

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Mektup Arkadaşım

Senaryo ile ilgili Dersler

Türkçe, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım.

Öğrenci Yaş Grubu

11-15

Çalışma Süresi:

120 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Geleneksel iletişim araçlarını tanıtmak.

Ters Yüz Edilmiş Sınıf, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma metotları ile öğretim 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.	Zenginleştirme: Teknoloji donanımları, araçları ve hizmetleri mevcuttur fakat kısıtlıdır.



Müfredata 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 ile yazılı yönergeleri takip etme, noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okuma, vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat etme, okuduklarında geçen bilmediği kelimelerin anlamlarını tahmin etme, Türkçe'nin yazım ve noktalama kurallarını uygulama, bir konuya ilişkin kısa metinler yazma gibi becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryo farklı öğrenme metodları ile yaratıcılık, iletişim ve dijital okuryazarlık gibi becerileri de geliştirmeyi hedeflemiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler iş birlikçi, içerik üretici ve seslendirici.
Öğretmen öğretim tasarımcısı, güdüleyici ve planlayıcı.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon)
- Sınıf bilgisayar
- İnternet erişimi
- Yazılım ve uygulamalar (Google forms, Google slides, Menti, Flippity, Proprofs)
- İnteraktif yazı tahtası
- Değerlendirme araçları (Socrative, Akran değerlendirme notları)



Öğrenme Alanı

Okulda ders saatleri içerisinde ve online çalışmalar olarak gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Büşra öğretmen hazırlayacakları okul projesi kapsamında internetsiz zamanlarda insanların nasıl iletişim kurduğu konusu üzerine çalışmak istemektedir. İnternetin ve cep telefonlarının hızlı bir şekilde yayılması, teknolojinin hızla gelişmesi bir zamanların en popüler iletişim araçlarından birisi olan mektupların da zamanla önemini yitirmesine neden olmuştur. Kurallarına uygun şekilde bir mektup yazabilmeyi öğrencilerine öğretmek isteyen Büşra öğretmen ders kitabı temelli öğretimden kurtulmak ve kendi öğretim tasarımını zenginleştirmek için teknolojiyi yaratıcı kullanmak ve yeni yaklaşımları denemek konusunda isteklidir. Dijital oyun etkinliklerini dersine dahil ederek **oyun tabanlı öğrenmeyi** kullanır ve bir öğretim tasarlar. Okul içindeki çalışma kadar okul dışındaki çalışmanın da öğrenmeyi desteklediğine inandığı için **ters yüz edilmiş sınıf** yöntemini kullanmak ister. Öğrencileri için ders öncesinde “Hiç mektup yazdınız mı? Mektup arkadaşınız var mı?” gibi sorular içeren bir anket hazırlar (Google formları tercih eder). Öğrencilerinden flaş bellek getirmelerini ister ve onlarla bir ders önce eğitici video içerikleri paylaşır. Böylece sınıf zamanını daha sonra konunun tartışılmasına ayırmak ister. Öğretim ile ilgili mevcut yaklaşımları dijital etkinlikler ile zenginleştirmekten hoşlanır. Süreç değerlendirme için ders süresince her öğrencinin ihtiyaç duyduğu bireysel desteği sunmak için öğrenciden öğrenciye geçer.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Büşra öğretmen ders girişinde bir sabah uyandıklarında artık cep telefonu ve internetin yer yüzünde olmadığı bir dünyaya uyandıklarını hayal etmelerini ister. Bu durumda uzakta yaşayan akrabaları ile iletişim kurmak neler yapabilecekleri ile ilgili olarak öğrencileri ile akıllı tahtada Popplet aracını açarak beyin fırtınası yapar. Ders öncesinde hazırlamış olduğu kısa anketi öğrencilerinin cevaplamasını ister. Sonuçları öğrenciler ile paylaşarak gerekli açıklamalarda bulunur. Öğrencilerin düşüncelerini açıkça ifade etmelerine izin verir.

Büşra öğretmen çocukların oyun söz konusu olduğunda daha iyi öğrendiğine inanmaktadır. Bu sebeple sınıfında oyun tabanlı öğrenme yöntemini de kullanmak istemiştir Wordwall aracı ile oluşturulmuş akraba isimleri ve anlamlarını eşleştirebilecekleri bir cümle sıralama etkinliğini akıllı tahta kullanarak öğrencilerine yaptırır. Bu küçük hatırlatma etkinliğinden sonra öğrencilerine Almanya'da bir okul ile kardeş okul olduklarını ve gerçekleştirecekleri proje kapsamında akrabaların isimlerini de kullanarak kendilerini ve ailelerini tanıtacakları dijital bir mektup yazmalarını istediğini söyler. Mektup yazarken uyulması gereken hitabet, giriş, gelişme, sonuç gibi kurallara uymaları gerektiğini anlatır. Öğretmen tarafından hazırlanmış bir sunu ile kurallar ile ilgili soru cevap etkinliği yaptırılır ve konu pekiştirilir.

Öğrenciler kendilerini ve ailelerini tanıtan bir mektubu bilgisayar ortamında Google belge üzerinde yazarlar. Öğretmen bu yazım sürecini takip etmekte ve yardım istenirse geri dönüt vermektedir. Öğrenciler çalışmayı tamamladıktan sonra hazırlamış oldukları yazıyı yüksek sesle okuyarak sınıfın kalanıyla paylaşır. Öğretmen çalışmalarla ilgili notlar alır. Ben yazdım, sen kontrol et yöntemiyle öğrencilerin birbirlerinin mektuplarını okuması ve gördükleri yazım yanlışları varsa işaretlemeleri istenir. En sık yapılan hatalar tespit edilerek öğretmenle paylaşılır.

Büşra öğretmen tespit ettiği yazım yanlışlarını gidermek amacıyla bir dijital oyun hazırlar. Öğrenci mektupları ve dijital etkinlikler Weebly aracını kullanarak oluşturulan sınıf bloguna eklenir. Öğrenciler bu blog sayfasında kendi çalışmalarını aileleriyle de paylaşır.

Gelecek derste Büşra öğretmen öğrencilerine Voki aracını tanıtır. Öğrenciler bireysel mobil cihazlarını kullanarak Voki aracını kullanarak birer avatar yaratırlar ve yazdıkları mektuptan bir paragrafı yüksek sesle okuyarak ses kaydı yaparlar. Tonlama ve telaffuza ne kadar dikkat ettiklerini fark etmek için kendi seslerini dinlerler ve birbirlerinin avaturları hakkında yorum yaparlar.

Değerlendirme bölümünde Büşra öğretmen kâğıt kalem testi yerine Socrative uygulamasını kullanarak yansıtıcı değerlendirmesini teknolojiye faydalananak yapar ve böylece değerlendirme bulgularını dijital olarak da saklar. Grupların birbirlerine yaptıkları yorumları akran değerlendirme notları olarak kendi gözlem formlarında kullanır ve bu değerlendirme öğrenciler tarafından performanslarını geliştirmek için kullanılır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN