



Future
Classroom
Lab

FCL GELECEĞİN SINIFINI TASARLAMA

Öğrenme Senaryoları Yazma Rehberi



MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü
(YEĞİTEK)

İçerik

- Geleceğin Sınıfı Laboratuvarı Nedir ?
- FCL Araç Takımları Nedir ve Nasıl Kullanılırlar ?
- FCL Paydaşları Kimlerdir?
- Trendlerin Belirlenmesi
- FCL Olgunluk Modeli Nedir ve Nasıl Belirlenir ?
- Tet-Set Aracının Kullanımı
- Geleceğin Sınıfı Öğrenme Senaryoları Nedir?



1- Bir Senaryo Yazma

Adım 1. Geleceğin Sınıfı Olgunluğu Oluşturma

Adım 2. Öğrencinin Geliştirilecek Becerileri

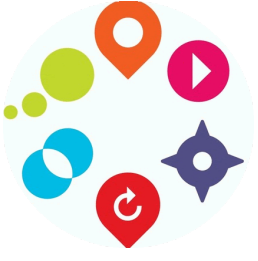
Adım 3. Trendlere Yanıt Verme

Adım 4. Senaryo Açıklaması Yazma veya Uyarılama (Şablon Üzerinde Çalışma)

2- Mevcut Bir Senaryoyu Uygun Hale Getirmek

- Çapraz Beceriler
 - a. Öğrenme Becerileri
 - b. Çalışma Becerileri
 - c. Yaşam Becerileri
- Öğrenme Etkinlikleri
- Öğrenme Etkinliği Tasarımı
- Öğrenme Tasarımcısına Giriş
- Öğrenme Etkinlikleri için Teknolojiler
- Sınıf Kılavuzu ve Değerlendirme Rehberi
- FCL Öğrenme Etkinliği Şablonu
- 21. Yüzyıl Öğrenme Etkinliği Tasarımına Yönelik Değerlendirme Anahtarları (Rubrikler)





Geleceğin Sınıfı Laboratuvarı Nedir ?

Future Classroom Lab (FCL) Projesinde, Brüksel'deki Avrupa Okul Ağı tarafından desteklenen çalışmaları temel alan pek çok gelişme gerçekleştirilmektedir. Future Classroom Lab öğrenmeye ve öğretmeye 21. yüzyıl becerilerini dahil ederek eğitimde değişen stilleri desteklemek ve geleneksel dersliklerin ve diğer öğrenme alanlarının yeniden düzenlenmesini sağlamak için oluşturulmuştur.

Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin okullara entegre edildiği bir "Yaşayan Laboratuvar" olarak tasarlanmıştır. Ayrıca fiziksel alanların, kaynakların, öğrenci ve öğretmenlerin değişen rollerinin ve farklı öğrenme stillerinin gelişimini desteklemektedir.

Future Classroom Lab altı farklı öğrenme alanından oluşmaktadır, bunlar: Üretim, Etkileşim, Sunum, Araştırma, İş Birliği ve Geliştirme alanlarıdır. Her bir alan öğrenme ve öğretmede özel öneme sahip olan alanları vurgulamaktadır. Avrupa Okul Ağı tarafından Brüksel'de kurulan orijinal FCL mekanı birçok ülkeye ilham kaynağı olmuştur.

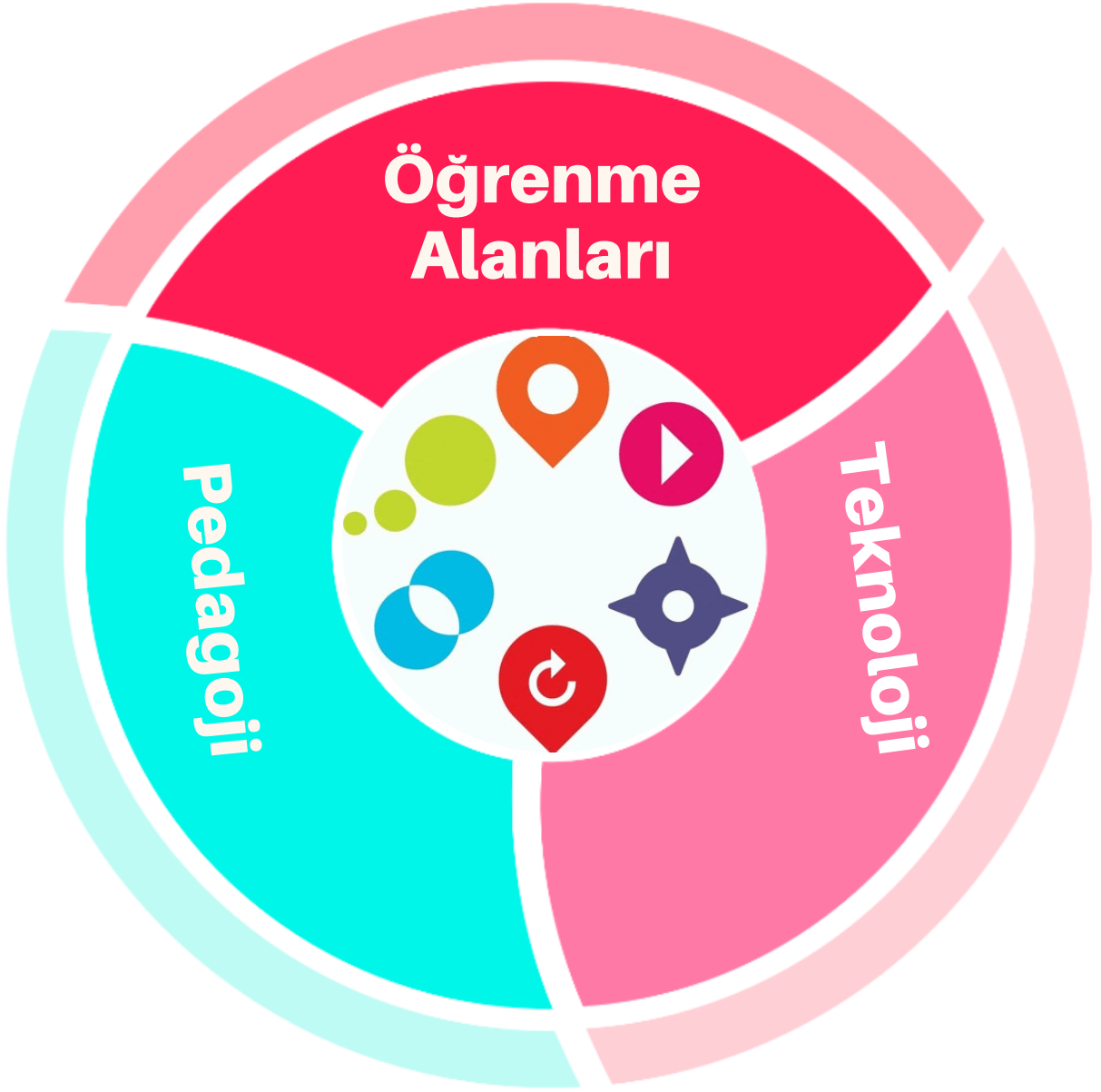
FCL 2012 Haziran ayında açılmış olup, Avrupa Okul Ağı, 30 Eğitim Bakanlığı ve artan sayıda pek çok BİT sağlayıcısı tarafından finanse edilmektedir. Paydaşlar sürdürülebilir bir platform sağlamak amacıyla çalışmaktadır. Politika yapıcılar, endüstri ortakları, öğretmenler ve diğer eğitim paydaşları düzenli olarak yüz yüze eğitimler, çalıştaylar ve stratejik seminerler ile bir araya gelmektedir. Bu toplantılar, Future Classroom Lab tasarımı için vizyon geliştirilmesi ve bu vizyonun farkındalığının nasıl artırılması gerektiği üzerinedir.

FCL, Türkiye'nin daha önce dahil olduğu birçok Avrupa Birliği projesinin yaygınlaştırma aşamasını oluşturmaktadır. FCL, Avrupa okul ağı tarafından daha önce tamamlanmış olan İTEC, CPDLab, Living Schools Lab ve Creative Classroom Lab projelerinin çıktılarını revize ederek geliştirmektedir.

Ülkemizde
FCL çalışmaları, Avrupa Okul Ağı koordinasyonunda
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü
tarafından yürütülmektedir.



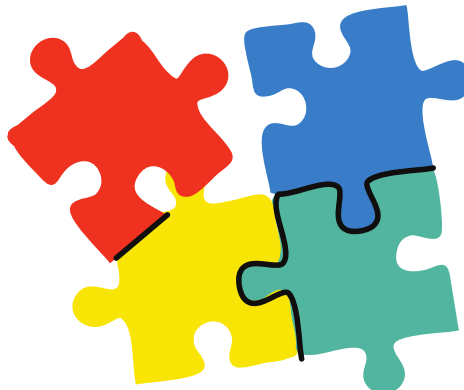
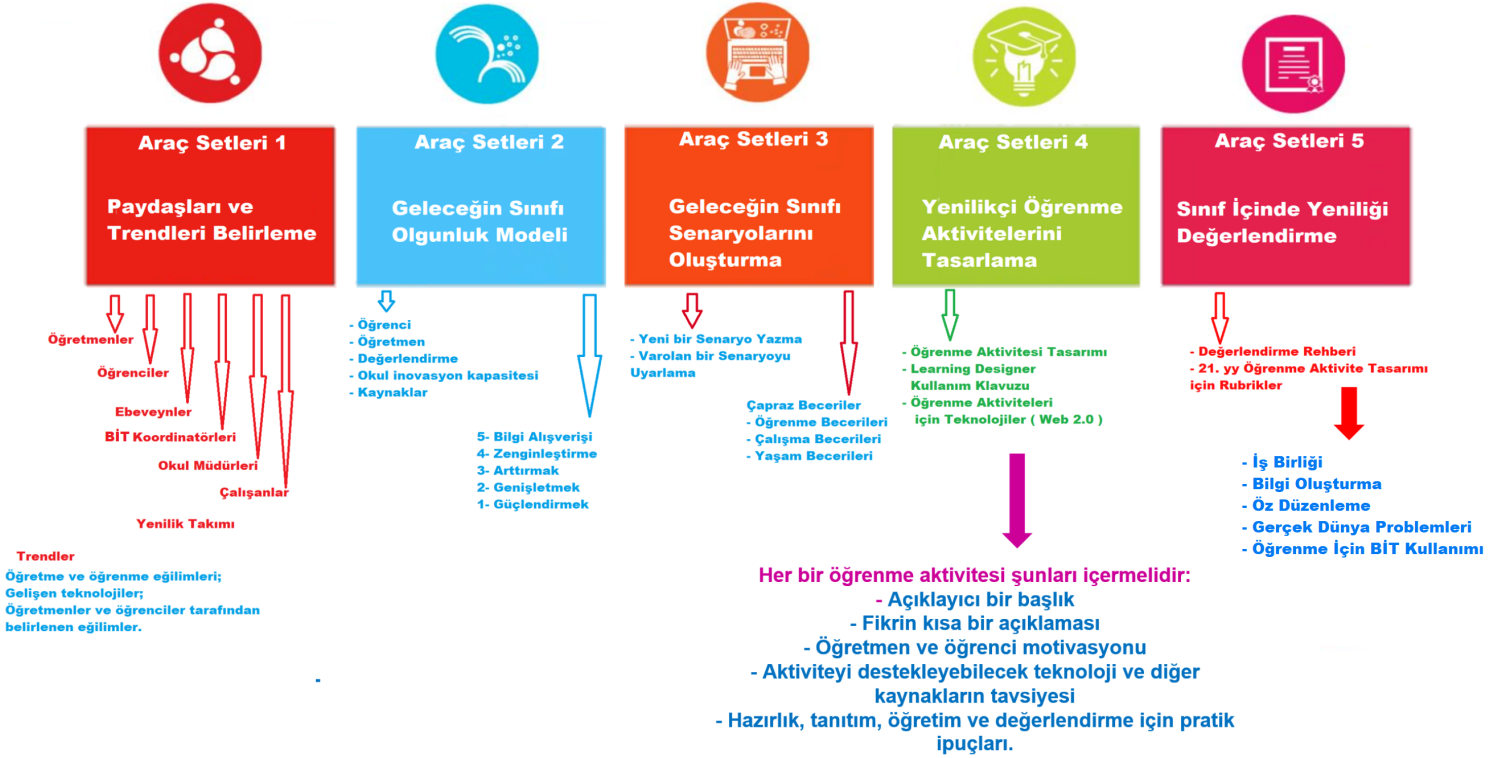
Aktif Öğrenme Ekosistemi



FCL Araç Takımları Nedir ve Nasıl Kullanılır ?



Geleceğin Sınıfı Araç Takımı öğretmenlerin, okul liderlerinin, eğitim politikasında karar alıcıların ve teknoloji sağlayıcılarının Geleceğin Sınıfı Senaryolarını oluşturmasını ve uygulamasını sağlar. Bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu, teknoloji tarafından desteklenen gelişmiş pedagojik uygulamalar ve yeniliklere yönelik net bir vizyon sağlayan, anlatıma dayalı, öğrenme ve öğretime yönelik bir açıklamadır. Bu araç takımı, eğitim sistemi içinde yer alan bir ya da birkaç okulda dijital teknolojilerin yenilikçi amaçla kullanılmasını sağlamak ya da geliştirmek için kullanılabilir. Bu sürecin gerekçesi ise, eğitim sistemine gelişen ve sürdürülebilir bir değişim getirmektir.





FCL Paydaşları Kimlerdir ?

Eğitimin gelecek yıllarda nasıl değişeceği ve eğitim sistemlerinin, okulların ve öğretimin gelişmeye nasıl ihtiyacı olduğu ile ilgili düşünerek Geleceğin Sınıfı Senaryosu inşa etme sürecine başlıyoruz.



Bir okulda yeniliğin tanıtılması ve yaygınlaştırılması, farklı bakış açısı ve görüşlerin dâhil edilmesi önemlidir. Eğitimdeki paydaşlar arasında; öğretmenler, okul liderleri, özel eğitim uzmanları ve BİT koordinatörleri gibi çeşitli çalışanların yanı sıra öğrenciler ve veliler de bulunur. Daha büyük okul topluluğunda yer alan paydaşların görüşleri de önemlidir. Bunlara örnek olarak işverenler, politikacılar, mesleki ve yüksek eğitim sağlayıcıları verilebilir.

Bir okulda yenilik, genellikle bir ya da birden fazla öğretmen tarafından gerçekleştirilen bir girişim olarak başlar. Araç takımı, geniş yelpazedeki paydaşların dâhil edilmesi yoluyla yenilik sürecinin geliştirilmesini amaçlar. Buradaki önemli fikir farklı paydaşlarının temsilcileri ile bir Yenilik Ekibi oluşturmaktır. Yenilik Ekibi, Geleceğin Sınıfı Senaryolarını uygulayabilir ve değişiklik sürecini koordine edebilir.



Okullar, toplumdaki daha büyük çaplı değişiklikleri yansıtmakta ve işverenler ekip çalışmasında yer alabilecek, günlük yaşam problemlerini çözme becerisi gibi geçmişte daha az değer verilen becerilere sahip genç iş gücü aramaktadır. Öğrenme şeklimiz de değişmiştir, artık bir öğretmenin gözetimi altında saatler geçirme ile sınırlı değildir. Toplumdaki ve öğrenmedeki değişikliklere trend adını veririz. Bunlar hem fırsatlar hem de zorluklar olabilir. Bunlara örnek olarak akıllı telefonlar ve tabletler gibi öğrencilerin sahip olduğu kişisel cihazlardaki artış, göç gibi sosyal trendler, kesintiler veya artan işsizlik gibi ekonomik trendler veya artırılmış hesap verebilirlik ve okul bağımsızlığı gibi politik değişimleri verebiliriz.

Paydaşların tanımlanması, onlarla birlikte çalışılması ve bununla birlikte en önemli trendleri tanımlamak için paydaşlarla nasıl çalıştığımızı tanımlamak için rehberlik sağlıyoruz. Bu trendler, sınıfa yenilik getirmek ve Geleceğin Sınıfının geleceğin ihtiyaçlarına yanıt vermesini sağlamak için kullanılacak olan bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu için yapı taşları haline gelmektedir.



Trendlerin Belirlenmesi

Geleceğin Sınıfı Senaryosunun tanımlanmasına yardımcı olacak sosyal, eğitim, teknoloji alanındaki trendlerin tanımlanması.

Bir trend, her zaman anında belirgin olmayan ve olası uzun vadeli etkilere sahip olan zaman içinde gerçekleşen aşamalı bir değişiktir. Eğitim teknolojilerindeki ve uygulamalarındaki trendler, Geleceğin Sınıfı Senaryolarının üzerine inşa edildiği önemli yapı taşlarını şekillendirir. İki adım mevcuttur: Birincisi trendlerin tanımlanması ve açıklanması, ikincisi paydaşlar tarafından en önemli görülen trendlerin seçilmesidir.



Trendlerin tanımlanması sürecine farklı paydaşların dâhil edilmesi önemlidir. Paydaşlar, toplum ve öğrenme konusunda değişiklikler gözlemleyebilir. Ancak, kaynaklara başvurmak ve yeni trendler hakkında önemli kaynakları okumak ve değerlendirmek de önemlidir.

Trendler ile ilgili kaynaklar. Katılımcılar trendler ve temalarla ilgili belgelere bakarlar. Bunlar arasında yer alanlar:

- Öğrenme ve öğretimdeki trendler;
- Yeni geliştirilen teknolojiler;
- Öğretmenler ve öğrenciler tarafından tanımlanan trendler.

Yukarıda yer alan trendlerin biri ya da birkaçı tartışmayı başlatmak için kullanılabilir.

Beyin fırtınası ve tartışma: Paydaşlar, gelecek yıllarda eğitim alanında önemli etkiye sahip olacak trendler ile ilgili beyin fırtınası yapar. Ayrıca paydaşlar, kendi okul bağlamını ele alarak öğrenci, öğretmen ve diğer paydaşlara yönelik fırsat ve zorlukları değerlendirir.

Trendlerin Seçilmesi ve Derecelendirilmesi

Trendlerin tanımlanması, beyin fırtınası ve tartışma oturumlarının sonrasında Yenilik Ekibi okul kapsamında yönelik eğitim trendlerinin kısa formdaki listesini seçerler. Seçim süreci görüş birliği ile sonuçlanmalıdır. Seçilen trendler için uygulama güçlükleri ve sağlayacağı yararlar üzerinde geniş paydaş grupları ile tartışılarak ortak sonuçlara ulaşılmalıdır.

Trendleri seçme süreci ayrıca teknoloji ile desteklenebilir. Bunlara yönelik birçok araç mevcuttur. Trendlerin oylanması ya da derecelendirilmesinde kolaylıkla kullanılabilecek birçok farklı araç mevcuttur. Bu araçlar mevcut durumu somut hale getirerek soyut olan sürece canlılık katmaktadır. Trendleri seçerken küçük grup tartışmaları ve dijital sosyal oylama araçları kullanılabilir.

FCL Olgunluk Modeli Nedir ve Nasıl Belirlenir ?

Gelecek için tek bir model yoktur. Gelenekselden yenilikçiye bir takım farklı yorumlamalar olacaktır. Teknoloji; modellerin, yöntemlerin ve kurumların yaygınlaşmasını sağlamaktadır.

Bu model, Geleceğin Sınıflarındaki önemli unsurlara denk gelen beş boyuta sahiptir. Bunlar: Öğrenciler, öğretmenler, öğrenme hedefleri ve değerlendirme, okul kapasitesi ve teknoloji kaynaklarıdır. Her bir boyut için beş seviye bulunmaktadır.

Bir okul, bir seviyeden diğer seviyeye geçerken okulun teknoloji destekli öğrenme ve öğretimde yenilikçi olma kapasitesi de artmaktadır. Fakat bütün seviyelerde iyi uygulama örneklerinin ve etkili öğrenmenin bulunabildiğini; beşinci seviyeden sonra daha üst düzey yeniliğin imkansız olduğu anlamına gelmediğini unutmamak gerekmektedir.

Senaryo geliştirme sürecine yönelik başlangıç noktası okulun mevcut yenilikçi öğretim uygulamalarını ve BİT entegrasyonunu öz denetime tabi tutmaktır.



Teknoloji destekli öğrenme ve öğretmede okullara yenilikçilik kapasitesini ölçme olanağı sağlayan bir öz değerlendirme aracıdır.

Bilgiler, üye profilinizde saklanır ve her bir kullanıcıya okulun Geleceğin Sınıfı özelliklerinde daha fazlasına nasıl ulaşabilecekleri ile ilgili sonuç ve öneriler sunulur.

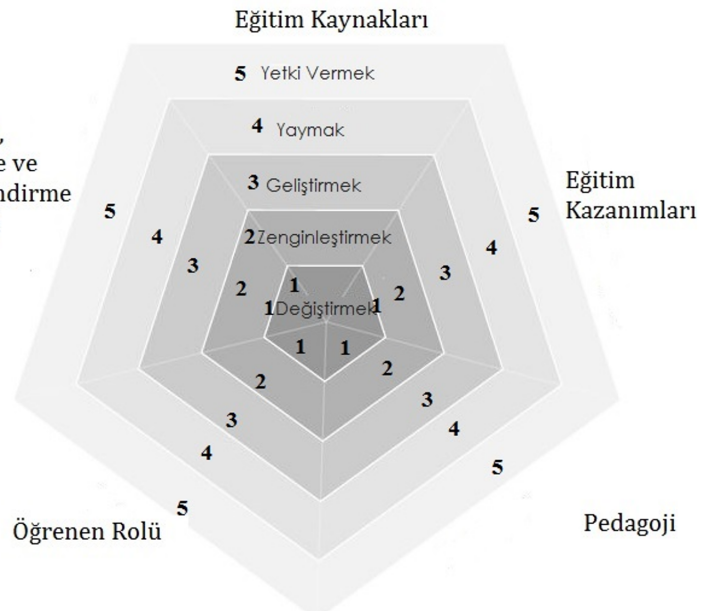
Modelde, sırayla incelenmesi gereken beş boyut vardır. Beş öz değerlendirmenin hepsi tamamlandığında sizin okulunuzun/sınıfınızın ne derece bir Geleceğin Sınıfı olduğuna yönelik toplam bir resim elde edeceksiniz.

Geleceğin Sınıfı Olgunluk modeli

(Yüksek aşamalar alt aşamaların uygulamalarını içermektedir)

- Okulunuzda sınıfta ne ölçüde a) öğretmenler ve b) öğrenciler öğrenmeyi yönetiyor?
- Öğrenmede teknolojinin rolü nedir? Öğrencilerinizin ne ölçüde dijital medya a) tüketicileri b) kullanıcıları c) üreticileridir?

Öğretim,
öğrenme ve
değerlendirme
yöntemi



Boyutlardan birini seçerek öz değerlendirmeye başlayın. İlk olarak giriş yapmayı unutmayın! Tamamlanan öz değerlendirme raporları kendi üye profilinizde mevcuttur.

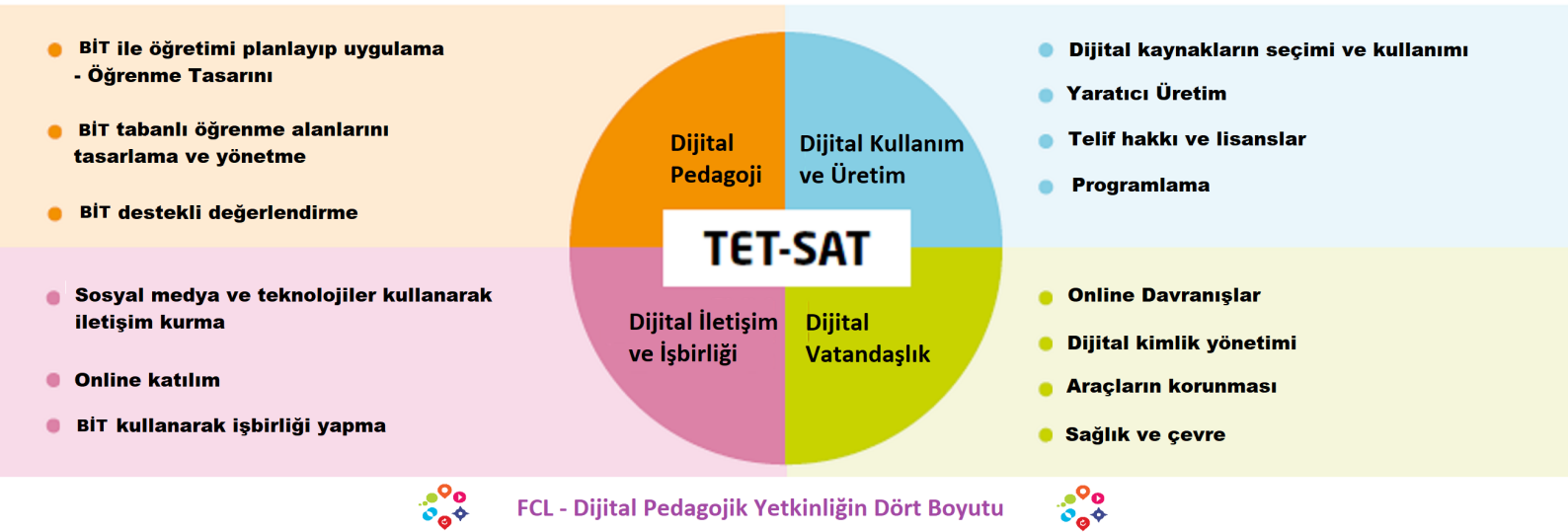
- Öğrenen
- Öğretmen
- Değerlendirme
- Okulun yenilik kapasitesi
- Kaynaklar

FCL web sitesinden [araç kiti 2.1](#) i inceleyiniz.

TET-SAT aracı

öğretmenler, öğretmenlere yönelik hazırlanmış teknoloji tarafından desteklenen öz değerlendirme aracını seçebilirler (TET-SAT).

Bu çevrimiçi araç, 15 alt alana bölünmüş olan dijital pedagojik yetkinliğin dört boyutunu değerlendirmektedir. TET-SAT'a katılmak isteyen öğretmenler aşağıdaki bağlantı üzerinden kayıt yapabilirler: <http://mentep-sat-runner.org>



Geleceğin Sınıfı Modeline Yönelik Bir Referans Rehberi

Referans modeline gitmek için: bit.ly/refmodelfcl

Her bir seviyede ve beş boyutun her birinde bulunan esas özellikleri vurgular. Lütfen aşağıda yer alan önemli noktalara dikkat ediniz:

Bu model, kurallı bir yol haritası olmayı amaçlamamaktadır. Bunun aksine modelin amacı, yansıtma ve tartışmayı teşvik etmek, senaryo oluşturmasını vurgulamaktır. İlk olarak bir "olgunluk" modeli adı verilmiştir; ancak bu ifade olgun olmama durumu ve durağan bir bitiş noktasını çağrıştırmaktadır. Unutulmamalıdır ki yenilik ve okul geliştirmesi sürekli bir süreçtir.

İlerleme sadece nicelik ile ilgili değildir (örneğin, teknolojinin daha sık kullanımı, eğitim alan daha fazla sayıda öğretmen ve daha fazla sayıda teknolojik araç gibi), tam aksine nitelik ile ilgilidir. Yani yaklaşımların genişletilmesi ve derinleştirilmesi ile ilgilidir. 1-2 seviyesindeki performans kesinlikle bir yetersizlik işareti anlamına gelmemektedir.



Örneğin, Birleşik Krallık 'ta yapılan araştırma; öğrencilerin çevrimiçi bir okuryazarlık programının, kalem ve kâğıt kullanılarak yapılan versiyonunda çevrimiçi versiyonuna göre daha iyi performans gösterdiklerini ortaya koymaktadır. Buradaki en önemli nokta tamamen amaca uygunluktur.

Bazı bileşenler diğer seviyelerde görülmeyebilir ancak geleceğin sınıfı geliştirme sürecinin bir parçası olarak ve tartışmaları teşvik etmek için işaretlenir. Örneğin özel eğitim ihtiyaçları konusu; yeterlik seviyeleri; öğrenci, öğretmen ve okul iş birliğinin seviyesi.

Öğrenci yeterliklerin ve etkinliklerin tanımlanmasında ortalama bir öğrenci referans olarak alınır. Kişilik, beceri ve ihtiyaç gibi noktalar dikkate alınmalıdır.

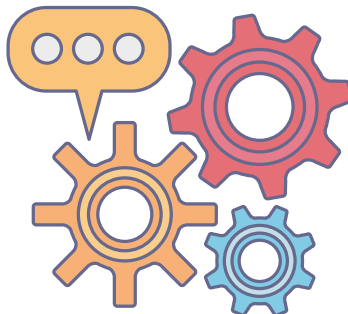
FCL İnovasyon Olgunluk Modeli

5 Güçlendirme Yeniden tanımlama & yenilikçi kullanma	Kurumsal sınırlar ötesine geçen teknoloji destekli yeni öğrenme hizmetleri. Mobil ve yer belirten teknolojiler öğretme ve öğrenmeyi destekler. Akıllı içerik ve mantıksal çözümleme ile desteklenen öğrenme yolculuğunun yardımcı tasarımcısı olarak Öğrenciler,
4 Genişletme Yeniden ağ tasarımı & gömme	Her yerde, entegre, sorunsuz şekilde bağlantı kurabilen teknolojiler sınıfın ötesinde öğrencinin tercihini ve kişiselleştirmeyi destekler. Öğretim ve öğrenme öğrenci etrafında dağıtılır, bağlanır ve organize edilir. Öğrenciler kendi öğrenmelerini yönetmek için teknolojiyi kullanarak öğrenmeyi kontrol altına alır.
3 İyileştirme Süreci yeniden tasarlama	-öğrenme ve kavrama araştırmasına dayanarak teknolojiyi dahil etmek için 'yeniden tasarlanan' öğretme ve öğrenme -Kurumsal - yerleşik teknoloji; öğretme, öğrenme ve değerlendirme için entegre bir yaklaşım sağlayarak içerik ve veri akışını destekler -Modellemek ve oluşturmak için ağ bağlantılı teknolojileri kullanan 'yapımcı' öğrenen
2 Zenginleştirme İç Koordinasyon	Sınıf içinde farklı olanaklar sunmak için etkileşimli bir şekilde kullanılan teknoloji. Teknoloji çok çeşitli öğrenme yollarını destekler. Teknoloji araçları ve kaynaklarını 'kullanıcı' olan öğrenen
1 Değiştirme Lokal kullanım	Teknoloji mevcut öğretim yaklaşımları içinde kullanılır. Öğrenme öğretmen yönlendirmeli ve sınıf içindedir Öğrenme içeriği ve kaynaklarını 'tüketici' olarak Öğrenen.

Etkileşimli Geleceğin Sınıfı Modeli , bir Senaryo geliştirme atölyesinin başlangıcında kullanılabilir ve üretilen rapor daha sonra bir senaryo tasarlamak için teşvik edici unsur olarak kullanılabilir.

Daha hızlı ve daha basit bir alternatif olarak Geleceğin Sınıfı modeline yönelik referans rehberi beş yenilik seviyesinin ele alınması için kullanılabilir. Böylece okulun yenilik bakımından mevcut durumda nerede olduğuna yönelik toplu bir kavrayış ve anlaşma mevcut hale getirilebilir.

Bu etkinlik ayrıca öğretmenler ve öğrenciler gibi diğer küçük paydaş grupları tarafından da tamamlanabilir. Etkinliğin amacı, bir okulun yeni öğretim ve öğrenim yollarını keşfetmek için veya bir sonraki aşamaya ilerlemek için Geleceğin Sınıfı Senaryosunda bulundurması gereken şeyleri tanımlamaktır.





Geleceğin Sınıfı Olgunluk Matrisi

(Yüksek aşamalar alt aşamaların uygulamalarını içermektedir)

Geleceğin Sınıfı Laboratuvarı olgunluk modeli matrisi					
	1. Değişirme	2. Zenginleştirme	3. İyileştirme	4. Genişletme	5. Güçlendirme
Sınıf					
Kurum					
Sistem					



Katılımcıların, olabilirliği yüksek ve etkili eğilimleri ele almaları beklenir





Geleceğin Sınıfı Öğrenme Senaryosu Nedir?

Geleceğin Sınıfı Öğrenme Senaryosu okulunuz içinde değişime yönelik bir vizyon oluşturmak amacı ile kullanılmasına yardımcı olur.

Geleceğin Sınıfı Senaryoları, okulların değişmesine ve toplumdaki, eğitimdeki ve teknolojiadaki trendlere aktif bir şekilde yanıt vermesine yardımcı olmak için tasarlanmış hikayesel anlatıma sahip gelişim yol haritalarıdır. Senaryolar en iyi şekilde farklı paydaşları da içererek okuldaki bir grup insanla geliştirilirler.

Senaryonun geliştiricileri; nelerin güncel olduğu, ilgili trendlerin neler olduğu ve eğitim uygulamalarının bunlara nasıl yanıt vermesi gerektiği ile ilgili görüş ve fikirlerini paylaşırlar.

Bir senaryo oluşturmak için ilk olarak paydaşlarla birlikte çalışarak ilgili trendleri tanımlamalısınız. Daha sonra Geleceğin Sınıfı Olgunluk Modelini kullanma konusunda okulunuzun genel durumunu ve yenilik seviyesini tanımlamalısınız. Senaryo; daha önce tanımlanmış olan trendlere yanıt vermek ve okulların öğrenme ve öğretimdeki yenilik seviyelerini artırmaya yardımcı olmak için yazılmalıdır.

Senaryoyu geliştiren ekip, okuldaki yenilik sürecini yaygınlaştırmak için öncelikleri açıklamalıdır. Eğer ki bir etkileşimli Geleceğin Sınıfı Olgunluk Modeli kullanılıyorsa, bir Geleceğin Sınıfı Senaryosunda yer alması gereken şeyleri belirten bir rapor üretmelidir.

Yeni bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu üretmektense Yenilik Ekibi ayrıca mevcut bir senaryonun uygun hale getirilmesine de karar verebilir.

Senaryolar ders planları değildir. Senaryolar, daha geniş çerçeveleri ve genel fikirleri açıklarlar.

Daha sonra öğretmenler öğrenmenin gerçek bağlamına ve okulun durumuna uyan öğrenme etkinlikleri için bir ders planı oluşturmak adına senaryoları kullanabilirler.

Bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu yazmaya girişmeden önce diğer örneklerle bakmak iyi bir fikir olabilir. Linkte bulabileceğiniz kısa animasyon, bir Geleceğin Sınıfı Senaryosunun nasıl olabileceğini açıklamaya yardımcı olabilir.

[Animasyonu izlemek için gidiniz.](#)

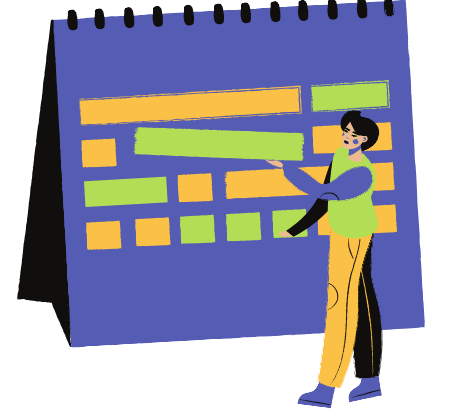


1- Bir Senaryo Yazma

Bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu üretimi en iyi şekilde çeşitli meslektaşların ve/veya Yenilik Ekibinin üyelerini de dahil edilen yüz yüze toplantılarla yapılmalıdır.

Araç Seti 1 ve Araç Seti 2'de açıklandığı üzere atılan adımlar, senaryo oluşturmanın başlangıcına yönelik gerekli hazırlıklardır. Paydaşların senaryonun çerçevesi üzerine düşünmesini ve tartışmasını sağlar. Senaryo inşasında yer alan paydaşlar aşağıdakilere benzer sorulara odaklanacaklardır:

- Okul bağlamımızın mevcut özellikleri nelerdir?
- Zayıf ve güçlü yanlarımız nelerdir?
- Okullarımızda yeniliği nasıl yaygınlaştırabiliriz?
- Toplumdaki ve eğitim dünyasındaki güncel değişikliklerle nasıl bağlantı kurabiliriz?
- Okulumuzdaki öğrenciler için önemli olarak ele alınan beceri ve yetkinlikler nelerdir?



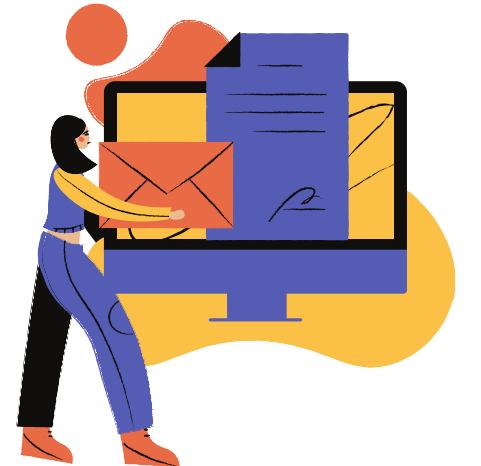
Adım 1. Geleceğin Sınıfı Olgunluğu Oluşturma

Geleceğin Sınıfı Olgunluk Modeli farklı yenilik parametrelerinin değerlendirilmesine yönelik bir yöntemdir. Kullanıcılara ortalama seviyeyi ve daha önemlisi senaryoların amaçladıkları hedefleri açıklamak için kullanacakları kelimeleri vermektedir. İdeal olarak bir senaryo, mevcut olgunluk seviyesinin bir üzerindeki seviyeyi elde etmek için yazılmalıdır çünkü daha yüksek bir seviye gerçekçi olmayabilir. Ana fikir, yeniliğin yaygınlaştırılması ve çok fazla paydaşa sahip olmaktır.

Olgunluk Seviyesi testi, aşağıdaki boyutlardaki seviyeleri ifade eden bir rapor oluşturacaktır:

- Öğrenci
- Öğretmen
- Değerlendirme
- Okulun yenilik kapasitesi
- Kaynaklar

Bir senaryo oluştururken bu boyutlardan herhangi biri ile ilgili hedeflenen seviye de eklenmelidir. Daha sonra belirli Öğrenme Etkinlikleri tasarlanırken, senaryonun amaçlanan seviyesi de dâhil edilmelidir.





Adım 2. Öğrencinin Geliştirilecek Becerileri

Senaryonun geliştirmeyi amaçladığı beceriler ile ilgili düşünmek de önemlidir. Bu beceriler, belirli bir müfredat veya branş alanı ile ilgili değil, daha çapraz olan 21. yüzyıl becerileri olmalıdır. Bununla ilgili daha fazla bilgi Çapraz Beceriler bölümünde verilmiştir.

Adım 3. Trendlere Yanıt Verme

Bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu geliştiricileri tanımlanan trendlere okulun nasıl yanıt vermesi gerektiğini de ele almalıdır. Bu trendleri ele almanın bir takım yöntemleri vardır:

Geleceğe uyarılama:

Bir trend hoş karşılanmıyorsa fakat kaçınılamaz ise ve bunu ele almak için değişikliklerin yapılması gerekiyorsa bu yöntemin kullanılması gereklidir. Buna örnek olarak öğrenci sayısının artırılması verilebilir.

Geleceğin kucaklanması:

Bir okula yönelik fırsat sağlayan trendler için geçerli olan bir durumdur. Buna örnek olarak öğrencilerin ilerlemesinin takip edilmesi için hızlı ve etkili yöntemler sağlayan teknoloji verilebilir.

Gelecek için nasıl uyarlamalar yapabileceğinize ve/veya geleceği nasıl kucaklayabileceğinize karar verin ve bu bilgiyi Geleceğin Sınıfı Senaryosuna ekleyin.

Seçilen trend, senaryo çerçevesinin bir başka önemli unsurudur. Yenilikçi öğrenme yeni teknolojilere yönelik fırsatları kucaklamalıdır. Yenilikçi Öğrenme ayrıca davranış ve alışkanlıklarda toplumun zorluklarına ve değişikliklere de bir cevap bulmaya çalışmalıdır.





Adım 4. Senaryo açıklaması yazma veya uyarlama

Senaryo açıklamaları, senaryonun çerçevesinin ana fikirlerinin bir açıklamasıdır. Oldukça genel ifadelerle ana fikri, etkinlik ve teknoloji türlerini ve yenilikçi fikirleri hikayesel bir dille açıklar. Metin ayrıca senaryonun amaçladığı beceri ve yetkinliklere de göndermede bulunur.

Senaryo açıklaması yaklaşık 10 cümlede ifade edilmelidir.

1-4 aşamalarında bilgiler toplanacak ve öğretmenlerin bir sonraki aşamada Öğrenme Etkinliklerinin farklı setlerini oluşturabilecekleri bir şemsiye görevi görecektir.

Senaryonun esas unsurlarını açıklamak için bu [şablonu](#) kullanın . Bir senaryo üzerinde iş birliği yapmak için çeşitli yöntemler vardır:

1- Şablonu indirin ve elle doldurun.

2- Belgeyi veya şablonu bir Google Doc olarak Google Drive üzerinden veya bir Word dosyası olarak OneDrive üzerinden paylaşın. Dahil olan meslektaşlarınıza erişime açın.

[Senaryo Şablonu için linke Tıklayınız.](#)

Senaryo şablonunu açıklamalarını inceleyiniz.





Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Senaryonuza etkileyici bir başlık bulun

Senaryo Hangi Okul Ders ile ilgili

Senaryoların önemli özelliklerinden biri diğer disiplin alanları ile entegre çalışıyor olmalarıdır. Bu nedenle senaryonuzun hangi ders alanları ile ilgili olduğunu yazınız. Örneğin, Tarih ,Coğrafya, Teknoloji ya da Biyoloji, Kimya, Felsefe, Teknoloji. Bu durum senaryonuzun çalışma süreçlerinde görünür olmalı.

Öğrenci Yaş Grubu

Senaryo öğrencilerinizin gelişim dönemlerine uygun olmalı. Örneğin, Lise 15-18, Ortaokul 11–14 gibi.

Çalışma Süresi:

Çalışma sürenizi, dakika, saat veya hafta olarak belirtebilirsiniz.



Uygun Trend veya Trendler

Uygun trendler genellikle okulunuzun gelişim alanları , öğrenci ve öğretmen yeterlilikleri ve bunlara paralel olarak günümüzdenki gereksinimlere göre oluşmuş trenler olabilir. Trend belirlemeyi öğretmen grupları ile yapmalısınız. Örneğin, senaryo trendi okulunuzdaki öğretmenlerin teknoloji kullanma güçlükleri üzerine konumlandırılabilir. Senaryoda neden bu trende ihtiyaç duyulduğunu açıklayıcı nitelikte olmalıdır.



Olgunluk Seviyesi



Şuanki olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
Senaryonun geliştirmek istediği alanın şuan okulunuzdaki olgunluk modeli seviye ölçeği durumu ve düzey seviyesini yazınız. Olgunluk seviyesinin ölçeğinden yararlanınız. Örneğin, değiştirme.	Bu senaryo uygulandıktan sonra gelişim seviyesi olgunluk ölçeğinin hangi aşamasına denk gelecek. Örneğin, zenginleştirme.



Müfredata dayalı Öğrenme hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Bu senaryonun hedeflediği becerileri müfredat ve 21.yüzyıl becerilerini tümleşik olarak kapsayacak şekilde belirtilir. Grup çalışmaları ile işbirliği ve etkileşim becerileri, teknoloji kullanımı ile teknoloji okuryazarlığı, araştırma ile problem çözme ve doğru bilgiye erişim gibi. Öğretim metotları da pedagojik kazanımları destekler.Örneğin, Proje tabanlı öğrenme – Yaşam ve kariyer becerileri.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Çalışma süreci boyunca öğretmenin ve öğrencilerin rolleri yazılacak. Örneğin, Öğretmen rehber, mentor, kolaylaştırıcı. Öğrenci araştırmacı, medya uzmanı , editor , aktif öğrenen. (Roller öğrenci çalışmalarına göre farklı şekillerde oluşturulabilir.)



Araçlar ve Kaynaklar

Senaryoyu uygularken gereksinim duyacağınız bütün araçları; internet,bilgisayar, post it, kalem projeksiyon ve kullanacağınız web 2.0 teknolojilerini de burada belirtebilirsiniz.



Öğrenme Alanı

Bu senaryonun gerçekleşeceği fiziki mekanları belirtiniz. Okul bilgisayar salonu, geleceğin sınıfı laboratuvarı, normal sınıf, okul bahçesi, açık alanlar (gezi, gözlem ve çalışmalar yapılabilecek müze, fabrika ve diğer kurumlar)



Çalışma Özeti

Bu alanda, bu senaryoya neden ihtiyaç duyduğuzu, altyapı ve hazırlık süreçlerini, senaryoyu öğrencilere tanıtmak ve öğrencileri çalışmaya hazırlamak için nasıl bir yol izleyeceğinizi belirtin. (ör.Video, Sunu, poster)



Çalışmanızın amacı ve çalışma süreci hakkında bilgi verin ve sonucunda hedeflediğiniz çıktılardan söz edin. Öğrenci çalışma grupları oluşturun ve gruplara görevlerini atayın. Öğretmen ve öğrenci profillerini tasvir edin ve sınıfın ya da okulun mevcut olgunluk modelini ve senaryoda kullanılacak teknoloji, materyallerin nasıl tanıtılacağını açıklayınız.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Senaryonuzun çalışma sürecini çok aşırı detaylara girmeden 3. kişi hakkında konuşuyormuş gibi anlatın. Anlatımınızda üst alanlarda belirttiğiniz unsurlar görünür olmalı. Çalışma bölümleri net ve açık yazılmış olmalı. Öğrenci çalışma süreci, sizin sürece katkılarınız, çalışma şekli ve değerlendirmeyi bu alanda anlaşılır ve fazla detay olmadan belirtiniz.

Değerlendirme, öğrencinin bireysel gelişimini destekleyen ve otonom olmasına katkıda bulunan humanist bir yaklaşım içerisinde gerçekleştirilmelidir.

The Future Classroom scenario template is part of the Future Classroom Toolkit (created by European Schoolnet), available on the Future Classroom Lab website:

<http://fcl.eun.org/toolkit>

The Future Classroom Toolkit is using the Creative Commons [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) licence.





2 - Mevcut Bir Senaryoyu Uygun Hale Getirmek

Geleceğin Sınıfı Senaryosu oluşturulmasına bir alternatif ise mevcut olan bir tanesini uygun duruma getirmektir. Yenilik Ekibi, bazı mevcut senaryoların uygun trendleri ele alıp almadığına ve yerel bağlama nasıl uygun hale getirilebileceğine bakar.

Örnek senaryoları görmek için bakınız: Bazı senaryo örnekleri. Bunlar, Geleceğin Sınıfı olgunluğunun çeşitli seviyelerinde BİT kullanıldığı çeşitli öğretim uygulamalarını gösterir.

Mevcut senaryoları bir esin kaynağı olarak kullanın. En iyi unsurları alın ve bunları yukarıda bahsi geçen kriterlere uygun hale getirin.





Çapraz Beceriler

Çapraz beceriler, 21. yüzyıl becerileri kavramını meslektaşlara tanıtmak için bir takım kaynaklar sağlar. Bunlar, bütün bireylerin kendilerini tamamlamak ve geliştirmek, etkin vatandaşlık, sosyal içirme ve istihdam için gerek duyacakları becerilerdir.

21. yüzyıl becerileri öğrenmede, çalışmada ve genel hayatta başarı için esas olan tamamen birbiri ile bağlı olan becerilerin üç seti halinde düzenlenebilir.

Burada sözü edilen beceriler aşağıdaki kaynaklardan yararlanılarak oluşturulmuştur.

EU Key competences,

2018Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S).

Framework for 21st Century Learning

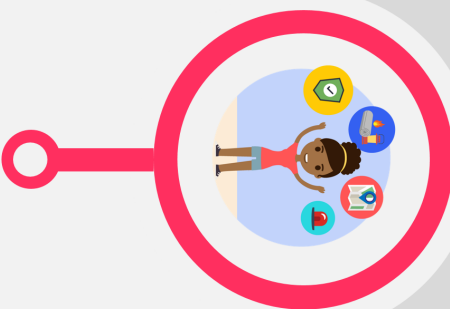
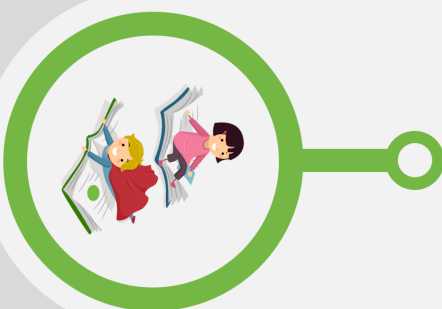
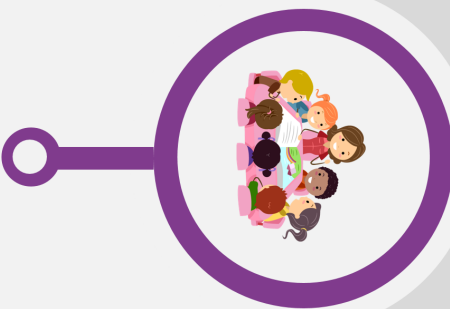
Öğrenme Becerileri

Hayat boyu öğrenme ve ağ kurma

Aktif öğrenme ve mesleki öğrenme ağlarına ve kültürler arası, nesiller arası ve disiplinler arası öğrenme ortamlarına katılma, sorgulama odaklı ve deneysel öğrenme.

Bilişsel düşünme – Yaratıcı ve yenilikçi

bir şekilde problem çözmek için bilişsel gücü ve eleştirel düşünmeyi birleştirme .



Öğrenmeyi öğrenme ve üst bilgi –

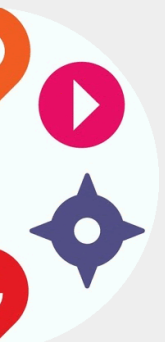
Öğrenmenin etkili öz yönetimi (zaman yönetimi, bağımsızlık, disiplin, tahammül, konsantrasyon) , öz denetimli öğrenme (kişisel ilerlemenin planlanması, izlenmesi ve değerlendirilmesi), eleştirel düşünme.

Eleştirel düşünme ve problem çözüme –

iddialar, mantık yürütme ve analiz kullanma, yargılamak ve sonuca varmak için farklı bakış açılarını hoş karşılamak, bakış açısını ve bilgileri geliştirmek için merakı kucaklamak, karar verme.

Yaratıcılık ve yenilik – Bireysel olarak

veya işbirlikçi bir şekilde yeni ve önemli fikirler oluşturmak ve bu fikirleri geliştirmek. Bunlardan yararlı ürünler çıkarmak için bu fikirleri değerlendirmek.



Çalışma Becerileri

Medya Okuryazarlığı

İlgili bilgiyi bulma, çeşitli dijital kaynak ve formatlarda bilgiyi kullanma ve eleştirel bir şekilde değerlendirme, medya üretimi (yazılı, görsel, ses veya video kayıtlı ve diğer içerikler).

İletişim

Çeşitli şekillerde ve çeşitli durumlarda kendini, kendine güvenerek ve açıkça ifade etmek, başkalarını anlamak ve fikirler ortaya koymak için farklı bakış açılarını da ele alma.

İşbirliği

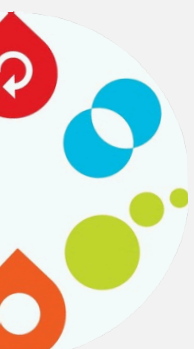
Yeni fikirler geliştirmek için farklılıklardan faydalanan çeşitli ekiplerde çalışmak, işbirlikçi olarak katılım, sadece kendini düşünmemek, bütünlük ve diğer kişileri takip etme ve yönetime becerisini planlamak ve düzenleme.

Girişim ve Girişimcilik

Hedefleri gerçekleştirmek için projeler geliştirme, planlama ve yönetme, risk alma ve girişimlerde bulunma, lider olma ve aynı zamanda bir ekibin parçası olarak nasıl çalışacağını bilme.

Dijital beceriler

İletişim, işbirliği ve problem çözmede dijital teknolojileri etkin bir şekilde kullanma, içerik oluşturma ve yönetme, e-güvenlik, sanal ortamlarda hayat boyu öğrenme.



Yaşam Becerileri

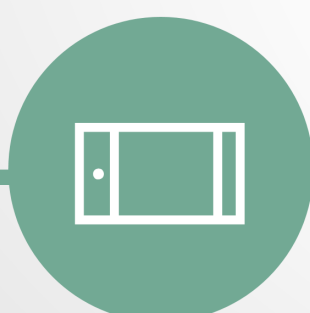
Gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama becerilerinden taviz vermeden mevcut neslin ihtiyaçlarını karşılamak.

Sürdürülebilir Geliştirme



Çeşitli rol ve sorumluluk alınmasındaki esneklik ve değişime uygun olma, kişisel ve mesleki hedef ve ilişkilerin başarılı olması için tavsiye ve öz düşünümünden faydalınma, engellerin üstesinden gelme, öncelikleri belirleme ve kariyer yönetimi.

Hayat ve Kariyer



Küresel olarak bağlı ve yerel olarak katılımcı, yerel ve küresel topluluğun zenginleştirilmesine aktif katılım, aktif dâhil olma, kurumlarla olumlu etkileşim, güçlü bir kültür ve kimlik hissi.

Vatandaşlık

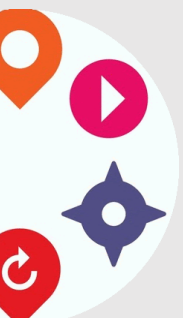
Kültürel Farkındalık

Kültürel çeşitlilik ve kültürel mirasın tanıtılması ve korunması.



Kişisel ve sosyal Sorumluluk

Öz farkındalık, empati, merhamet ve dayanışma, fiziksel ve zihinsel sağlıklı olma durumu, fiziksel etkinlik, kişiler arası etkileşimler.





Öğrenme Etkinlikleri

Geleceğin Sınıfı Senaryolarının amacı, okulunuzda öğrenme ve öğretimin geleceği için olası ve istenen şeylere yönelik bir vizyon görevi görmektir. Bu vizyonları gerçekleştirmek için bir grup öğretmen, gerçekçi ve uygulamalı bağlamda yenilikçi fikirleri de içeren bir Öğrenme Etkinliği seti oluşturmak için birlikte çalışmalıdır.

Bir Öğrenme Etkinliği, öğrenme ve öğretim sürecinde öğretmenlerin ve öğrencilerin neler yaptığını açıklar. 21. yüzyıl becerilerinin gelişimini desteklemek adına öğrencileri öğrenme sürecine dahil eden değerli bir öğrenme deneyimi sağlamak için dijital teknolojinin nasıl kullanılabileceğini gösterir.

Bir Öğrenme Etkinliğinin tasarlanması sürecinin başlangıç noktası uygun bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu seçme veya oluşturmaktır. Daha sonra fikirlerini ve esin kaynaklarını paylaşacak ve işbirlikçi bir şekilde Öğrenme Etkinlikleri tasarlayacak olan bir grup öğretmen toplamalısınız.



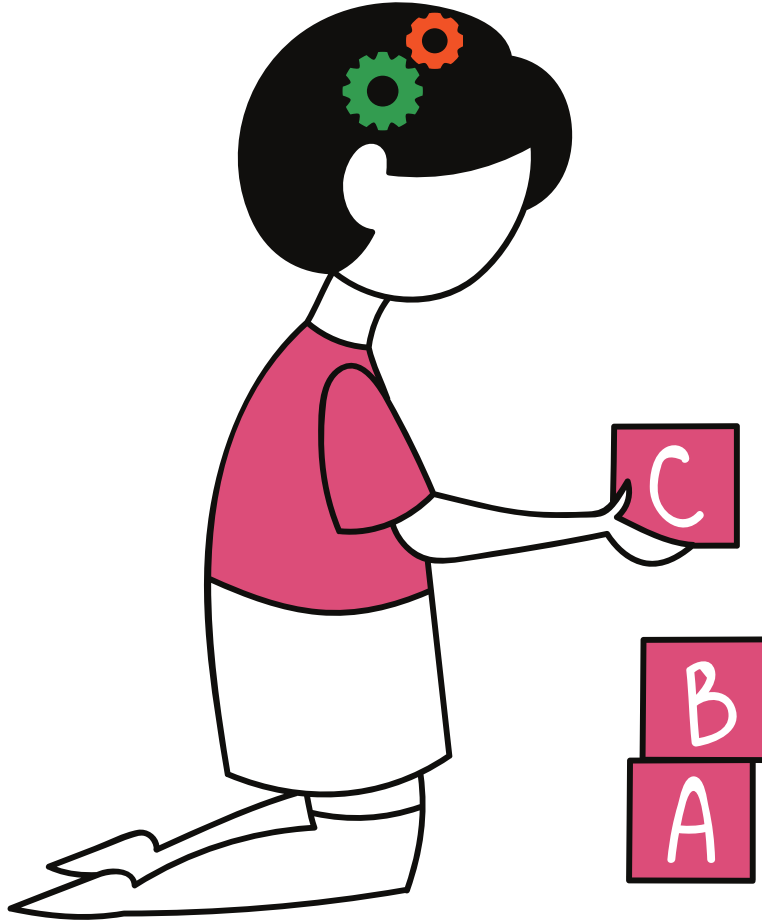


Öğrenme Etkinliği Tasarımı

Yenilikçi ve öğrenme sürecine katılımı destekleyen Öğrenme Etkinliklerinin iş birlikçi tasarımı, Geleceğin Sınıfı sürecinin merkezindedir. Bu sürecin önemli bir unsuru öğretmenler arasında fikirlerin paylaşımıdır. Bu nedenle başlangıç noktası; öğrenme etkinlikleri tasarlamak için 3-4 kişilik ve farklı deneyimlere sahip olan öğretmenleri bir araya getirmektir.

Öğrenme Etkinliği Tasarımı süreci Edukata üzerinden yapılmıştır. Edukata, iTEC projesinin bir parçası olarak, Öğrenme Çevreleri Araştırma Grubu, Aalto Üniversitesi tarafından üretilmiştir. Bu araç, Öğrenme Etkinliği Tasarımına yönelik basit bir rehber sağlar. Bütün detaylar, Edukata Öğretmen Rehberi'nde bulunabilir.

Geleceğin Sınıfı Senaryosu - Geleceğin Sınıfı [Araç Kiti](#) sürecini takip ediyorsanız, yenilik ekibi, öğrenme etkinliklerinin tasarımına ilham kaynağı olarak kullanılması için bir veya daha fazla Geleceğin Sınıfı Senaryosu oluşturmuş veya seçmiş olacaktır. Uygun bir senaryonun tanımlanması ilk ana önemli adımdır. Tek bir Geleceğin Sınıfı Senaryosu ile bir veya daha fazla öğrenme etkinlikleri oluşturabilir ve çeşitli senaryolarda benzer öğrenme etkinlikleri oluşturabilirler.





Tasarım Atölyesi - Tasarım atölyesi, Öğrenme Etkinliklerinin gerçekleşeceği yerdir. Atölye için bir grup öğretmen (en az 2 ve tercihen daha fazla) fikir paylaşılabilecekleri uygun bir yerde bir araya gelirler. İdeal olarak bütün öğretmenler ve destek çalışanları, bütün okula yönelik değişiklikleri yapmak için tasarım sürecine dâhil olmalıdır. Öğrenciler de sürece dâhil edilebilir.

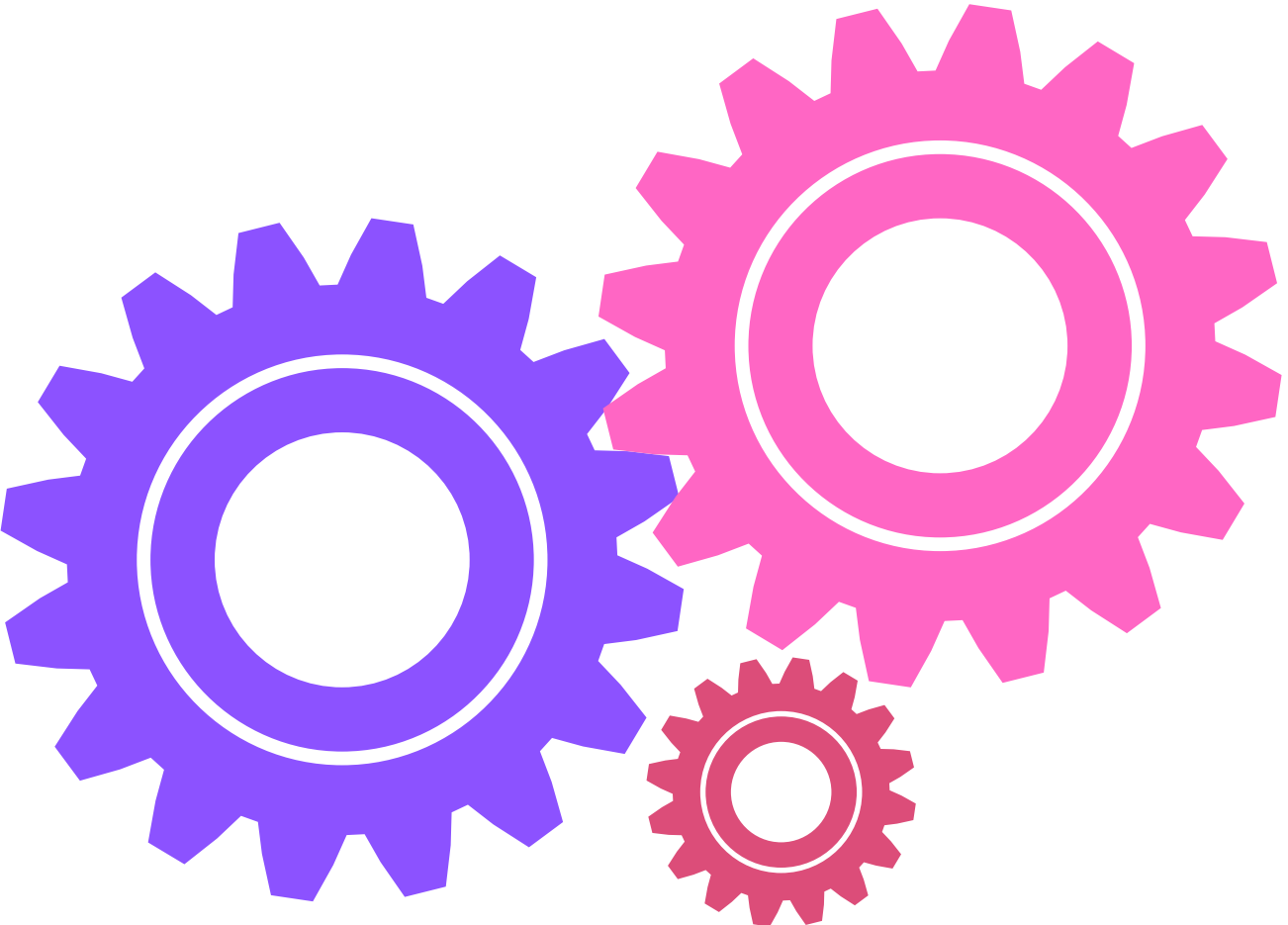
Öğrenme Etkinliklerini Tanıma - Bir Öğrenme Etkinliği oluşturmadan önce atölyedeki katılımcılar bir Öğrenme Etkinliğinin ne olduğuna dair fikir sahibi olmalıdır. Bir Öğrenme Etkinliği öğretmenlerin ve öğrencilerin yürüttükleri aktivite süreçlerini açıklar. Bunlar bir derste veya birkaç derste geliştirilen etkinlikler olabilir.

İyi bir Öğrenme Etkinliği konuya bağlı değildir ve müfredat genelinde kullanılabilir. Bir video oluşturma, grupta öğrenme, veri veya görüntü toplamak için okul dışında çalışma Öğrenme Etkinliğine örnek olarak verilebilir.

Her bir öğrenme etkinliğinin içermesi gereken bölümler:

- Açıklayıcı bir başlık,
- Fikrin kısaca açıklanması,
- Öğretmen ve öğrencilere yönelik motivasyonlar,
- Etkinliği destekleyebilecek olan teknolojiler ve diğer kaynaklarla ilgili tavsiye,
- Hazırlık, tanıtım, öğretim ve değerlendirme ile ilgili uygulamalı örnekler.

Bir Öğrenme Etkinliği tasarlarken olgunluk düzeyinin senaryonun hedeflediği seviyeye denk geldiğinden emin olun.





Öğrenme Tasarımcısına Giriş

London Knowledge Lab tarafından üretilen [Öğrenme Tasarımcısı](#) öğrenme etkinliklerinin oluşturulması ve paylaşılması için yararlı Web-tabanlı bir araçtır. Öğrenenlerin kendi öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olacak olan bir takım öğretim ve öğrenme etkinliklerini (TLA) oluşturmanıza izin verir.

Learning Designer Home Browser Designer Administrator

Which ICT tool? wiki activity

Name: Which ICT tool? wiki activity

Topic: Teacher education

Learning time: 60 minutes

Designed learning time: 60 minutes

Number of students: 50

Description: This activity is based on a learning design used by Tim Neumann at the IOE to introduce trainee teachers to

Aims: To practice using a wiki for learning
To discuss a range of learning technologies and their uses for

Outcomes: Construct a group wiki
Compile a list of learning technologies and
Apply peers' ideas to your own practice
Give feedback

Pie Chart: Production 33.33%, Col, Dis

+ Add TLA

New design Import design Export design Share Save

Produce: Create a shared resource of learning technologies for education
Respond to the question: Which ICT tool (software, function, website, social media) might be useful for education?
Go to the wiki and add a new page, then

Discuss: Comment on others' contributions
From the list of pages (click on the Page button):
select a tool that you have used or plan to use,
read its description, and

Collaborate: Create a folksonomy for the wiki contents
Categorise the various pages using tags to create a folksonomy:
Go to one of the wiki pages and edit the page tags 'Edit' link

Kendi tasarımınızın üzerinde düşündükten sonra artık birkaç tıklama ile değişiklikler yapabilirsiniz. Örnek: Öğrenme türünün ve etkinlik tanımının değiştirilmesi, bir etkinlikte harcanan zamanın ayarlanması, grup boyutunun değiştirilmesi, farklı kaynakların eklenmesi, hatta etkinliğin farklı bir öğrenme etkinliğine taşınması. Bu da, eğitimin her alanından öğretmenler tarafından kullanılabilen, çıktıları uzmanlar tarafından onaylanmış, farklı koşullarda kullanılabilen, yansıtıcı bir tasarım yaklaşımını destekler.

Teknolojiyi Etkili Kullanma

Öğrenme Tasarımcısı, öğretmenden ne tür öğrenmenin gerekli olduğunu düşünmesini isteyerek teknolojinin öğretim ve öğrenme sürecinde etkili kullanımını destekler. Öğrenme türü, hangi aracın kullanımının en uygun olduğuna yönelik bir gösterge verir. Örneğin, vikiler veya paylaşılan belgeler gibi araçlar işbirliği ve üretim için kullanılabilirken forumlar ve bloglardaki yorum kısımları tartışma için kullanılabilir.

Öğrenme tasarımları, kullanıcı tarafından üretilen öğrenme tasarımları rehberine yüklenebilir. Öğrenme Tasarım Rehberi öğretmenlerin hem diğer öğretmenlerle fikirlerini paylaşmalarını sağlarken aynı zamanda öğretim süreçlerine ve disiplinlerine mevcut tasarımları uyarlamalarını ve kullanmalarını da sağlar. Bu şekilde etkili öğretim uygulamaları içinde bir topluluk bilgisi gelişmiş olur. Learning Designer Community YouTube kanalındaki [Learning Designer video tutorials playlist](#) izleyin.



Öğrenme Etkinlikleri için Teknolojiler

Bu bölümde web 2.0 araçlarının sınıfta kullanımının örnekleri ile birlikte, Web 2.0 araçlarının kısa açıklamaları sunulmaktadır. Bazen bir Öğrenme Aktivitesini uygulamak için teknolojiye ihtiyaç duyulurken, bazen ise teknoloji, öğrenmeyi desteklemek için kullanılır. Her iki durumda da, teknolojinin öğrenme çıktılarına ulaşmak için bir araç olarak hizmet etmesi önemlidir.

Çeşitli [Web 2.0](#) araçlarını keşfetmek için buraya gidin





Sınıf Kılavuzu ve Değerlendirme Rehberi

Sınıfınızda ilk kez veya yeni bir grup öğrenci ile bir Öğrenme Etkinliği, bir araç veya kaynak kullandığınızda pürüzsüz olarak çalışmayabilir. Bu nedenle geri bildirim almak, nelerin işe yaradığını ve nelerin geliştirilmeye ihtiyacının olduğunu düşünmek önemlidir. Yansıtma ve geri bildirim, kılavuz değerlendirme için değerli bilgi kaynağıdır ve aşağıdakileri gerçekleştirmek için kullanılır:

- Yeni teknolojiler ve yaklaşımlardan beklenenler ile , uygulama sırasında deneyimlenen gerçek faydaları karşılaştırmak;
- Öğretim etkililiğini değerlendirmek ve öğrenme etkisini ölçmek;
- Okulda veya topluluktaki diğer öğretmenlerle paylaşılabilir olan iyi fikirleri, yaklaşımları, araçları ve kaynakları tanımlamak;
- Öğretim yöntemini ve öğrenci öğrenmesini iyileştirmek ve öğretmen ve öğrenci motivasyonunu artırmak.



Değerlendirme Rehberi

Değerlendirme sürecinin başında sınıf kılavuzunun hedefini tanımlamalı, toplamınız gereken bilgileri belirtmeli ve uygun değerlendirme araçlarını seçmelisiniz. Değerlendirme sürecine hazırlanmanıza yardımcı olması için bu rehberi kullanın.

Sınıf Kılavuzunun Hedefi

Başlamadan önce kılavuz üzerinden elde etmek istediklerinizi açıklayın. Örneğin, öğrenciler arasındaki iş birliğinin seviyesini ölçmek, öğrenci katılımını artırmak, öğrenci bağımsızlığına daha fazla izin vermek, değerlendirme uygulamalarını geliştirmek, yeni teknolojilerin faydalarına karar vermek, vb. Meslektaşlarınızla elde etmek istediğiniz hedefi ele alınız.



Neler Değerlendirilmeli?

Sınıf Kılavuzunun hedefini belirledikten sonra toplamamız gereken bilgileri ve bu bilgilere nereden ulaşılabilirliğini belirtin. Bunu, değerlendirmenin hedefini belirleyerek yapabilirsiniz. Örneğin, öğrenciler veri ve bulgu toplamak için ihtiyacınız olan istenen bilgi ve bulguyu sağlayabilir.

Öğrenciler: Sınıftaki öğrencilerin yaş aralığı, sayısı, dijital okuryazarlık seviyesi, yeniliğe yaklaşımlar (örnek: motivasyon), sınıf davranışı ve sınıfa bağlılık, öğrenme üzerindeki etki, öğrenmeye yönelik yeni öğrenme yöntemleri, zorluk ve engeller, öğrenme bulgusu, öğrenme süreci üzerine düşünme gibi bilgilere ihtiyacınız olabilir.

Öğretmen(ler): Örneğin, önceki deneyim ve dijital teknoloji tarafından desteklenen gelişmiş yaklaşımlar kullanma konusunda kendine güven, yeni veya farklı öğretim yöntemlerinin etkileri, eğitsel sonuçlar üzerindeki etki, öğretim süreci uygulamalarına yenilikçi etkinlikleri entegre etme olasılığı, yeniliği teşvik etme yöntemleri, öğretim ve öğrenme süreci ile ilgili öğrenilenler üzerine düşünme olabilir.

Araç ve Kaynaklar: Örneğin, öğrenme çıktılarının ve becerilerin gelişiminin desteklenmesi, öğrenme sürecinin iyileştirilmesi, öğrenci yaşı ile ilgili uygunluk, beceri seviyesi veya öğrenme hedefleri, aracın kullanımındaki zorluk derecesi değerlendirilebilir.





Nasıl Değerlendirmeli?

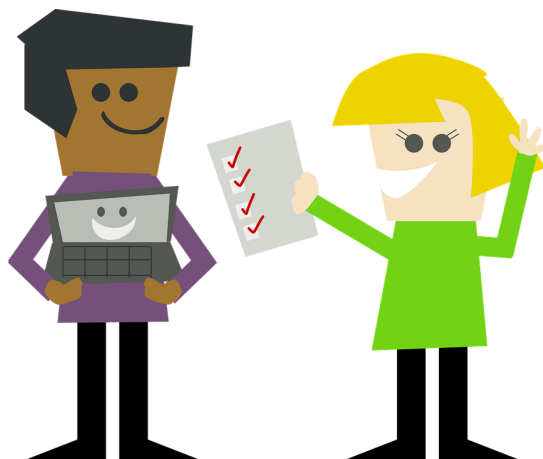
Kılavuz değerlendirmesi için gerekli olan bilgi, farklı yöntem ve araçlar kullanılarak elde edilebilir. Örneğin; değerlendirme ölçekleri, kontrol listeleri, rubrikler veya anketler. Bunlar kullanılırken Öğrenme Etkinliğinin nasıl uygulandığı göz önünde bulundurulur. Örneğin, tek bir öğretmen öz yansıtma, değerlendirme ölçekleri veya öğrenci veya meslektaşlara danışma yöntemlerini kullanabilir. Öğrenme Etkinliklerinin kullanılması, tüm okula yönelik bir yaklaşımın parçası olarak uygulanıyorsa daha fazla yapılandırılmış yöntemler tavsiye edilir. Bunlar için personel ve öğrenci anketleri, gözlemler, yansıtıcı tartışmalar, akran değerlendirmesi, vb. bulunur. Etkili değerlendirme elde etmek için farklı araçları birlikte kullanabilirsiniz.

Öz yansıtma: Sınıfınızda Öğrenme Etkinliği kılavuzunu yaparken nelerin işe yaradığını ve nelerin işe yaramadığını yansıtarak mevcut güçlü ve zayıf yanlarınızın farkına varırsınız. Bu şekilde nelerin geliştirilmesi gerektiğine yönelik gerçekçi fikirler elde edersiniz. Bir öz yansıtma günlüğü, deneyimlerinizi özetlemeniz ve düşüncelerinizi kelimelere dökmeniz için yararlıdır.

Etkinlikte kullanılan materyallerin, ders planlarının, araçların ve kaynakların akran değerlendirmesinin yanı sıra öğretim sürecinin akran gözlemi de sizlere sınıf kılavuzunuzun değerlendirilmesini ve farklı bir bakış açısını sunar. Aynı zamanda yapılacak olan geliştirme çalışmaları için de kullanılabilecek olan zamanında geri bildirim sağlar. Gözlem, genelde bir gözlemci tarafından gerçek hayat ortamlarında gerçekleştirilir. Fakat uzak gözlem de BİT kullanarak mümkün olabilir.

Yansıtıcı tartışma, sadece geri bildirim verilmesinden daha fazlasıdır. Odak noktası, aldığınız geri bildirim üzerine bir şeyler inşa etmek ve Öğrenme Etkinliğinizin nasıl geliştirilebileceğini, nelerin değiştirilmesi gerektiği ve hangi tür çözümlerden yararlanabileceğinizi ele almak için eleştiriler kullanmak üzerinedir.

Geri bildirim elde etme sistemi dört farklı alanda elde ettiğiniz geri bildirimleri düzenlemeniz için kullanılabilir. Bunlar: güçlü yönler, zayıf yönler, ortaya atılan sorular ve sınıf kılavuzunda ortaya çıkan fikirler.





Rubrik (puanlama anahtarı), değerlendirmek istediğimiz şeylerin göstergelerini içeren bir tablo formunda bir araç (kriter) ve her bir kritere yönelik değerlendirme ölçeğidir. Rubrikler, kalite bakımından ne demek istediğimizi ve nasıl geliştirebileceğimizi açıklamamız konusunda bize yardımcı olur.

Kontrol listeleri evet/hayır formatında yazılır. Etkili ve kullanımı kolaydır. İdeal kontrol listesi, beş ila on arasında maddeden oluşur. Basit ve doğru kelimeleri, okuması kolay düzeni vardır ve ideal olarak bir sayfadan uzun değildir. Ne kadar basit olurlarsa değerleri de o kadar yüksek olur.

Değerlendirme ölçekleri performans derecelerini gösterir. Bir evet/hayır formatı üzerinden elde edilen değerlendirme maddesinden daha belirli bir bilgi elde etmek için kullanılır. Ölçek puanları, neleri ölçmek istediğinize bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Örneğin, aşağıda verilenlerin ölçülmesi:

- Kullanabileceğiniz nitelik için: zayıf - orta - iyi - mükemmel
- Sıklık için: asla - bazen - sık sık - her zaman
- Deneyim için: başlangıç - deneyimi olan - uzman
- Fikir için: hiç katılmıyorum - katılmıyorum - ne katılıyorum ne de katılmıyorum - katılıyorum - tamamen katılıyorum

Anketler ve araştırmalar birbiri yerine değiştirilerek kullanılabilir fakat ikisi arasında çok az bir fark vardır. Bir anket bilgi toplamak için kullanılan bir takım sorulardan oluşur ve bir araştırma toplanan bilginin analiz edilme sürecidir. Fakat çevrimiçi araçların geliştirilmesi ile birlikte hem anketler hem de araştırmalar veri analizine izin vermektedir. Net bilgi toplama ve kolay olarak analiz edilme, yorumlanma ve kesin geri bildirim konusunda etkilidirler. Gerçeklere dayalı bilgi, tutum, tercih, inanç ve deneyim toplanması için kullanılabilirler. Bilgi toplamak için farklı soru türleri kullanılabilir.

Bunlar: Çoktan seçmeli, birden fazla cevaplı, değerlendirme ölçütleri, değerlendirme soruları, açık uçlu sorulardır. Açık uçlu sorularda yanıt verenler kendilerini kendi kelimeleri ile ifade ederler.



FCL Öğrenme Etkinliği Şablonu

Öğrenme Etkinliğinin Başlığı

Öğrenme etkinliğinin adını yazabilirsiniz ya da müfredatınızdaki konu adı olabilir.

Kısa açıklama

Ne çeşit bir etkinlik yapacağınızı, neden bu etkinliği yaptığınızı , kazanımları ve etkinliğin kısa bir açıklaması gibi bilgilerin genel ve kısa detaylarını içermeli.

Öğrenme etkinliğinin zamanı, öğrenme alanları ve kullanılacak teknoloji ve araçları

Zamanlama	Öğrenme Alan(ları)	Teknoloji ve Materyaller
Etkinlik ne kadar sürecek? 2 saat, 80 dakika gibi	Nerede yapılacak sınıf, laboratuvar, dış mekanlar açık alanlar gibi.	Bilgisayar, post it, makas, projeksiyon ... kullanılacak olası tüm materyaller

Öğrenme etkinliğinin farklı adımları

Öğretmenin Rolü	Öğrencinin Rolü	Etkileşim ve Eğitsel Aktivitelerin Çeşidi
Açıklayıcı	Öğrenme sürecinin bir parçası	Eğitsel öğrenme, Öğretmen merkezli - Uygulama
Rehber	Araştıran, kendi öğrenmesini oluşturan	Aktif öğrenme, öğrenci merkezli - Araştırma
Kolaylaştırıcı	İş birlikçi grup lideri	İş birlikçi öğrenme, takım ve akran çalışması - Sunum

Hazırlık: Bu Öğrenme Aktivitesi için ne tür hazırlık gerekiyor? Çalışma süreci anlatımı

Burada bu etkinliği gerçekleştirmek için ne tür hazırlıklar gerekiyor, öğrencilere nasıl tanıtacaksınız, etkinlikler ve tanımları, çalışma süreci nasıl olacak, yol haritası olacak şekilde anlatılmalı.



Değerlendirme: Bu Öğrenme Aktivitesi nasıl değerlendirilebilir?

Yapılan etkinliklerin yapısına göre süreç tabanlı Formatif, sonuç tabanlı Summatif, akran değerlendirmesi, öz değerlendirme, rubrik oluşturarak değerlendirme gibi farklı ölçme ve değerlendirme metotları kullanabilirsiniz.

Önemli olan azami ölçüde, öğrenciniz öğreniyor mu, nasıl öğreniyor gibi konularda bilgi toplayıp, öğrencinin öğrenme düzeyi hakkında bilgi edinmek olmalıdır.

Eklr: Mümkünse, bu etkinlikle ilgili çevrimiçi videoların, resimlerin, testlerin ve web sitelerinin URL'lerini ekleyin.

Bu alana öğrencilerin araştırma yapmaları için kullanacakları link, video, online içerik gibi kaynakların linklerini verin.



The Future Classroom scenario template is part of the Future Classroom Toolkit (created by European Schoolnet), available on the Future Classroom Lab website: <http://fcl.eun.org/toolkit>

The Future Classroom Toolkit is using the Creative Commons [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) licence.





21. Yüzyıl Öğrenme Etkinliği Tasarımına Yönelik Değerlendirme Anahtarları (Rubrikler)

21. Yüzyıl Öğrenme Etkinliği Tasarımına (21CLD) yönelik rubrikler aracı, Geleceğin Sınıfı Senaryolarının başarılı bir şekilde uygulanması için ihtiyaç duyulan koşullara ve desteğe karar verilmesi adına değişiklikleri ve yenilikleri değerlendirmeyi amaçlayan bir araçtır. Ayrıca, özellikle 21. Yüzyıl becerilerine bir vurgu yaparak tasarladığınız ve sınıfta test ettiğiniz Öğrenme Etkinliklerini daha fazla geliştirmenize de yardımcı olurlar.

21CLD rubrikler, Yenilikçi Öğretim ve Öğrenme (ITL) Araştırma projesi tarafından geliştirilmiştir. Amacı, eğitimcilere 21. Yüzyıl becerileri geliştirmeleri bakımından öğrencilere izin veren öğrenme etkinliklerinin tanımlanması, anlaşılması ve inşa edilmesi için yardımcı olmaktır.

Araç içinde altı rubrik bulunmaktadır. Her biri öğrencilerin geliştirmesine yönelik önemli bir beceriyi temsil etmektedir:

- İş birliği
- Bilgi inşası
- Öz denetim
- Gerçek dünya problemleri çözme
- Öğrenme için BİT kullanma
- Kaliteli iletişim

Bir öğrenme etkinliği inşa ederken bütün becerileri dahil etmek zorunda değilsiniz. Yalnızca birkaç tanesine odaklanabilirsiniz.

Rubrikler, öğretim sürecine 21. yüzyıl becerilerini entegre ettiğinizden emin olmak için birkaç sorunun yanı sıra kodlama öğrenme etkinliği için de çerçeve içerir. Rubrikleri kullanarak her bir öğrenme etkinliğine bir kod atarsınız. Bunu yaparken 1 ile 5 rakamlarını kullanabilirsiniz. Belirli bir beceriyi geliştirmek için fırsatlar sunduğunu göz önünde bulundurmalısınız.

Bunun ne anlama geldiğini daha iyi anlamak için [21CLD rubrik kopya kağıdına](#) hızlıca göz atın. Rubriklerle ilgili detayların tamamı bu belgede bulunabilir.





Tavsiye Edilen Atölye Etkinlikleri

Aşağıdaki öğrenme etkinliklerinden bir tanesini seçin ve etkinliği analiz edin. Bu becerilerin gelişim seviyesini kodlayın. Sorular, öğrenme etkinliğini kodlamanıza yardımcı olacaktır. Ayrıca yeniliklerle ilgili farklı bakış açılarını görmek için müdür, meslektaşlar ve öğrenciler gibi diğer paydaşlardan da etkinliği kodlamasını isteyebilirsiniz.

Etkinliğin amacı, 21. Yüzyıl Öğrenme Tasarımının farklı parametrelerini anlamaktır.

1 - Gerçek Dünya Problemlerini Çözme ve Yenilik

[Lunar X-Prize](#) - gerçek uzay keşfetme senaryolarını çözmek için sorgulama temelli öğrenme.

[From Brian's Bookshelf](#): The Firsts - C

Sorular:

- Problem çözme, etkinlik için esas bir gereklilik midir?
- Öğrenciler bir gerçek dünya problemi üzerinde mi çalışıyor?
- Etkinlik, gerçek dünyada uygulama gerektiriyor mu?

2 - Öğrenme için BİT Kullanımı

[Gençlerde sağlık ve sağlıklı davranışlar](#) - sağlıklı hayatları yaygınlaştırmak için proje temelli öğrenme.

[Efsaneler](#) - öğrencilerin yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek için iş birlikçi proje.

Sorular:

- Öğrencilerin, bu öğrenme etkinliği için BİT kullanma fırsatı var mıdır?
- BİT, öğrencilerin bilgi inşasını desteklemekte midir?
- Bu bilginin inşa edilmesi için BİT gerekli midir?
- Öğrenciler, bir BİT ürününün tasarımcısı mıdır?





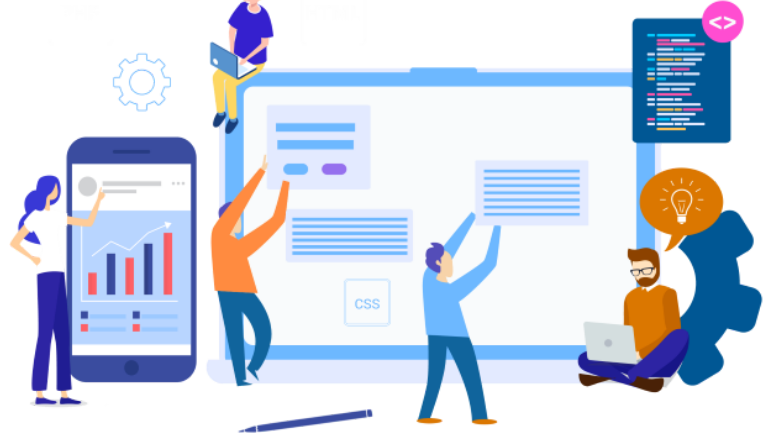
3 - İş Birliği

- [Around Porto in English](#) - kültürel mirasın farkındalığını artırmak için iş birliği bir proje.

- [Random Acts of Kindness Christmas Calendar](#) - empati duygusunu artırmak için iş birliği bir proje.

Sorular:

- Öğrenciler birlikte çalışıyor mu?
- Ortak sorumlulukları var mı?
- Birlikte önemli kararlar alıyorlar mı?
- Bağımsız çalışıyorlar mı?



4- Bilgi İnşası

Kendi öğrenme etkinliğinizi açıklayın veya meslektaşınız tarafından yönetilen bir dersi ziyaret edin ve öğrencilerin ders sırasında geliştirdikleri bilgi inşası seviyesini analiz edin ve kodlayın.

Sorular:

- Öğrenciler yeni bilgiler inşa ediyor mu?
- Bilgi inşası, etkinlik için esas bir gereklilik mi?
- Öğrencilerin kendi bilgilerini uygulamaları gerekli mi?
- Etkinlik, disiplinler arası mı?





Future
Classroom
Lab



“Her şeyin deęiřtięini dūřūnmemeliyiz. Genellikle, ocuklar ve ęrenciler deęiřmez. Yeni BİT’in bir sonucu olarak, Avrupa gen havuzunda herhangi bir dalgalanma olmamıřtır. ocuklar ve ęrenenler, yaparak ęrenirler. İzleyici duygusuna yardımcı olan BİT onların ęrendiklerini ifade etmelerine kılavuzluk eder ve destek olur.”

Profesör Stephen Heppell’in 1998