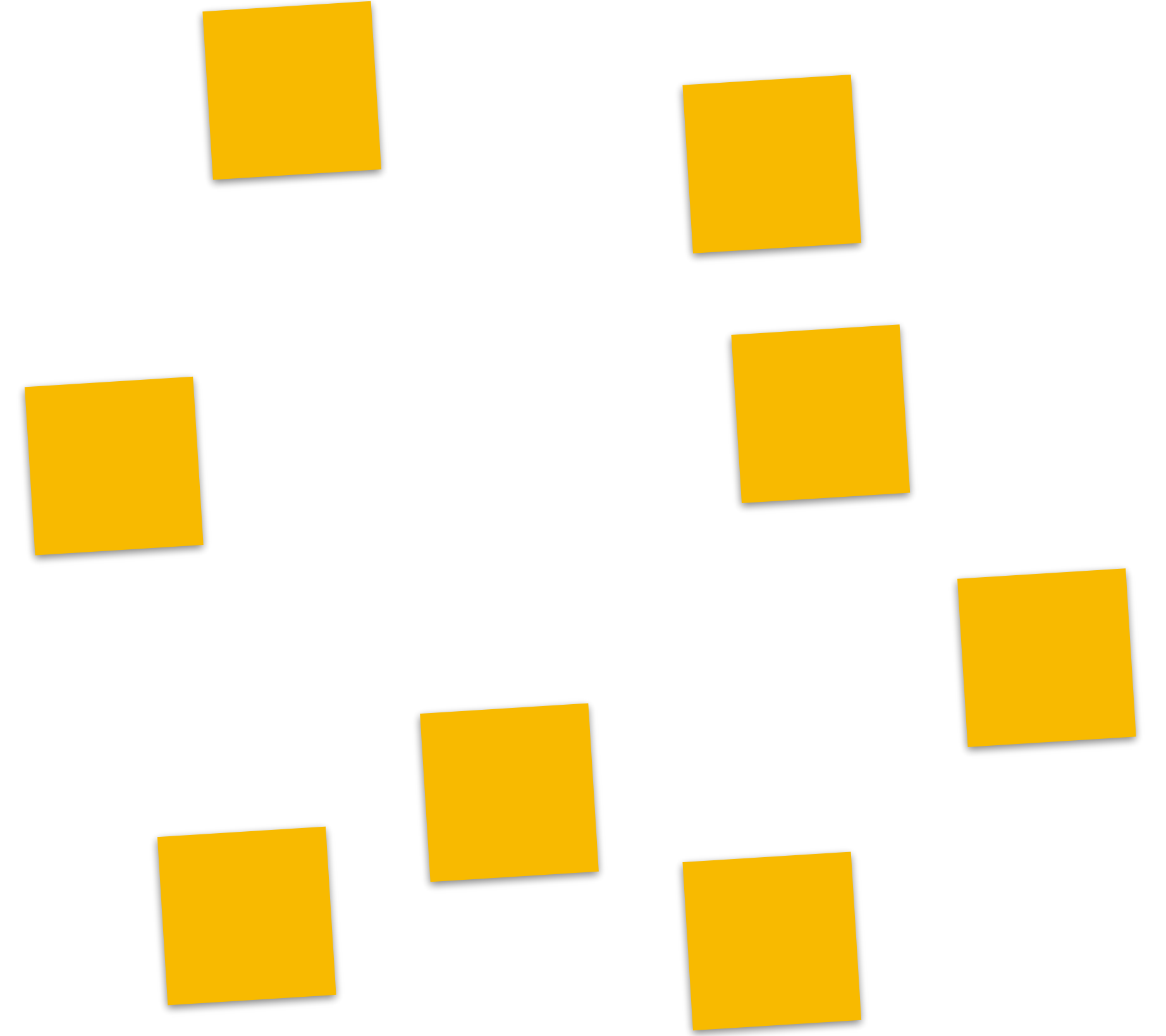
**ipucu:**  
PADLET  
SimpleMind



**ipucu:**  
ses kaydı da işe yarıyor



**ipucu:**  
sonix.ai

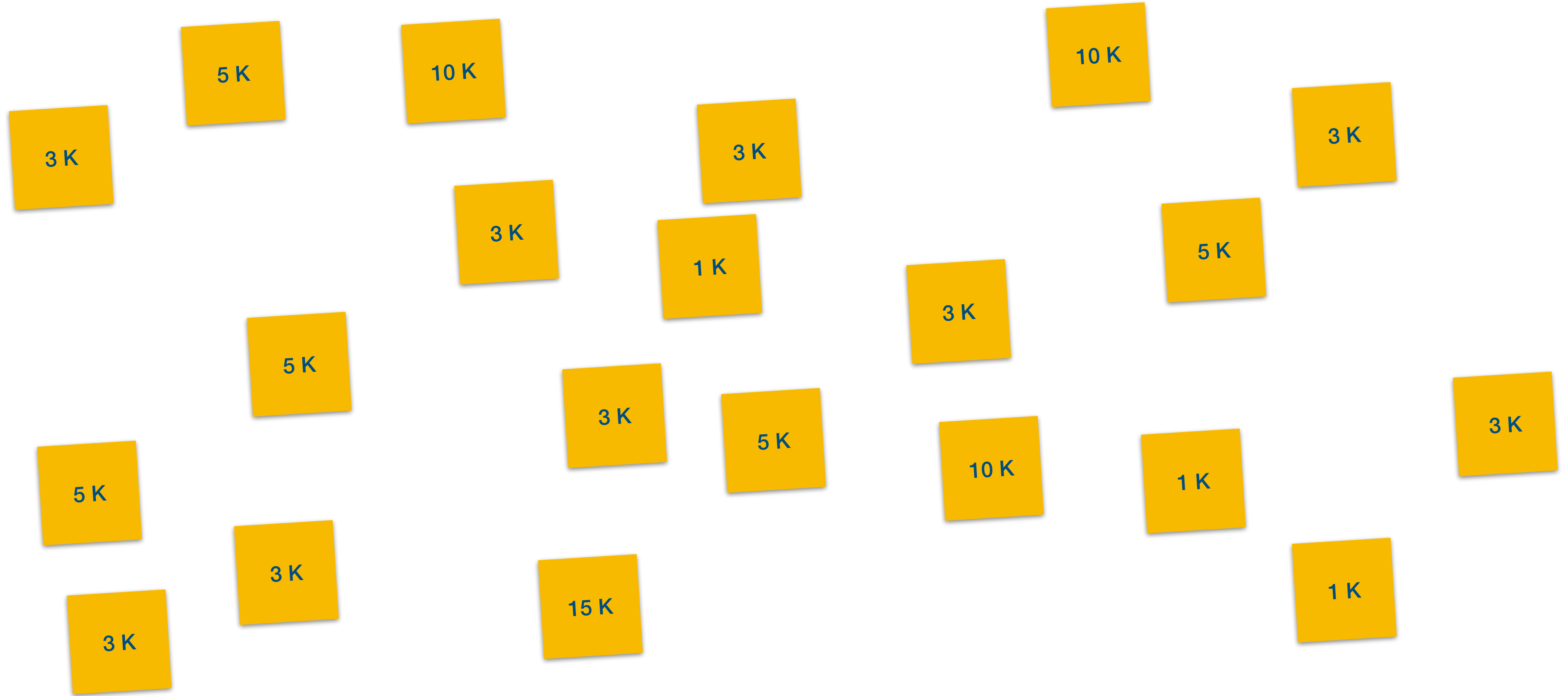






1. ADIM: ierik oluřturma  
seri katil duvarı  
deęer verme

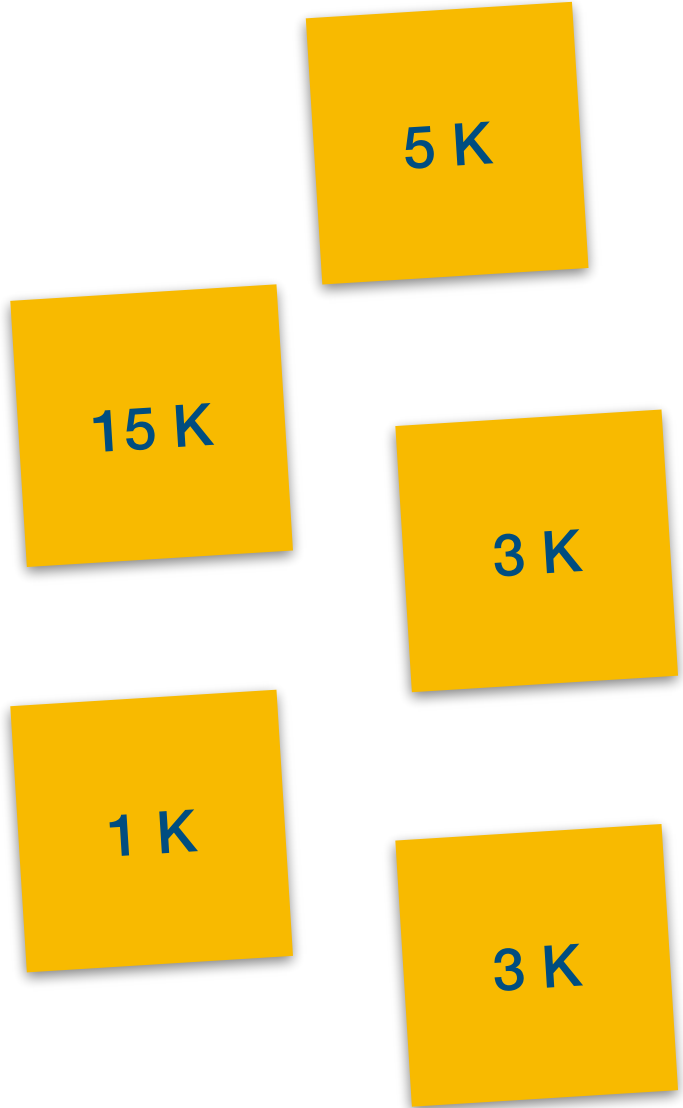
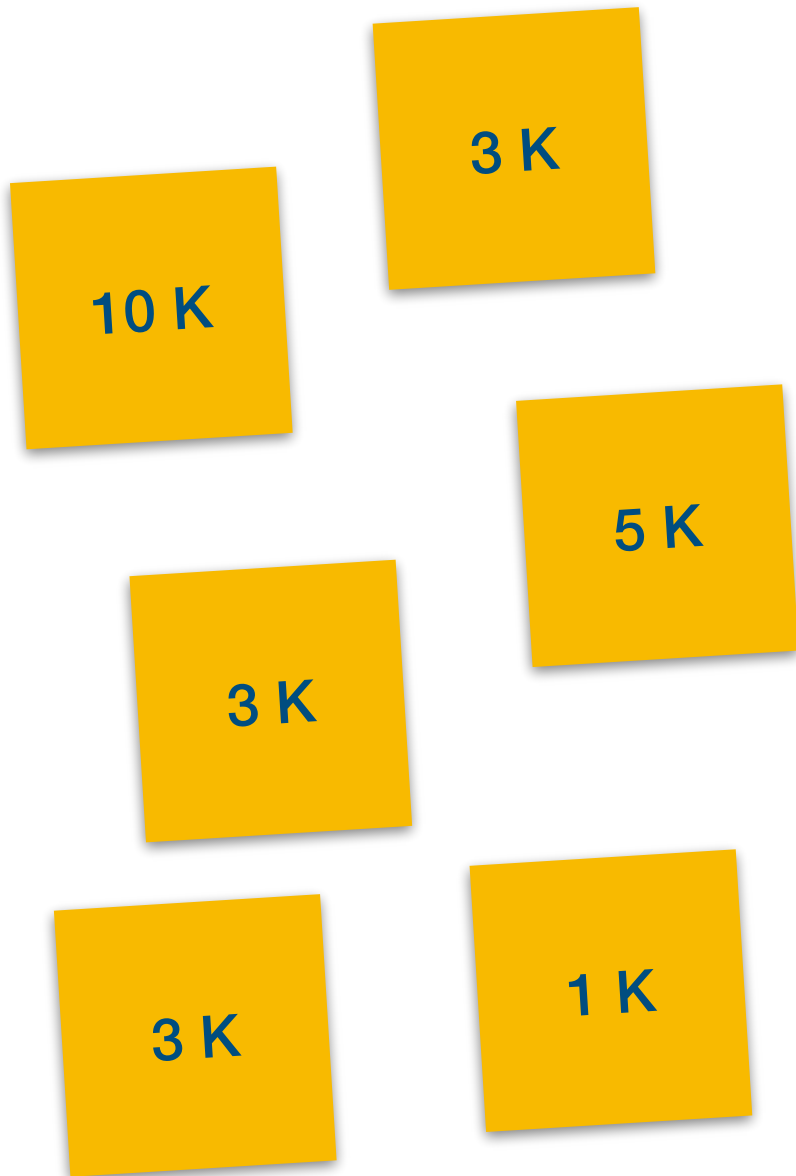
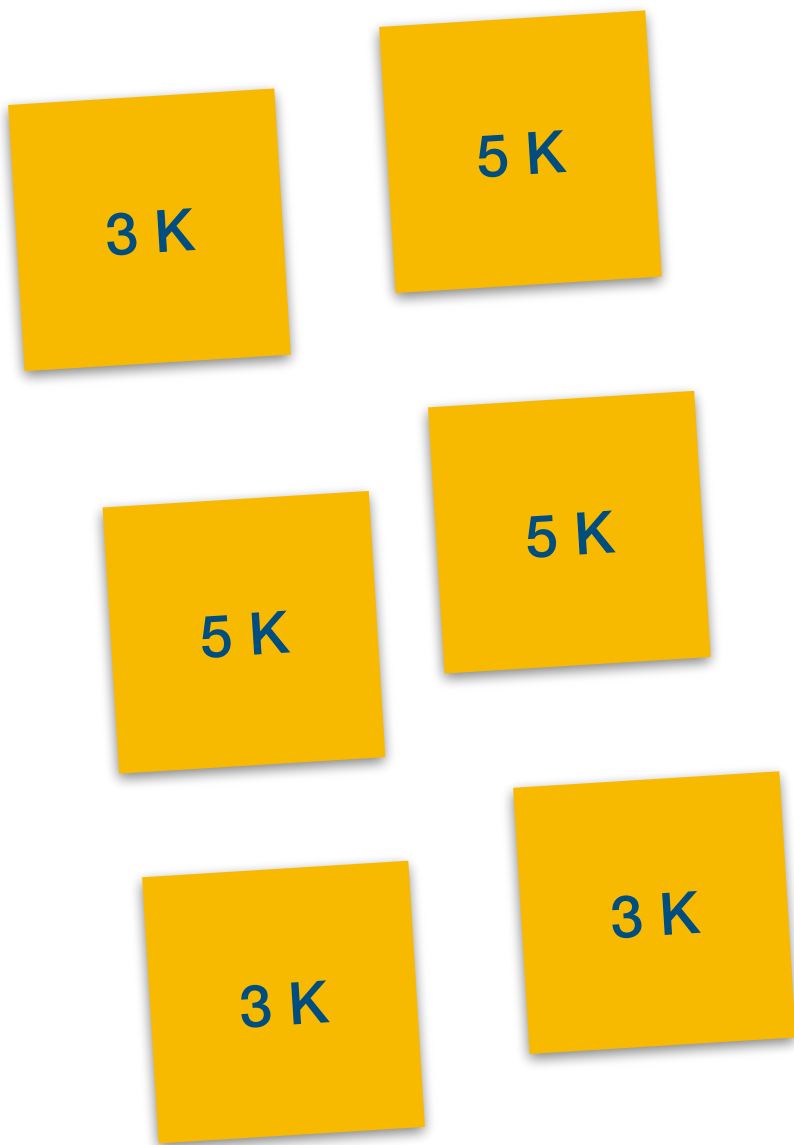
değer ver.







1. ADIM: ierik oluřturma  
seri katil duvarı  
deęer verme  
grupla

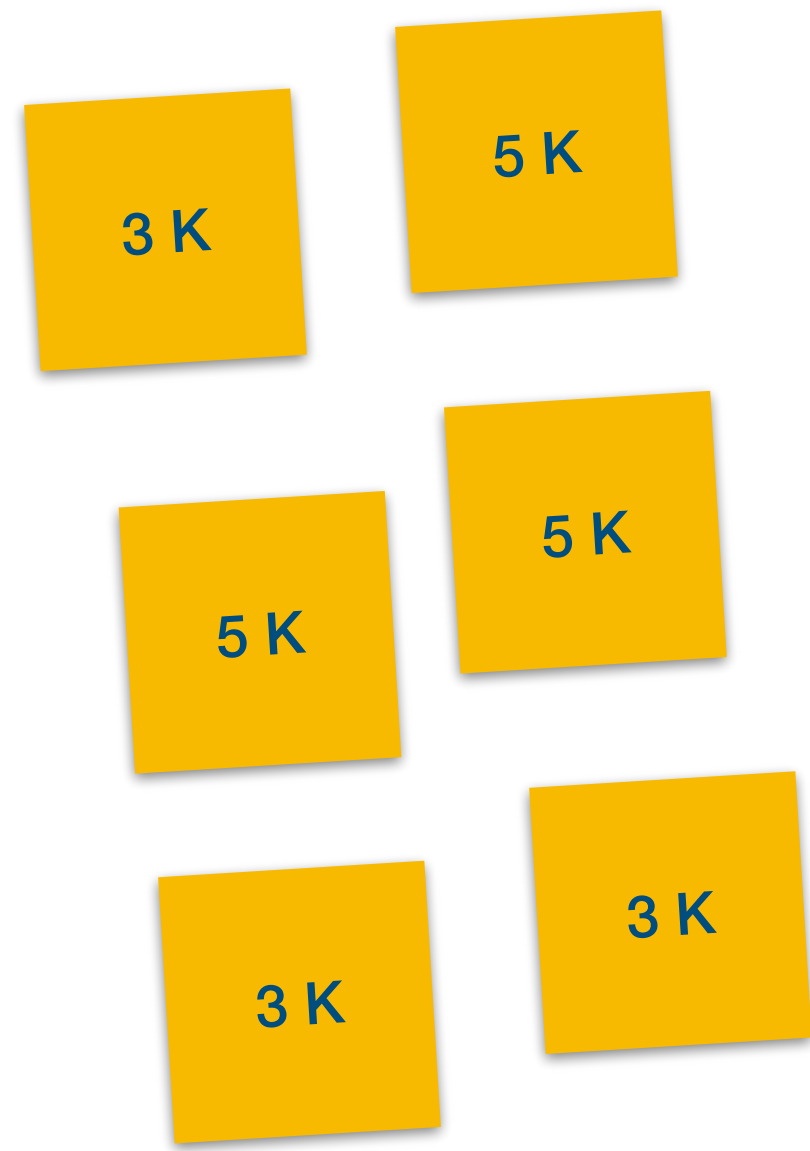




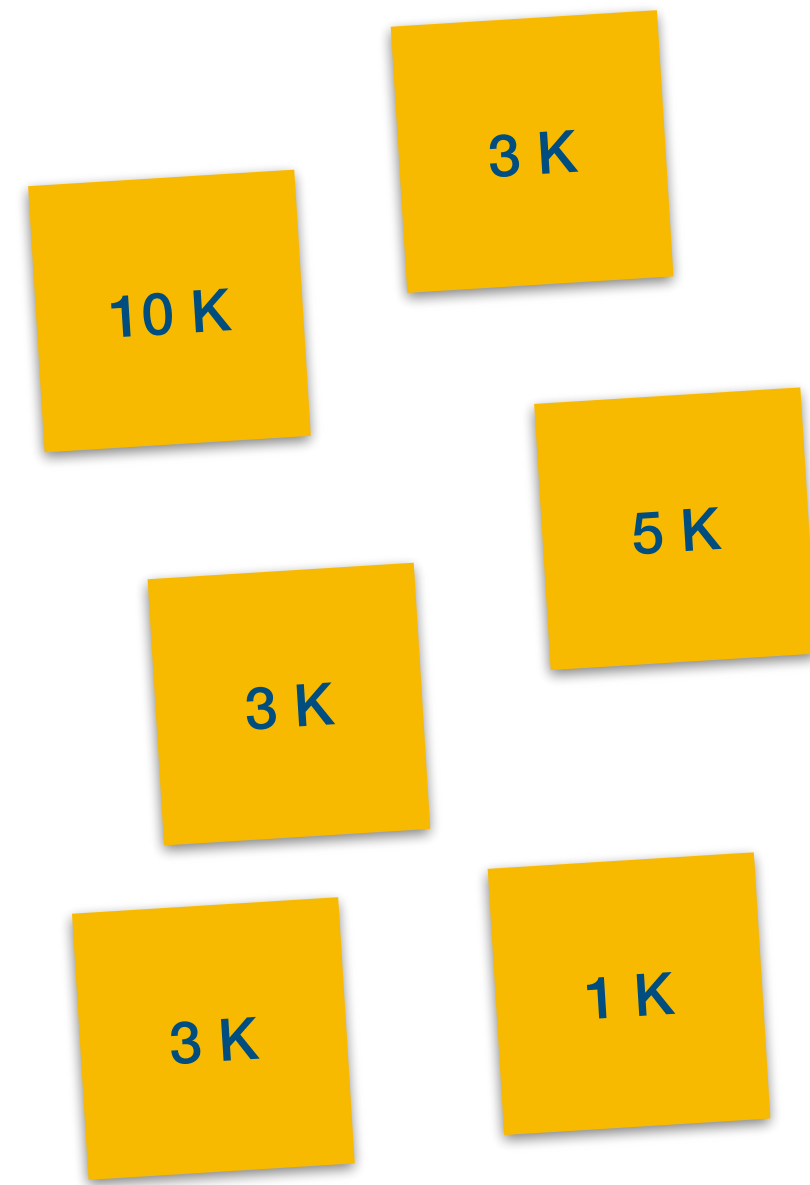


1. ADIM: ierik oluřturma  
seri katil duvarı  
deęer verme  
grupla  
saęlama

**sağlama.**



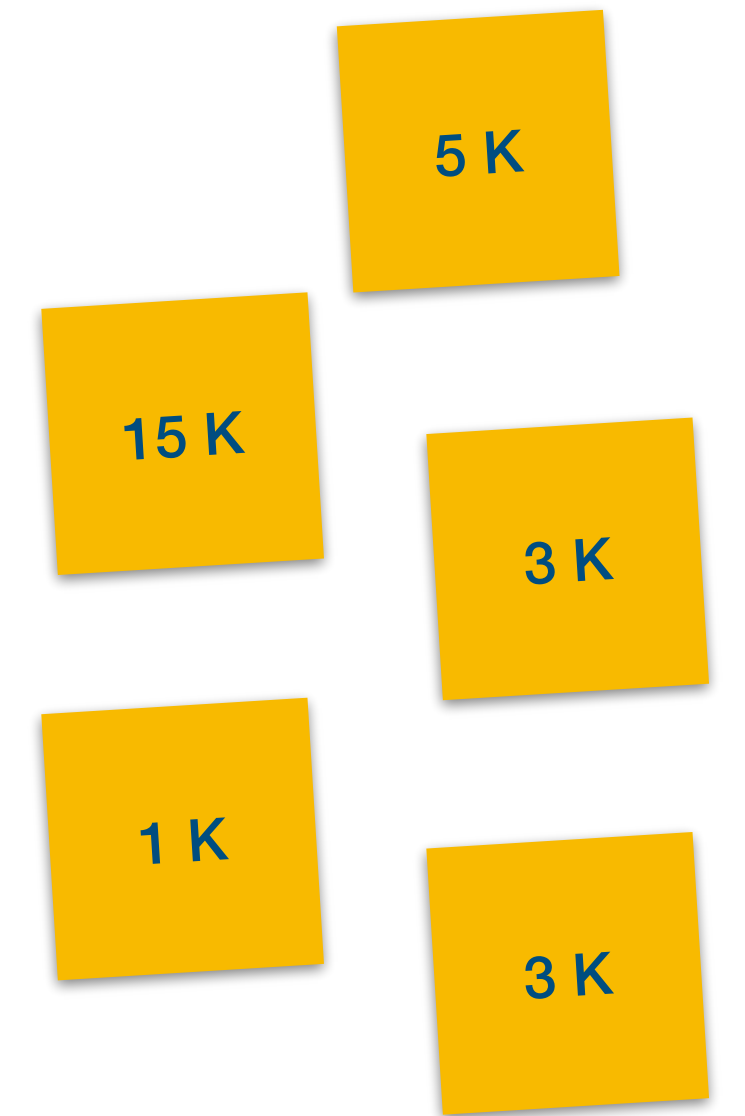
**24 K**



**25 K**



**24 K**



**27 K**



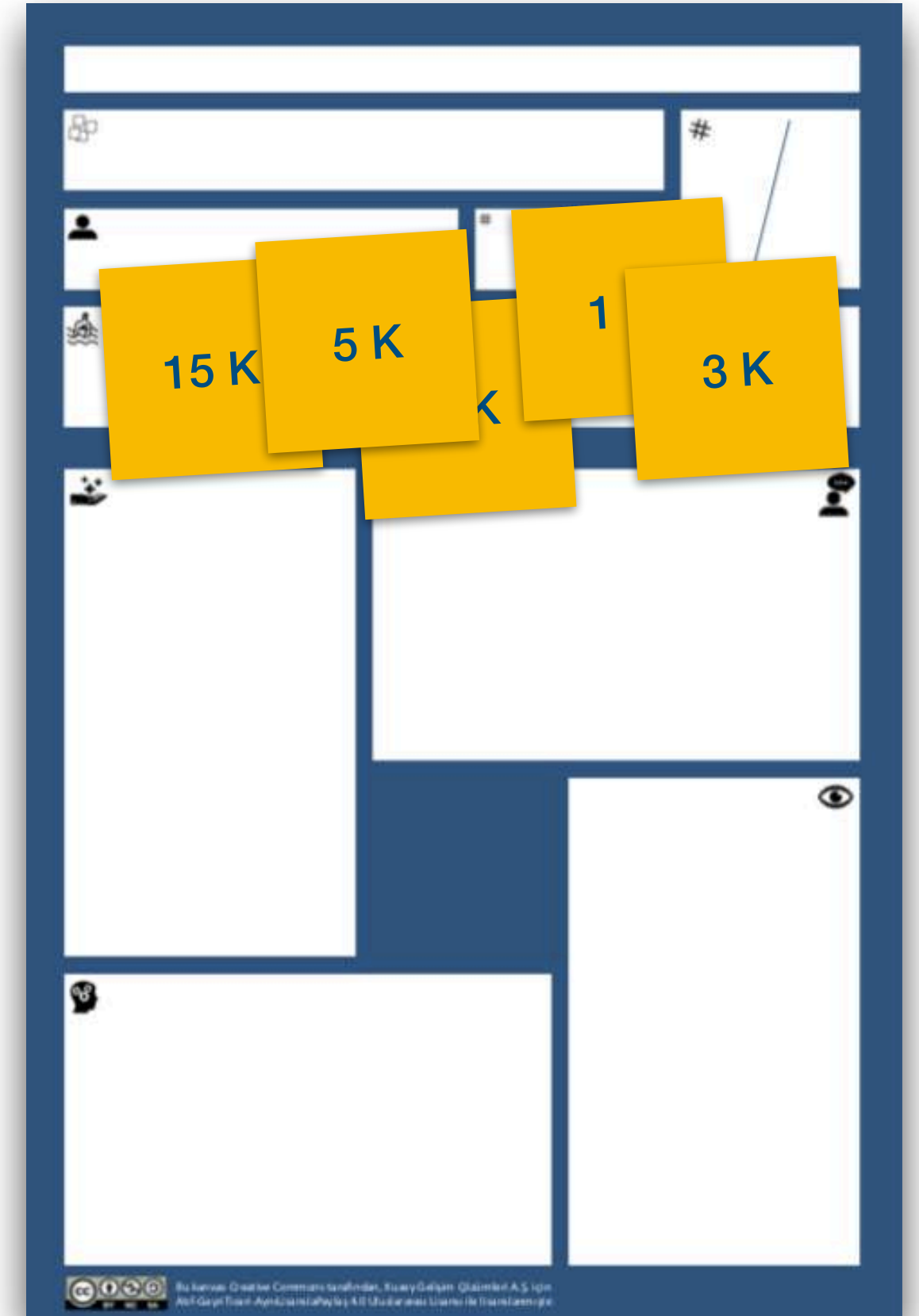
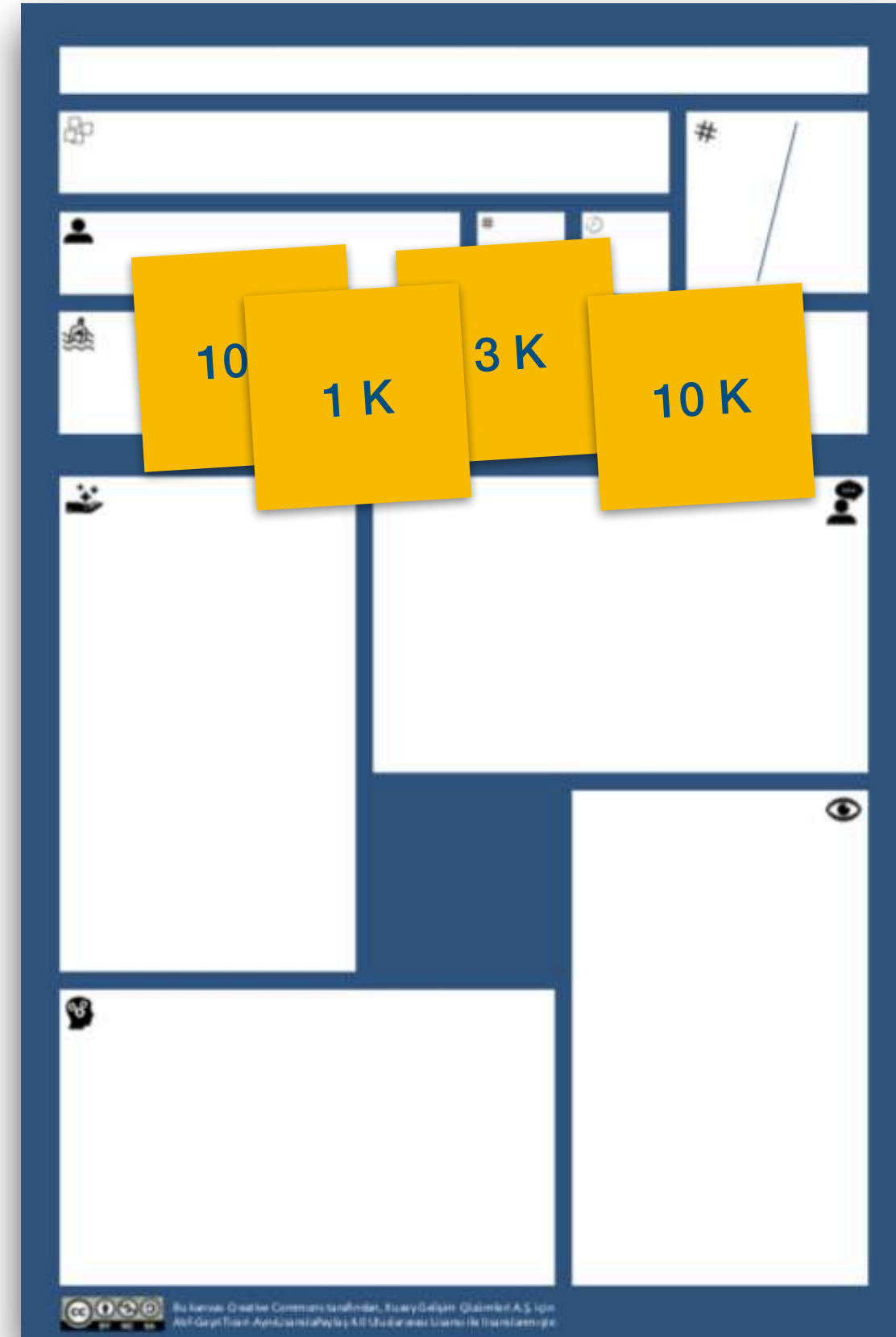
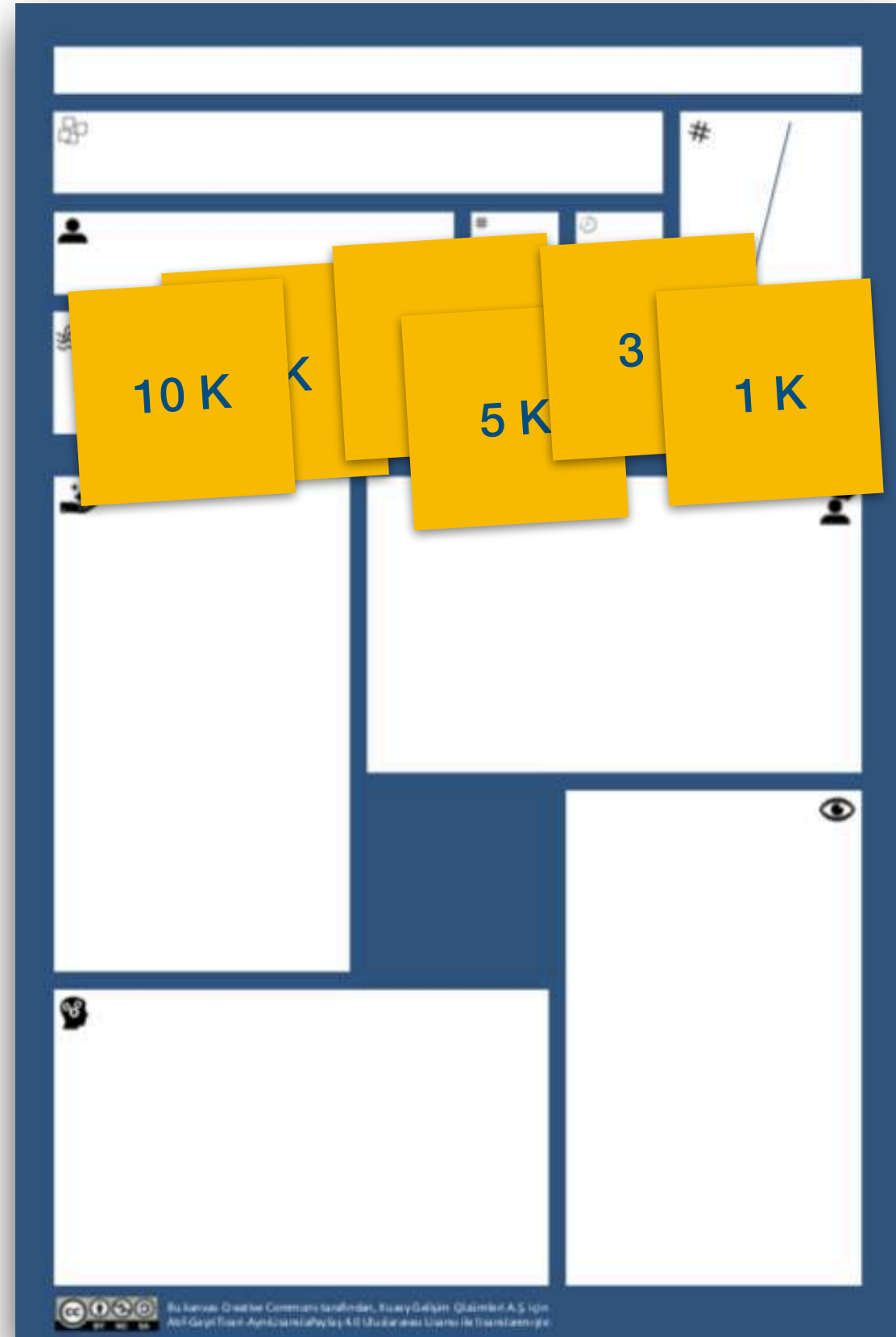


1. ADIM: ierik oluřturma  
ierik panosu  
deęer verme  
grupla  
saęlama

2. ADIM: ğrenme dngleri  
kanvaslar  
ğrenme dngleri



# kanvaslar.



eğitimin adı

eğitimin konusu

oturum sayısı

katılımcı profili

katılımcı sayısı

oturum süresi

		# /	

# öğrenme döngüleri.



öğrenme döngüsü.

bireysel / sosyal uygulamalar

işitsel / görsel uygulamalar

somut / soyut uygulamalar

mantıksal / sezgisel uygulamalar



İKNA TEKNİKLERİ EĞİTİMİ		#
EVET DEDİRTEBİLMEK		01/03
Beyaz Yaka – Genel Katılım	Süre 45 dk	Katılımcı Sayısı 15
İnsan beyni çabuk karar alabilmek için kolay yol arar		
Çabuk Karar Almak Depo Organı Beyin Amatör İkna Teknikleri		

Bu kanvaş Creative Commons tarafından, Kuzey Gelişim Çözümleri A.Ş. için Atıf - Gayri Ticari - Aynı Lisansla Paylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

15 dk

2 nolu slaytta Reynolds' un sözünün ne anlama geldiğini sor.  
3 nolu slaytta ikna tanımından önce evet dedirtebilmek için neler yapıyorsunuz sorusunu sor  
5. Slaytta iknanın 6 prensibinin neler olabileceğini sor  
5. Slaytta bu prensipleri her uygulayanın her koşul altında başarılı olup olmayacağını sor ve ikna faktörlerine geçiş yap.

Bu kanvaş Creative Commons tarafından, Kuzey Gelişim Çözümleri A.Ş. için Atıf - Gayri Ticari - Aynı Lisansla Paylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

10 dk

3 nolu slaytta bebeklik dönemi ile başlayan ikna girişimlerini anlat ve kafalarında ikna ile ilgili kurgu oluştur, Evet kelimesini alabilmek için yapılanlardan kısaca bahset.  
4 nolu slaytta duygu ile başlayarak tutuma giden yolun yapısını açıkla, beynin ikna olana kadar geçirdiği aşamaların kurgusunu göster ve beynin deneyimlerini daha sonra kullanmak için kaydettiğinden bahset  
5. Slaytta beynin ilk insanlarda maruz kaldığı uyarıların azlığı ile günümüzdeki çok fazla uyarının etkisinden bahset. Aradaki işlem sayısı farkının kafalarında oluşmasını sağla.

Bu kanvaş Creative Commons tarafından, Kuzey Gelişim Çözümleri A.Ş. için Atıf - Gayri Ticari - Aynı Lisansla Paylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

10 dk

4 nolu slaytta duygu-tutum görselinin üzerinde dur ve örnekler ile açıklamasını yap. Flipcharta çizerek duvara as  
6. Slaytta ikna faktörlerini sırala. Fotokopi sırası örneğini vererek çünkü kelimesinin öneminden bahset.

Bu kanvaş Creative Commons tarafından, Kuzey Gelişim Çözümleri A.Ş. için Atıf - Gayri Ticari - Aynı Lisansla Paylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

10 dk

6-9 oyunu. Kişiler karşılıklı otururlar. Ortadaki kağıdı birisi 9 görürken diğeri 6 görmektedir. 6 gören kişiye karşı tarafın da 6 görüyorum dedirtmesini sağlaması söylenir ve 2 dakika verilir. Amaç karşıdaki kişiyi kendi tarafına çekerek 6 görmesini sağlamak. İlk yapan ödüllendirilir ve karşımızdakini ikna etmek için kendi tarafımıza çekmemiz gerektiği açıklanır.

Bu kanvaş Creative Commons tarafından, Kuzey Gelişim Çözümleri A.Ş. için Atıf - Gayri Ticari - Aynı Lisansla Paylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.