

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Gölge Oyunu

Senaryo ile ilgili Dersler

Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım.

Öğrenci Yaş Grubu

11-15

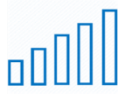
Çalışma Süresi:

80 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Geçmişteki etkinliklerin teknolojiyi kullanarak Tersyüz (Flipped) Öğrenme, İş Birlikçi Öğrenme, Oyun Tabanlı Öğrenme metotları ile öğretiminin tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

Mevcut olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
-	Değiştirme: Okulun genel dijital yeterlilik seviyesi düşüktür. Teknoloji kullanılırsa yedek olarak kullanılır ve geleneksel bir araç teknolojik olan ile değiştirilmiş olur.



Müfredatı Dayalı Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Senaryo öğrencilerin farklı disiplinleri (Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde teknoloji kullanımı, iş birliği öğrenme, araştırma becerilerinin yanı sıra dinledikleri/izlediklerini özetleme, dinlediklerine/izlediklerine/okuduklarına ilişkin çıkarımda bulunma, sınıf içindeki konuşmalarda düşüncelerini açıklama, okuduklarında geçen söz varlığı unsurlarının anlamlarını bulma (kelime, deyim, atasözü, deyim vs.), yazılı yönergeleri takip etme ve Türkçenin yazım ve noktalama kurallarını uygulama gibi becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryoda yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı gibi becerileri geliştirmek hedeflenmiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler grup içi görevleri yerine getiren (seslendirici, grup lideri), aktif katılımcı, içerik üretici.
Öğretmen ders materyali geliştirici, gözlemci, yönlendirici ve planlayıcıdır.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon, flaş bellek)
- İnternet erişimi
- Materyaller (Sınıf bilgisayar, ders kitapları, Z-kitap)
- Yazılım ve uygulamalar (Padlet, PuppetPals, Wordwall, Youtube, Learningapps.org, Miro)
- İnteraktif yazı tahtaları ya da projeksiyon cihazı



Öğrenme Alanı

Çevrimiçi ortamda ve direkt öğretim grup çalışmalarında sınıf içi uygulama olarak gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Melis öğretmen ders materyallerini farklı, genellikle daha ilgi çekici yollarla sunmak için yeni formatlar ve ortamlar denemek isteyen bir Türkçe öğretmenidir. Öğrencilerinin araştırma becerisini, takım içinde çalışma becerisini hem de konu bilgisini geliştirmek için çeşitli yöntemler ve kaynaklar kullanarak bir öğretim tasarlamak istemektedir. Okul içinde çalışıldığı kadar okul dışındaki çalışmanın da öğrenmeyi desteklemekte ve tamamlamakta olduğunu düşünmektedir. Öğrencilerden bir sonraki ders gelirken yanlarında flaş bellek getirmelerini ister. **Tersyüz edilmiş sınıf** modeli kapsamında gölge oyunu konusu ile ilgili açıklayıcı bir video hazırlar. Videoyu izleme ve ertesi günkü dersle ilgili materyalleri okuma görevini flaş belleklerine yükleyerek öğrencileriyle paylaşır. Ders materyallerinin önceden sunulması ile öğrenciler ne zaman ve nerede olursa olsun izleyebileceklerdir. Ders süresince, öğrencilerin geleneksel okul çalışmaları yoluyla öğretmenleri ile öğrendiklerini pratik yapma fırsatları olur. **Oyun tabanlı öğrenmeyi** kullanarak öğrencilerin motivasyonlarını ve derse olan ilgilerini artırmak ister. Gelecek derste sınıf etkinlikleri grup çalışmasını, anlama testlerini, sunumları ve konuyla ilgili diğer uygulamaları içerir. Öğrencilerin birbirlerinden öğrenmelerine yardımcı olacak yeni bir unsur o günkü ders için birlikte çalışmak üzere öğrenci ekipleri oluşturulmasıdır. **İş birlikçi öğrenmeyi** kullanmak öğrencilerin yalnızca doğru cevapların ne olduğunu öğrenmelerine değil, aynı zamanda bu cevapların neden doğru olduğunu bir ekranına nasıl açıklayacaklarını da öğrenmelerine yardımcı

olur. Öğrenciler ortak bir amaç doğrultusunda etkin olarak çalışmak için sorumluluklar üstlenerek çalışma gruplarına yapıcı katkılarda bulunurlar. Öğretmen, öğrencileri desteklemek için sınıf boyunca hareket eder ve eğer gerekli görürse onları yönlendirir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Melis öğretmen dijital yeterliliği çok yüksek olmamasına rağmen teknolojik yenilikleri dersine dahil ederek öğrencileri için bir değişim yaratacağı bir öğretim tasarlar. İnternetin ve dijital araçların bu kadar yoğun olarak hayatımızda olmadığı geçmiş zamanlarda insanların neler yaparak vakit geçirdikleri, neler izleyip, hangi aktivitelere katıldıkları konusu ile ilgili farkındalık yaratmak istemektedir. Dersten önce öğrencilerine göndermiş olduğu materyalleri hatırlatarak “Gölge oyunu nedir?” diye öğrencilerine sorar ve konu hakkında sınıfıyla akıllı tahtadan Miro aracını açarak bir kavram haritası oluşturur. Daha sonra Melis öğretmen Wordwall aracını kullanarak Karagöz ve Hacivat’ın kişilik özelliklerini içeren bir gruplu dijital yapboz etkinliği yaptırmak ister. Akıllı tahta üzerinde bu oyunu açarak öğrencilerin gruplar halinde oyunu oynamasını sağlar. Oyun sonunda Melis öğretmen dijital ders kitabını tahtaya yansıtır ve bir Karagöz Hacivat senaryo metni seçer. İkili gruplar halinde metin okuma pratiği yapılır. Öğrenciler tarafından anlaşılmayan, anlamı bilinmeyen kelimeler metnin üzerinde belirlenir. Deyimler tespit edilir. Bu kelimeler o ders kullanılan padlet üzerine yazılarak bir kelime listesi oluşturulur. Öğretmen bu süreçlerde anında geri bildirimler vermektedir. Metin üzerine konuştuğundan sonra öğrenciler ile metin içinde olması gereken uygun kelimeyi seçecekleri bir dijital oyun etkinliğine katılırlar.

Gelecek derste Melis öğretmen bilişim teknolojileri ve yazılım öğretmeni Cihangir öğretmenden destek alarak öğrencilerinin bir içerik çalışması yapmasına karar verir. Öğrencilerin grup oluşturmaya ve iş birliği yapmasına izin vermeden önce, öğrencilere değerlendirme tablosunun bir kopyasını gösterirler, böylece öğrenciler çalışmalarından ne beklendiğini bilir. Flipquiz uygulamasının Random Group Maker web aracını kullanarak öğrenciler gruplara ayrılır.

Cihangir öğretmen öğrencilerden Karagöz ve Hacivat oyun metnini kullanmalarını ve PuppetPals mobil uygulaması ile karakterlerin üzerine kendi seslerini kaydederek bir video yaratmalarını ister. Puppetpals uygulamasının kullanma aşamalarını öğrencilere gösterir. Öğrenciler ikili gruplar halinde mobil cihazlarını kullanarak bir video üretirler. Metni okurken karaktere uygun jest, mimik ve ses tonu kullanmaları için Melis öğretmen onları uyarır. Her grup ürettiği içeriği sınıfın geri kalanına sunar. Öğrenci çalışmaları videoları öğretmen tarafından sınıf bloguna yüklenir ve çalışmalar veliler ile paylaşılır.

Süreç boyunca Melis öğretmen tarafından anında geribildirim verilmektedir. Öğrencilerin videolarının tamamını öğretmen izler ve öğrencilerin çalışmaları hakkında olumlu geri

bildirimler verir. Bunları rubrikle (dereceli puanlama anahtarı ile) değerlendirir. Diğer gruplar da sınıf arkadaşları videoları hakkında geri bildirimde bulunur.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN