

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Rüya Evim (My Dream House)

Senaryo ile ilgili Dersler

İngilizce, Bilişim Teknolojileri

Öğrenci Yaş Grubu

11-15

Çalışma Süresi:

160 dk. / 2 hafta



Uygun Trend veya Trendler

Teknolojinin içerik üretiminde kullanımı.
Tersyüz Edilmiş (Flipped) Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, İş birlikçi öğrenme, Artırılmış Gerçeklik metotları ile öğretim tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

Şu anki olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
Zenginleştirme: Teknoloji donanımları, araçları ve hizmetleri mevcuttur fakat kısıtlıdır.	İyileştirme: Teknoloji, öğrenmeyi desteklemek için okullarda kullanılır.



Müfredata Dayalı Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Senaryo öğrencilerin farklı disiplinleri (İngilizce, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde teknoloji kullanımı, iş birliği öğrenme, araştırma becerilerinin yanı sıra yabancı dilde hedef konu olan mobilyaların İngilizce isimlerini tanıma, sıfatları tanıma, dinledikleri ve izlediklerine ilişkin düşüncelerini ifade etme, konuyu üç boyutlu zenginleştirecek yolları deneme gibi becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryo farklı öğrenme metodları ile yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı, girişimcilik gibi becerileri geliştirmeyi hedeflemiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen yenilikçi, öğretim tasarımcısı, gözlemci ve ilham verici.

Öğrenciler yaratıcı, içerik üretici, grup içi görevleri yerine getiren (seslendirici), aktif teknoloji kullanıcısı ve iş birliği.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon)
- Sınıf bilgisayarı
- İnternet erişimi
- Yazılım ve uygulamalar (Random Student Generator, Emaze, Bookcreator, Pizap, Weebly, Youtube, Cospaces.edu, Room Sketcher, 3D Room Planner, Vocaroo)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler, örneğin: Google Classroom)
- İnteraktif yazı tahtaları
- Değerlendirme araçları (Google Classroom’da özdeğerlendirme ve akran değerlendirme)



Öğrenme Alanı

Okulda direkt öğretim grup çalışmaları ile interneti olan bir sınıfta ders saatleri içerisinde ve okul dışı online çalışmalar olarak gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Büşra öğretmen ortaokulda çalışan bir İngilizce öğretmenidir. Öğrenimi zenginleştirmek için konuları disiplinler arası işlemekten ve teknolojiyi öğretimine dahil etmekten hoşlanır. Öğrencilerinin yaratıcılığını geliştirmek için onları teknoloji tarafından desteklenen şekilde iletişimde ve iş birliğinde bulunmaya teşvik etmek istemektedir. Bunun için de “Rüya Evim” temalı bir tasarım yarışmasına öğrencilerinin dijital bir tasarım ile katılmasını ister. **Artırılmış gerçeklik** teknolojisinden faydalanarak teknolojiyi içerik üretmek bağlamında kullanmanın öğretimi zenginleştireceğine inanmaktadır. Tasarım için bu teknolojinin öğrencilerinin yaratıcılığını geliştireceğine inanır. Yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesi için teknoloji kullanımı öğrencinin aktif katılımı yoluyla öğrenmeyi kişisel hale getirmektedir.

Büşra öğretmen okul içindeki çalışma kadar okul dışındaki çalışmanın da öğrenmeyi desteklediğine inandığı için **ters yüz edilmiş sınıf** yöntemini kullanmak ister. Evin bölümleri hakkında dersten önce Edpuzzle aracı ile interaktif bir video hazırlar; liveworksheets web aracı ile interaktif çalışma kağıtlarını Google Classroom üzerinden öğrencileri ile paylaşır. Öğrenciler bu

alıřmalarına dersten nce ulařır ve her odadaki mobilyanın adını yabancı dilde hatırlamaya alıřır. Sesli kelime kartları ile ilgili kelime pratięi yaparlar.

Sınıfta ęrencinin bireysel kullanımı iin mobil cihazlar, internet eriřimi ve akıllı tahta bulunmaktadır. ęrenciler teknolojiyi kullanarak birok ynden yeteneklerini geliřtirebilmektedir. ęrenciler, yksek seviyeli dřnme becerileri ve baęımsız ęrenmenin dhil edildięi daha bireyselleřtirilmiř ęrenme hedeflerinin belirlenmesi srecinde bulunurlar. İřbirliki ęrenme ile ders sresince gruplar halinde alıřır, ortaya nihai bir rn koyarlar.



Geleceęin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Břra ęretmen ęrencilerinin İngilizce kelime bilgisinin iyi olmasının kendilerini yabancı dilde doęru ve akıcı ifade edebilmelerini saęlayacaęına inandięı iin dersten nce evlerinde yer almasını hayal edebilecekleri eřyaların İngilizce karřılıklarını tekrar edecekleri bir alıřma yollamıř ve Google Classroom sınıf ynetim sistemi ile ęrenci alıřmalarını kontrol etmiřtir.

Dersin giriřinde onları yarışmadan haberdar ederek ęrencilerini hayallerindeki gibi bir ev tasarımı yapmaları iin ęrencilerini Random Student Generator web aracını kullanarak gruplara ayırır. Her biri 5 ęrenci olmak zere 3 grup halinde ne tr bir etkinlik seeceklerini ve bunu nasıl yapacaklarını ęrencilerin kendi aralarında birbirleriyle tartıřmaları iin sre verilir. Břra ęretmen ihtiya duyabilecekleri birtakım web araları nerir.

Her grup her oda iin en iyi kolajları veya slaytları yapmak iin internetten uygun resimleri arařtırırlar. Boya ile izebilir, Google'dan indirebilir, setikleri platforma gre 3d olarak kullanabilirler. Gruplar padlet aracı ile buldukları grselleri bir araya getirir ve sonra hangilerini kullanacaklarına beraber karar vererek nihai rnlerini birbirinin katkısıyla oluřturur. Bu alıřmayı tamamlamak iin bir hafta sre verilir.

Bir ev yaratma projesi kapsamında kullanabilecekleri web araları olan cospaces.edu, 3D room planner, Room Sketcher gibi web aralarını Břra ęretmen ęrencilerine tanıtır. Tanıtım sonrası gruplar kendileri iin en uygun aracı seerler ve alıřmaya bařlarlar. Web aracını kullanmakta zorluk yařayan ęrencilere Břra ęretmen yardım eder. Grupların aralarında dolařarak sreci gzlemler ve grupların verdięi kararları gzlem dosyasına not eder.

Gelecek hafta ęrenci grupları alıřmalarını sonlandırıdığında hayalindeki evi sunacakları alıřmayı arkadaşları ile paylařırlar. Bir grup video ierik olarak bir tasarım hazırlamıř, ikinci grup Cospaces.edu uygulamasını kullanarak  boyutlu bir tasarım oluřturmuřtur. nc grup ise BookCreator uygulamasını kullanarak e-kitap řeklinde bir tasarım oluřturmayı tercih etmiřtir. Her grubun alıřması hakkında gruplar birbirlerine geri bildirim verir. alıřmalar sınıf bloęunda paylařılmak zere kaydedilir.

Büşra öğretmen sonraki derste hazırladıkları içerikte her bir eşyayı İngilizce olarak etiketlemelerini ve seslendirmelerini ister. Fotoğraflara metin yazmak için kullanmaları gereken ücretsiz web uygulamasını ya da mobil uygulamayı seçmekte özgür bırakır. Vocaroo web aracı ile ses kaydı yapmalarını önerir. Öğrenciler grupça hazırladıkları dijital içerikleri sınıfın kalanıyla paylaşır ve hem kendi grup üyelerinden hem de diğer öğrencilerden geribildirim alırlar.

Grupların çalışmaları ve farklı dijital oyunlar sınıf yönetim sistemi Google Classroom'a gönderilir ve veliler ile de tasarımlar paylaşılır. Çeşitli değerlendirme kaynaklarından elde edilen nitelikli geri bildirim öğrencilerin performansını geliştirir. Teknoloji kullanılarak gerçekleştirilen izleme ile çeşitli değerlendirme yaklaşımlarından nitelikli geri bildirim sağlanır. Bu senaryoda grupların birbiri ile ilgili yansıtıcı ifadelerinin alınması ile hem öz değerlendirme hem de akran değerlendirmesi kullanılmıştır. Büşra öğretmen gözlem formları ile süreç boyunca biçimlendirici değerlendirme kullanmıştır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN