

# Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

## *Senaryonun Başlığı:*

Biyografi Zaman Çizelgem

## *Senaryo ile ilgili Dersler*

Sosyal Bilgiler, Bilişim Teknolojileri

## *Öğrenci Yaş Grubu*

11-13

## *Çalışma Süresi:*

180 dk.



## **Uygun Trend veya Trendler**

Öğrencilerin bilgi işlemsel düşünme, araştırma, sorun çözme, sorgulama, buluş yapma, üretme, projeler geliştirme becerilerini geliştirmek için sorgulamaya dayalı öğrenme, Robotik ve Kodlama, Proje Tabanlı Öğrenme, İş Birlikçi Öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma öğrenme metotları ile öğretim tasarımı.



## Olgunluk Seviyesi

Şu anki olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
Genişletme: Teknoloji, öğrenimin desteklenmesi için okul içinde ve dışında kullanılır.	Güçlendirme: Teknoloji geniş kapsamlı ve uygun bir şekilde kullanılarak diğer okullara ve öğretmenlere ilham kaynağı olur.



## Müfredata Dayalı Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

### Öğrenme Hedefleri

- Kişisel öğrenme hedeflerini saptarlar, teknolojiyi kullanarak bu hedeflere ulaşacak stratejileri belirlerler ve kazanımlarını arttırmak için bu stratejileri öğrenme sürecine yansıtırlar.
- Kendi entelektüel veya yaratıcı arayışları için bilgiye ve kaynaklara ulaşmak amacıyla verimli araştırma stratejileri planlarlar ve uygularlar.
- Çeşitli araçlar ve yöntemler kullanarak dijital kaynaklardan bilgi araştırıp, aralarında anlamlı bağlantılar veya sonuçlar çıkartılabilecek veriler toplarlar.
- Bir döngü içindeki tasarım sürecinin bir parçası olarak, ilk örnekleri geliştirirler, test ederler ve bunlarda rötuş yaparlar.
- Veri toplarlar, konuyla ilgili veri setlerini belirlerler, dijital araçlarla verileri analiz ederler, verileri problem çözmeyi ve karar almayı kolaylaştıracak şekilde kullanırlar.
- Özgün eserler ortaya koyarlar veya dijital kaynakları bilinçli biçimde ve sorumluluk içinde yeni buluşlarıyla kaynaştırırlar.
- Ortak bir amaç doğrultusunda etkin olarak çalışmak için çeşitli görevler ve sorumluluklar üstlenerek proje ekiplerine yapıcı katkılarda bulunurlar.

### Beceriler ve Yeterlilikler

- Yaratıcılık,
- İletişim ve İş Birliği,
- Medya, Enformasyon ve ICT Okuryazarlığı,
- Bilgi ve İletişim Teknolojileri Okuryazarlığı.



## Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenci arařtırmacı, karar verici, yaratıcı, öğrenme sorumluluğunu alan (otonom), grup içi görevlerini yerine getiren (gazeteci, kameraman, tasarımcı, spiker, yazılımcı) ve içerik üretici.

Öğretmen yenilikçi, dijital öğrenim kültürünü benimseyen, rehber, gözlemci, öğretim tasarımcısı ve motive edici.

Ebeveynler de çocukla ilgili bilgilere erişim ve çocuklarının öğrenimini desteklemek için sınıf bloğunu takip ederek bilgi paylaşımında bulunur.



## Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon), ya da bilgisayar
- İnternet erişimi
- Robot seti (Dash-Dot)
- Materyaller: Video kaydetmek için telefon ya da kamera, kağıt, kalem, karton, yapıştırıcı, boya kalemleri, cetvel.
- Yazılım ve uygulamalar (Padlet, Genially, Actionbound, Classtools.net (Fakebook), Weebly), Tricider (<https://www.tricider.com/>)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler)
- İnteraktif yazı tahtaları
- Değerlendirme araçları



## Öğrenme Alanı

Sınıfta ve çevrimiçi alanda gerçekleşmektedir.



## Çalışma Özeti

Teknolojik araçların öğretime entegrasyonu öğrencinin aktif katılımını sağlayarak öğrenmeyi kişisel hale getirmeye yardımcı olmaktadır. Büşra öğretmen, bilişim teknolojileri öğretmeni ile iş birliği içinde çalışarak bu senaryoda yaratıcılığı teşvik etmek için robot setlerinden yararlanmaktadır. **Sorgulamaya dayalı öğrenme** ile öğrencinin öğrenme sürecindeki rolü vurgulanır. Büşra öğretmen öğrencilere bilmeleri gerekenleri söylemekten ziyade, öğrencilerini materyali keşfetmeye, sorular sormaya ve fikirlerini paylaşmaya teşvik eder. Her yerde ve her zaman sorunsuz bir şekilde mevcut olan bağlantılı teknolojiler ile sınıf dışındaki öğrenen seçimini ve bireyselleşmeyi destekler. Öğrencilerinin, teknolojik araçlardan ve sosyal medyadan tamamen ve yaratıcı bir şekilde yararlanmasını destekleyerek **iş birlikçi öğrenmeyi** destekler. Öğrencilerinin iletişimde, iş birliğinde bulunmasını sağlayarak yaratıcılığını geliştirmek istemektedir.

Büşra öğretmen ilk soruyu ve prosedürün ana hatlarını verir. Öğrenciler, **proje tabanlı öğrenme** süreci kapsamında topladıkları verileri değerlendirip analiz ederek bulgularının açıklamalarını formüle edeceklerdir. Bu süreçte Büşra öğretmen de diğer öğretmenlerle bağlantılıdır ve sadece gerekli olduğu durumlarda öğrencilere talimatlar vererek öğrencilerin iş birlikçi, aktif, özgün problem çözme süreci içinde bulunmasını sağlayan etkinlikleri destekler.

Bu çalışmada öğrenciler bir kişinin hayatını anlatmak için robotlarını birlikte programlayacaklardır. Kişilerin yaşamlarıyla ilgili önemli bilgileri seçer ve **kodlamaya** tabletlerini grup olarak kullanıp beraber karar vererek ortaya nihai bir ürün videosu çıkarırlar. **Oyun tabanlı öğrenme** kapsamında dijital bir hazine avına katılırlar.



## Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Büşra öğretmen dijital yeterliliği yüksek, öğrenme tasarımında başarılı bir sınıf öğretmenidir. Çalıştığı okulun vizyonu ve stratejisi, değişime yönelik tüm okul yaklaşımı ile vizyonlu bir liderlik ve dijital bir öğrenim kültürü ile yeniliği teşvik etmektedir. Büşra öğretmen de ünlü bir kişinin hayatını konu alacakları biyografi temasını işleyeceği dersini bilişim teknolojileri ve yazılım öğretmeni Ekin öğretmen ile ortak çalışmak istemektedir; böylece öğrencileri kodlama eğitimi ile daha küçük yaşlarda bilgi işlemsel düşünme, araştırma, sorun çözme, sorgulama, buluş yapma, üretme, projeler geliştirme ve benzeri beceriler kazanacaktır.

Büşra öğretmen eğitsel robotlarla yapacakları etkinliğin aynı zamanda öğrencilerine düşünmeyi öğreteceğine inanmaktadır. Öğrencilerinin, ünlü bir kişinin yaşamını gösteren bir zaman çizelgesi oluşturmak için gruplar halinde ortaklaşa çalışacağını söyleyerek hedeften haberdar eder. Öğrenciler aralarında iş bölümü yaparak grupları ile çalışmaya başlarlar. Her gruba ait bir robot seti bulunmaktadır. Öğrenciler robotlarının bir spiker gibi zaman çizgisinin üzerinde dolaşarak kişilerin yaşamlarıyla ilgili öğrencilerin seçmiş olduğu önemli gerçekleri seslendireceği bir kodlama ve ses kayıt çalışması gerçekleştireceklerdir. Gruptaki öğrenciler öncelikle çalışacakları kişiye karar verir. Öğrenciler kendi grupları içinde iş dağılımı yaparak rollere ayrılır. Araştırma yaparak nihai bilgilere karar verecek olan bir gazeteci, kartondan posteri hazırlamada karar verici bir tasarımcı, dijital posterin özelliklerini seçecek bir yazılımcı, robotu programlamada son sözü söyleyecek bir yazılımcı, tüm çalışma süreçlerini videoya alarak aynı zamanda kayıt yapan bir kameraman gibi roller üstlenirler. Robotun kendisi de spiker olarak bu ekibe dahildir. Robot ilgili tarihin üzerine gelince duracak ve öğrencinin seçtiği ve sesini kaydettiği bilgiyi sunacaktır. Ardından ikinci önemli bilgiye doğru tekrar hareket edecek ve biyografik 5 bilgiyi sınıf arkadaşlarının kalanına aktaracaktır. Büşra öğretmen bu süreçte sırayla her grubu ziyaret etmekte ve gruptaki çalışmaları gözlemlemektedir. Her grubun ihtiyaç duyduğu bireysel desteği sunmak için öğrenciden öğrenciye geçer.

Öğrenciler seçtikleri önemli gelişmeleri somutlaştırmak ve beraber karar verebilmek için bir dijital pano üzerine seçtikleri bilgileri yazmışlar ve öğretmenleri ile paylaşmışlardır. Öğretmenler öğrenci grupları arasında dolaşarak hızlı geri bildirim vermektedir ve ekip üyeleri hakkında gözlem formları doldurmaktadır. Öğrenciler araştırma süresince edinmiş oldukları bilgileri kullanarak bir zaman çizelgesi yaratırlar. Hem robotun sunum yapması için üstünde yürüyeceği karton üzerinde fiziksel bir alan, hem de sınıf bloğunda paylaşılacak üzere dijital bir zaman şeridi yaratırlar. Proje tabanlı etkinlik kapsamında öğrenciler seslerini robota kaydederek ve robotu sunuma hazırlarlar. Ekin öğretmen bu süreçte gözlemci olarak yer almaktadır. Öğrenci gruplarının sürükle bırak yöntemi ile robotu programlaması bittikten sonra hazırlanan çalışma kameraman görevindeki öğrenci tarafından videoya alınır ve sınıf bloğunda paylaşılır. Gruplar birbirinin çalışması hakkında geri bildirimde bulunur. Büşra öğretmen gruplardan ünlü kişi ile ilgili hazırladıkları videoyu sınıf bloğunu takip ederek okul dışı saatlerde paylaşmasını ister.

Öğrenciler gelecek derste sınıfa geldiğinde, o günkü ders için birlikte çalışmak üzere yeniden ekipler oluşturulur. Öğrenciler takımlar halinde önceki derste birbirlerine sundukları kişiler hakkında sorular yazarlar ve hazırlanan tüm sorular Tricider web aracı üzerinde birleştirilir. Sorularına karar veren öğrenciler tarihi kişilik ile ilgili “fakebook” web aracı kullanarak facebook temalı bir sosyal medya sayfası oluşturmak için birlikte çalışmaya devam eder. Bu sırada Büşra öğretmen öğrencilerin kendi yazdığı soruları içeren bir “Actionbound” hazine avı oyunu yaratır ve öğrencilerini oyuna davet eder.

Öğrencilerin yaptıkları tüm çalışmalar bir araya getirilerek kendilerini yansıtmaları sağlanır. Öğrencilerin yapılan tüm çalışmalara istedikleri zaman ve istedikleri yerde kendi hızlarında ulaşmaları için sınıf bloğunda paylaşılmıştır. Böylece izleme ve değerlendirme için ailelerin ve arkadaşlarının da erişimine açılmıştır. Büşra öğretmen ölçme değerlendirme için oyun tabanlı kullandığı Actionbound etkinliğinin yanı sıra, öğrenci ürün dosyası, gözlem formu, derecelendirilmiş puanlama ölçeği kullanır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN