

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Erdemli Olmak

Senaryo ile ilgili Dersler

Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Rehberlik.

Öğrenci Yaş Grubu

11-15 yaş

Çalışma Süresi:

160 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Öğrencilerin dijital becerilerini desteklemek için Tersyüz Edilmiş Sınıf, Yaratıcı Drama, Karma (Blended) Öğrenme, İş Birlikçi Öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma 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:

- Ortak bir amaç doğrultusunda çeşitli görevler ve sorumluluklar üstlenerek proje ekiplerinde etkin olarak çalışır.
- Noktalama ve yazım kuralların uygun senaryo yazar.
- Yazma stratejilerini uygular: tahminde bulunma, metin tamamlama, bir metni kendi kelimeleri ile yeniden oluşturma, boşluk doldurma, grup olarak yazma, yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirleme gibi.
- Sunum amaçlı hazırlıklı konuşma yapar.
- Dijital kaynaklardan bilgi araştırıp veri toplar ve özgün bir eser ortaya koyabilir.

Beceriler ve Yeterlilikler:

- Yaratıcılık,
- İş birliği ve iletişim,
- Bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenci otonom, araştırmacı, iş birlikçi, yaratıcı, teknolojiyi etkin kullanan, grup içi görevleri yerine getiren (seslendirici, lider, kameraman, fotoğrafçı), aktif katılımcı ve içerik üretici.

Öğretmen dijital bir öğrenim kültürünün destekçisi, gözlemci, rehber ve grup lideri, yeniliğe teşvik eden, iş birlikçi, yönlendirici ve öğretim tasarımcısı.

Aileler sınıf blogundan çalışmalarını takip eder ve geri dönüşlerini bildirir.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon) ya da bilgisayar
- İnternet erişimi
- Materyaller: Sözlük, atasözleri ve deyimler sözlüğü
- Yazılım ve uygulamalar (Team Shake; PuppetPals; Toontastic 3D; Liveworksheets; Go Reflect)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler, örneğin: Edmodo)
- İnteraktif yazı tahtası
- İnteraktif çalışma kağıtları
- Değerlendirme araçları



Öğrenme Alanı

Direkt öğretim grup çalışmaları ile interneti olan bir sınıfta ve sınıf dışı çevrimiçi alanda gerçekleşmektedir.



Çalışma Özeti

Büşra öğretmen teknolojik araçların öğretime entegrasyonu ile öğrencilerinin aktif katılımını sağlayarak öğrenmeyi bireyselleştirmek istemektedir. Öğretmenler arası iş birliği ile kurumsal sınırların ötesine geçen dijital bir öğrenim kültürü benimsenmiştir. Bu sebeple Büşra öğretmen FCL öğretmen topluluğundan tanıdığı bir bilişim teknolojileri öğretmeni ile iş birliği içinde çalışarak bu senaryoda öğrencilerinin yaratıcılığı teşvik etmek için dijital içerik üretmeye yarayan Web 2.0 araçlarından faydalanmaktadır. BİT ve Web 2.0 araçlarını öğrencilerinin dijital okuryazarlık becerilerinin gelişmesi ve 21. yüzyılda yaşama ve gelecekteki çalışma alanlarına uyum sağlayabilmeleri için istemektedir. Okulundaki rehber öğretmenin de görüşünü alarak konuyla ilgili ders videolarının yanı sıra okunması gereken kaynakları **ters yüz edilmiş öğrenme** uygulayarak ders öncesinde sınıf yönetim sistemi Edmodo ile öğrencileri ile paylaşır. Kimlerin içeriği ulaşıp ulaşmadığını mutlaka kontrol eder. Böylece sınıf zamanını daha sonra konunun tartışılmasına ve araştırılmasına ayırmak ister. Her öğrencinin, kendi yetenek ve potansiyelini ortaya çıkaracak fırsat sağlamak istemektedir. **İş birlikçi öğrenme** kapsamında grup çalışmalarına

önem vermekte ve öğrencilerin işbirliğine dayalı çalışmalara açık olmalarını önemsemektedir. Çeşitli araçlar ve yöntemler kullanarak dijital kaynaklardan bilgi araştırıp, aralarında anlamlı bağlantılar veya sonuçlar çıkartılabilecek veriler toplanır. Tasarım sürecinin bir parçası olarak öğrenciler örnekler geliştirir, içerik üretirler. Büşra öğretmen **oyun tabanlı öğrenmeyi** kullanır ve oyunun gücünden faydalanarak öğrencilerinin akıllı tahta üzerinden grup halinde dijital oyun etkinliklerine katılmasını ister.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Büşra öğretmen dijital yeterliliği yüksek, öğrenme tasarımı başarılı bir Türkçe öğretmendir. Çalıştığı okulun vizyonu ve stratejisi değişime yönelik tüm okul yaklaşımı ile vizyonlu bir liderlik ve dijital bir öğrenim kültürü ile yeniliği teşvik etmektedir. Sınıfında öğrencilerinin kullanabileceği bireysel mobil cihazlar, internet erişimi ve akıllı tahtası bulunmaktadır. Büşra öğretmen değerler teması üzerine yapacakları çalışma için bilişim teknolojileri ve yazılım öğretmeni Ceyda öğretmen ile birlikte çalışmak ister.

Büşra öğretmen konuya birkaç soruyla giriş yapar. “Sabretmeyi bilmiyorsan, baştan kaybetmişsin demektir.” sözü ilgili öğrencilerin fikirlerini sorarak derse giriş yapar, ders öncesi göndermiş olduğu materyaller ile ilgili önemli ana hatları hatırlatır. Hikayesini bildikleri deyimler olup olmadığını sorar. Öğrencilerinin noktalama ve yazım kurallarına uyararak anlamlı bir metin yazabilme becerisini geliştirmek isteyen Büşra öğretmen, öğrencilerinden erdemli olmak konusunda karşılıklı konuşma diyalogları olan bir senaryo metni yaratmalarını ister ve çalışmayı hazırlamaları için zaman verir. Öğrenciler Team Shake uygulamasını kullanarak 2-3 kişilik gruplara ayrılır ve metinleri üzerinde Google Docs kullanarak çalışmaya başlar. Öğrenciler yazacakları metinde kullanmak üzere erdemli olma konusu ile ilgili deyimleri kendileri online sözlüklerden araştırır. Öğrenciler karar verdikleri cümleleri Google doküman üzerine metin olarak hazırlarken Büşra öğretmen de öğrenci çalışmalarını çevrimiçi olarak da kontrol etmektedir.

Bir sonraki ders Ceyda öğretmen ile birlikte öğrenciler takımlar halinde yazdıkları senaryo metnini kullanır ve Puppetpal/ Toontastic 3d uygulamalarından istediklerini kendilerini seçerek dijital bir drama videosu yaratırlar. Öğrenci grupları ses kaydı, dijital karakter seçimi, sahne seçimi gibi konularda ortak kararlar alır. Ceyda öğretmen bu süreçte her öğrencinin çalışmaya katkı sunduğundan emin olmak için gruplar arasında gezmektedir. Çalışmalar tamamlandıktan sonra grup halinde hazırladıkları dijital içeriği sınıf arkadaşlarına sunarlar. Her gruptan kameraman rolündeki bir öğrenci videoyu hazırlama sürecinde çalışmalarını fotoğraflar. Aynı zamanda bu fotoğraflar ve hazırlanan video içerik sınıf bloguna eklenerek daha sonra veliler ile de paylaşılır. Böylece ailelerinin ve arkadaşlarının da erişimine açılır ve onlardan da geri bildirim istenir.

Gelecek derste videolarda geen deyimler ile ilgili ğrenciler dijital oyun etkinliklerine katılır. Liveworksheets web aracı ile oluşturulmuş interaktif alışma kağıtları ve oyunlar ğrenciler tarafından oynanır. ğrenci grupları GoReflect web aracını kullanarak süreç ile yaptıkları alışmalar ile kendi alışma günlüklerini oluştururlar. Büşra ğretmen bu günlükleri ve süreç deęerlendirme formunu kullanarak alışmaları deęerlendirir. Sınıf yönetim sistemini kullanarak ğrencilerin yaptıkları alışmaların linkleri birbirlerini tekrar izleyebilmeleri için Edmodo platformuna yükler ve konuyla ilgili çeşitli interaktif alışma kağıtları evde kendi hızlarında öğrenmeyi desteklemek için ğrencilerle paylaşılır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN