

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Masalçı Robot

Senaryo ile ilgili Dersler

Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Görsel Sanatlar.

Öğrenci Yaş Grubu

9 - 10

Çalışma Süresi:

120 dk. / 2 hafta



Uygun Trend veya Trendler

Teknolojik araçların öğretime entegrasyonu için Robotik ve Kodlama, Hikâye Anlatıcılığı, İşbirlikçi Öğrenme metotları ile öğretim tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

Şu anki olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
İyileştirme: Teknoloji, öğrenmeyi desteklemek için okullarda kullanılır.	Genişletme: Teknoloji, öğrenimin desteklenmesi için okul içinde ve dışında kullanılır.



Müfredata Dayalı Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Senaryo, öğrencilerin farklı disiplinleri (Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Görsel Sanatlar) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde teknoloji kullanımı, iş birlikçi öğrenme, araştırma becerilerinin yanı sıra bir hikaye anlatma, anlaşılır bir hızda net bir şekilde konuşma, sınıf konuları ve metinleri üzerinde çeşitli ortaklarla çeşitli ortak tartışmalara (bire bir, gruplar halinde ve öğretmen liderliğinde) etkili bir şekilde katılma, başkalarının fikirlerini geliştirme ve kendi fikirlerini açıkça ifade etme gibi becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryoda farklı öğrenme metodları ile yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı gibi becerileri geliştirmeyi hedeflemiştir. Öğrenciler etkili teknik, açıklayıcı ayrıntılar ve açık olay dizilerini kullanarak gerçek veya hayali deneyimler veya olaylar geliştirmek için anlatılar yazar. Ortak bir amaç doğrultusunda etkin olarak çalışmak için çeşitli görevler ve sorumluluklar üstlenerek proje ekiplerine yapıcı katkılarda bulunurlar. Bir döngü içindeki tasarım sürecinin bir parçası olarak, ilk örnekleri geliştirirler, test ederler ve bunlarda rötuş yaparlar. Özgün eserler ortaya koyarlar veya dijital kaynakları bilinçli biçimde ve sorumluluk içinde yeni buluşlarıyla kaynaştırırlar. Programlamanın yaratıcı yazma için nasıl bir yol olabileceğini deneyimler.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler iş birlikçi, karar verici, otonom, yaratıcı, dijital yeterliliği yüksek, araştırmacı, grup içi görevleri yerine getiren (hikaye yazar, resim çizen, kameraman, seslendirici, programlayıcı) ve içerik üretici.

Öğretmen öğretim tasarımcısı, gözlemci, öğretimde teknolojiyi destekleyen, yenilikçi ve rehber.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon) ya da bilgisayar
- İnternet erişimi
- Eğitsel robot seti
- Materyal: Video kaydetmek için telefon ya da kamera
- Yazılım ve uygulamalar (Random Student Generator, Padlet, Storyjumper, Menti, Weebly, Blockly-Mobil Uygulama (Kodlama İçin))
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler)
- İnteraktif yazı tahtaları
- Değerlendirme araçları (Öğretmen gözlem notları)



Öğrenme Alanı

İnternet erişimine sahip direkt öğretim sınıf çalışmaları ve çevrimiçi ortamda gerçekleşecektir.



Çalışma Özeti

Büşra öğretmen dijital yeterliliği yüksek, öğrenme tasarımı başarılı bir sınıf öğretmenidir. Teknolojik araçların öğretime entegrasyonu ile öğrencinin aktif katılımını sağlayarak öğrenmeyi kişisel hale getirmek istemektedir. Öğrenci çevresinde düzenlenmiş ve bireyselleştirilmiş çeşitli yaklaşımlar kullanır. **İş birlikçi öğrenmeyi** kullanarak öğrencilerinin gruplar halinde robotlarının baş karakter olduğu bir hikâye yazmalarını ve böylece yaratıcı düşünmeyi teşvik etmek istemektedir. Öğrencilerine yazdıkları bu hikâyeyi eğitsel robotları **kodlayarak** canlandıracaklarını söyleyerek hedeften haberdar eder. Öğrenciler, robotları hareket ettirmek ve hikayelerini anlatması için sürükle bırak yöntemini kullanacakları çalışmayı bilişim teknoloji öğretmeni ile yaptıkları derste öğrenmiştir ve gerekli programlamayı yapabilecek hazırbulunuşluğa sahiptir. Bireysel mobil cihazlara ve sınıf içinde internet erişimine sahip öğrenciler yer yer bağımsız yer yer de grup içinde teknoloji kullanarak görevlerini tamamlayabilmektedir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Büşra öğretmen öğrencilerin devamını yazmasını istediği örnek bir hikâyenin girişini akıllı tahtada yansıtır ve dersin başında okur: “Bir zamanlar Bavyera’nın bir köyünde Dash ve Dot adında iki kardeş yaşarmış. Dash, küçük dükkanında her sabah sıcacık Bretzeller yapıp satar, Dot ise demirci dükkanında Almanya’nın en keskin kılıçlarını yaparmış. Günlerden bir gün, köylerine bir ejderha gelmiş. Ejderha önüne ne çıksa yakıp yıkıyormuş. Dot, kendi yaptığı kılıçlardan birini eline alarak ejderhanın karşısına çıkmış. Ejderha, Dot’u yakaladığı gibi uçup götürmüş. Dash, atına atlamış ve ejderhayı takip etmiş. Dash çok sevdiği kardeşi Dot’u kurtarmak için kaleye çıkmaya karar vermiş.”

Öğrenciler random student generator web aracı ile üç gruba ayrılırlar. Gruplar halinde gelişme ve sonuç bölümlerine dikkat ederek bir hikâye yazarlar ve bu hikâyeye uygun olacak şekilde aralarında iş bölümü yaparak resimler çizerler.

Gelecek derste Büşra öğretmen hikayelerini dijital bir platforma nasıl taşıyacakları ve nasıl sunum yapacakları konusunda öğrencilerini bilgilendirmek için Storyjumper, Bookcreator, Zoho gibi iş birlikçi web araçlarını tanıtır. Gruplar kendileri için en uygun aracın seçimini beraber kendileri yaparlar. Öğrenciler vermiş oldukları karar ile hikayelerini bir web aracına aktarır ve e-kitap haline dönüştürür. Her grup yazdığı hikâyeyi ve çizdikleri resimleri de ekledikleri ve kitaplaştırdıkları çalışmayı sınıfın geri kalanına sunar. Dijital hikayeleri aynı zamanda sınıf web sitesine yüklenerek daha geniş kitlelere erişimi sağlanmıştır. Velileri ve arkadaşları ile paylaşarak geri bildirim alırlar.

Gelecek hafta öğrenciler disiplinler arası bir proje çalışması olarak iş birliği ile yazmış oldukları hikâyeyi senaryo olarak kullanırlar. Grup üyelerinden biri her gruba ait olan tablete hikâyeyi ses olarak kaydeder, başka bir grup üyesi sürükle bırak yöntemi ile robotu hikâyeyi canlandıracak şekilde programlama görevinde karar vericidir, diğer grup üyesi ise kameraman olarak robot hareket ederken videoya alma görevini üstlenir. Gruplar çalışma halindeyken Büşra öğretmen sınıf içinde dolaşarak yardım isteyenlere anında geri bildirim verir ve çalışmalar hakkında gözlem yaparak notlar alır.

Robotun videoya alınma işlemi tamamlandıktan sonra her grup hazırladığı çalışmayı sınıfın kalanına sunar ve hem kendi gruplarından hem de diğer gruplardan yorumları dinler. Videolar sınıf bloguna yüklenir ve veliler ile de paylaşılır. Büşra öğretmen tüm çalışma boyunca gözlem formları ile süreç değerlendirme yapmış; gerekli anlarda anında geri bildirim ile öğrenci gelişimini desteklemiştir.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN