

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Ellerimizi Üst Üste Koyalım

Senaryo ile ilgili Dersler

Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım.

Öğrenci Yaş Grubu

9-10

Çalışma Süresi:

120 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Farklı disiplinleri (Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) bir arada kullanarak ve teknolojiyi entegre ederek İş Birlikçi Öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma, Artırılmış Gerçeklik metotları ile öğretim tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

| Mevcut olgunluk seviyesinden | Hedeflenen olgunluk seviyesi: |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Değiştirme: Okulun genel dijital yeterlilik seviyesi düşüktür. Teknoloji kullanılırsa yedek olarak kullanılır ve geleneksel bir araç teknolojik olan ile değiştirilmiş olur.</p> | <p>Zenginleştirme: Teknoloji donanımları, araçları ve hizmetleri mevcuttur fakat kısıtlıdır.</p> |



Müfredata dayalı Öğrenme hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Öğrenme Hedefleri

- Kıtaları haritada tanıy ve gösterir.
- Ülkelerin bayraklarını tanıy ve farklılığı ayırt eder.
- Ülkelerin dünya üzerindeki konumunu kavrar.
- Öğrencilerin el becerileri gelişir.

Beceriler ve Yeterlilikler

- Yaratıcılık,
- İletişim ve iş birliği,
- Sosyal ve kültürler arası beceriler,
- Bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen öğretim tasarımcısı, gözlemci, rehber, teknoloji kullanımını destekleyen, yenilikçi ve motive edici.

Öğrenciler yaratıcı, araştırmacı, işbirlikçi, el becerileri kullanan, kameraman, grup içi görevlerini yerine getiren, içerik üretici ve aktif katılımcı.

Aileler etkinlik ürünlerine geri bildirim verir.



Araçlar ve Kaynaklar

- Materyaller (kağıt, kalem, yapıştırıcı, karton, boya kalemleri, harita, atlas)
- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon, kamera)
- İnternet
- Yazılım ve uygulamalar (Öneri: Pizap, Magisto, Fantashow, Wordwall, Padlet, Socrative, Weebly, Random Student Generator [https://www.transum.org/software/RandomStudents/])
- Artırılmış gerçeklik uygulaması (Eyejack)



Öğrenme Alanı

Okulda ders saatleri içerisinde ve okul dışında online çalışmalar olarak gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Melis ve Defne 4. sınıfta okuyan iki kardeşdir. Atlasın arka sayfasına bakarken akıllarına bir oyun gelir. Birbirlerine bayrakları gösterip hangi ülkeye ait olduğunu sorarlar. Ancak bayrakları tanımakta zorluk çekerler. Ertesi gün sınıfta oynadıkları oyunu Oya öğretmene anlatırlar. Birçok ülkenin bayrağını tanıyamadıklarını söylerler. Oya öğretmen yeni yaklaşımları deneme konusunda isteklidir ve onları dikkatle dinler. Oynadıkları oyunun çok güzel bir oyun olduğunu; ülkelerin bayraklarını ve o ülkeleri tanımanın oldukça önemli olduğunu söyler. Örneğin “Biz Almanya’da olsaydık okulumuzda nasıl bir bayrak asılı olurdu?” diye hayal etmelerini ister.

Oya öğretmen öğretimini zenginleştirmek için konuları disiplinler arası işlemek ve teknolojiyi öğretimine dahil etmek istemektedir. Öğretmen merkezli ve ders kitabı temelli öğretimden kurtulmak için teknolojinin yaratıcı kullanımından faydalanabileceğine inanmaktadır. Sınıfında öğrencilerinin kullanabileceği bireysel mobil cihazlar, kablosuz internet erişimi ve akıllı tahta yer almaktadır. **Artırılmış gerçeklikten** faydalanmanın teknolojiyi verimli kullanmak ve içerik üretmek bağlamında öğretimini zenginleştirmek için kullanılabileceği trendlerden biri olduğunu düşünmektedir. Sınıfa artırılmış gerçeklik kartları götürerek öğrencilerini bu yeni teknoloji ile tanıştırır ve kendi çizdikleri resimleri de bu yolla zenginleştirebileceklerini anlatır.

Öğrencilerinin birbirlerinden öğrenebileceklerine inandığı için **iş birliği öğrenme** kapsamında grup çalışmalarına önem vermektedir. Öğrencilerinin içerik üretmesini sağladıktan sonra **oyun tabanlı öğrenmeyi** kullanarak akıllı tahtayı kullanarak sırayla yaptırdığı interaktif içerikler ile öğrenci motivasyonunu artırmayı planlamaktadır.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Oya öğretmen hayal etmenin yaratıcılığını artıracığını bilir. Gelecek dersin başında öğrencilerine gruplar halinde çalışacaklarını söyler. “Random Student Generator” web aracını kullanarak öğrencilerini beş kişilik gruplara ayırır. Gruplar haritadan bakarak çalışmak istedikleri bir kıta seçerler. Oya öğretmen gruplardan öncelikle ellerini bir kâğıdın üstüne koyup çizmelerini ister. Öğrenciler el şeklinde resim çizdikleri bu kâğıdı kesip kendi kıtalarından ülkelerin bayrağı olacak şekilde hayallerindeki gibi boyarlar. Gruplar karşılıklı olarak el resimlerini değiştirirler. Öğrenciler kendi gruplarına gelen ellerin temsil ettiği ülkenin gerçek bayrağını ve o ülkeyle ilgili resimleri bireysel mobil cihazlarını kullanarak internetten araştırır. Bu sırada öğretmen her grup için bir Padlet oluşturmuştur. Ülkeyle ilgili kısa bilgilere de internetten ulaşan öğrenciler buldukları resimleri ve bilgileri sınıfla ve öğretmenle paylaşmak için dijital pano Padlet’e kopyalar. Bu sırada öğretmen süreçle ilgili gözlem formu kullanarak notlar alır. Öğrencilere buldukları sonuçlar hakkında anında geri bildirim verir.

Oya öğretmen kalıcı bir öğrenim yaratmak için sınıftaki diğer kaynaklarla birlikte teknolojiyi de kullanmak istediği için Bilişim Teknolojileri ve Yazılım öğretmeni Büşra öğretmenden yardım istemiştir. Büşra öğretmen gelecek derste öğrencilere araştırdıkları bilgileri ve seçtikleri fotoğrafları bir fotoğraf galerisi haline dönüştürmeyi öğretir. Her grubun yarattığı fotoğraf galerisini sınıfa ait olan web sayfasında paylaşırlar.

Bir sonraki ders öğrenci videoları ve dersin başında çizmiş oldukları el resimleriyle bir artırılmış gerçeklik uygulaması olan Eyejack aracı kullanılarak birleştirilir. Böylece her grubun kendi tabletinden resmi taratarak izleyebileceği bir artırılmış gerçeklik sergisi yaratılmış olur. Oya öğretmen bu süreçte gözlem yapmakta ve istenirse geri bildirim vermektedir. Öğrenciler hazırlamış oldukları içeriği gruplar halinde sınıfın kalaniyle paylaşır. Bu sırada her grup sırayla o an sunum yapmakta olan grubu videoya almaktadır. Arkadaşları geri bildirimde bulunarak fikirlerini paylaşır. Oya öğretmen her gruba sözlü geri bildirim verir ve öğrencilerin seçtikleri ülke ile ilgili edindikleri bilgileri anlattıkları videolar ve yarattıkları resim galerisini Weebly aracını kullanarak oluşturdukları web sitesine ekler. Öğrenciler bu blog sayfasında kendi çalışmalarını aileleriyle de paylaşır ve onlardan geri bildirim ister.

Oya öğretmen çocukların oyun söz konusu olduğunda daha iyi öğrendiğine inandığı için sınıfında oyun tabanlı öğrenme yöntemini de kullanmak istemiştir ve Wordwall aracını kullanarak bir oyun etkinliğine katılmalarını ister. Bu oyun linkini de ders dışında oynamaları için öğrencileri ile paylaşır.

Oya öğretmen kâğıt kalem testi yerine Socrative uygulamasını kullanarak senaryo sonunda değerlendirmesini teknolojiden faydalanarak yapar ve böylece değerlendirme bulguları dijital olarak saklar. Grupların birbirlerine yaptıkları yorumları akran değerlendirme notları olarak kendi gözlem formlarına not eder ve süreç değerlendirmeden faydalanır. Bu değerlendirme öğrenciler tarafından performanslarını geliştirmek için kullanılır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN