

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Son Osmanlı

Senaryo ile ilgili Dersler

İngilizce, Tarih, Coğrafya ve Bilişim Teknolojileri

Öğrenci Yaş Grubu

16-17

Çalışma Süresi:

160 dk. / 2 hafta

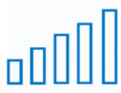


Uygun Trend veya Trendler

Öğrencileri modası geçmiş yöntemlerle motive etmek zordur.

Artan teknoloji kullanımının okul müfredatına entegre edilmesinin gerekliliği.

Öğretmenlerin teknoloji kullanımı konusunda öğrencilerin gerisine düşmesi.



Olgunluk Seviyesi

Şuanki 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 (Tarih ve Coğrafya) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde iş birlikçi öğrenme, araştırma becerilerinin yanı sıra yabancı bir dilde geçmiş olaylar hakkında konuşabilme, yorum yapabilme ve sonuçlar çıkarabilme becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryo farklı öğrenme yöntemleri ile çoklu beceri geliştirmeyi hedeflemiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen öğretim tasarımcısı, gözlemci, planlayıcı, öğrenci koçu ve ilham sağlayıcı. Öğrenciler araştırmacı, içerik üretici ve grup içi görevleri yerine getiren (Medya sorumlusu, kontroller, fotoğrafçı video düzenleyicisi, grup lideri vb.).



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon, laptop)
- Bilgisayar, akıllı tahta
- Flaş bellek, SD hafıza kartları
- İnternet erişimi
- Ses kaydedici
- Gps araçları ve online haritalar
- Materyaller (defter, kalem, silgi, kitap)
- Web 2.0 araçları (Google Haritalar, Reflex, TeamUp, Mindmeister, Titanpad, Google Docs, Story jumper, Pixton, Bitstript, Drawlite, imovie, Windows movie maker, Sound cloud, Youtube, Vimeo, Facebook, Twitter)



Öğrenme Alanı

Direkt öğretim grup çalışmaları sınıf (interneti olan), gezi, gözlem, araştırma ve röportajlar okul dışı mekanlar.



Çalışma Özeti

Adil Türkiye’de bir lisede İngilizce Öğretmenidir. Derslerinde daima farklı metotlar ve araçlar kullanmaktan, öğrencilerinin öğrenme stil ve ilgilerine önem vererek öğrenciler için öğrenmeyi kolaylaştırmaktan ve eğlenceli kılmak için okul müfredatını diğer okul konularına kaynaştırmaktan hoşlanır. Şunu da iyi bilir ki, öğrencileri akıllı telefonlarıyla, tabletleriyle, bilgisayarlarıyla dijital yerlilerdir ve onlara, 21.yüzyıl öğrencileri olarak, bu cihazların eğitimsel amaçlar için nasıl kullanılacağını öğretmeye niyetlidir. İnanır ki teknoloji tarafından eşlik edilen İngilizce öğretimi onları gelecekteki kariyerlerine hazırlayacak ya da en azından bir içgörü oluşturacak. Kendini şanslı hisseder çünkü İngilizce öğretimi Tarih, Coğrafya, Fen, Matematik, Müzik, Bilişim vb. gibi diğer okul dersleriyle çok bağlantılıdır. Bir de sınıfında, düzgün internet bağlantısı olan bir akıllı tahtası vardır. Okulda 9. Sınıfların dersine girer ve hemen hemen dönem ortasıdır. Ara tatil başlamadan önce bitirmesi gereken son bir zorlayıcı konusu vardır: “Narrative Tense” (Öyküsel Zamanlar). **Flip Öğrenme**’yi kullanmaya karar verir ve Perşembe günü, sınıfında öğrencilere flaş belleklerini, bilgisayarlarını ya da SD hafıza kartlarını Cuma günü okula

geldiklerinde getirmelerini ister. Perşembe akşamı Adil Narrative Tense'in kullanımı videosunu, cümle yapısı, düzenli, düzensiz fiilleri ve cümleleri çalışmak için MP3 formatlı şarkısıyla beraber şarkı sözleri ve çocukluk yılları hakkında konuşan bir savaş gazisinin bir videosunu hazırlar. Sonraki gün, öğrenciler depolama araçlarıyla hazırdırlar ve Adil onlara bir önceki gün hazırladığı materyalleri verir, hafta sonunda bunları izlemelerini ve çalışmalarını söyler. Öğrencilere materyallerin içeriğinden bahseder ve haftaya işlenecek olan İngilizce dersinin konusunu verir. Öğrencileri heyecanlanır. Adil, cesaretlerinin kırılmaması için, materyallerin seviyelerinin öğrencilerinin İngilizce seviyelerini aşmamasına dikkat etmeye çalışır.

Pazartesi günü, ders esnasında Adil konularıyla alakalı birkaç çalışma kâğıdı ve oyun getirir ama onlar üzerinde çalışmadan önce Adil **Eğitsel Öğrenme Metodu**'nu kullanır ve konuyu birkaç soruyla gözden geçirir ve onlara konunun anahtar unsurlarını hatırlatır. Daha sonra çalışma kâğıtları üzerinde çalışmak ve oyunlar oynamak için sınıfı gruplara böler. Bir grup çalışma kâğıdını yapar ve diğeri akıllı tahtada oyunlar oynar. Öğrenciler akıllı tahtayı sırayla kullanırlar. Öğrencilerin oyunlarla daha iyi öğrendiklerine inandığı için Adil **Oyun Temelli Öğrenme** metodunu kullanır.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Adil, öğrencilerin konuyu yeteri derecede iyi öğrendiğinden ve biraz daha zorlayıcı görevler üstlenmeye hazır olduğundan emin olduğunda, onlara öğrenme süreçlerinin sıradaki adımından bahseder ve “Fotoğraftaki bu adam şehrimizdeki son Osmanlılardan biridir ve 103 yaşın üzerindedir” diyerek yaşlı bir adamın eski bir fotoğrafını gösterir. Onlardan hala birkaçı hayatta, şehir merkezi ve etraftaki köylerde yaşıyorlar. “Sizin göreviniz: bu insanları aramak ve bulmak, izin aldıktan sonra onları ziyaret etmek, Birinci Dünya Savaşı ve o zamandaki yaşam şekli hakkında röportaj yapmak, edinilen bilgilerle bir video hikâye oluşturmak ve video hikayelerinizde kullanılmak üzere onların yaşadıkları yerleri **Google Haritalar**'da işaretlemektir. Araştırmamız için okulunuzdaki veya şehir kütüphanesindeki tarih kitaplarını ve **Google**'ı kullanabilirsiniz. Hatta Tarih ve Coğrafya öğretmenlerinizden, büyük anne, büyük babanızdan ve komşulardan yardım alabilirsiniz. Coğrafi konumlar için akıllı telefonlarınızı ve tabletlerinizi kullanabilirsiniz. Dijital video hikayeleriniz en fazla 3-4 dakika olmalıdır”. Bu görevi tamamlamaları için öğrencilere 15 gün verir. Adil yansıtmanın (eleştiri) öneminden bahseder. Her aşamanın sonunda **Reflex** aracını kullanarak çalışmalarının her yönünü yansıtmasını söyler. Adil öğrencilerine yansıtmanın yarar ve nedenlerini hakkında şöyle söyler: “Yansıtma son adımların daha kolay gözden geçirilmesini sağlar. Birisinin çalışmaya gelemediğinde nerede kaldığını yakalaması daha kolay olabilir. Öğrenciler, öğretmenden direkt geribildirim alabilirler”. Ayrıca, her aşamanın sonunda ne yaptıklarını, ne yapmayı planladıklarını ve karşılaştıkları zorlukları **Reflex** aracını kullanarak kaydetmelerini ister. Adil öğrencilerini gruplara ayırmak için **TeamUp** aracını kullanır ve her grup 4-5 öğrenciden oluşur. Bu araştırma süreci boyunca Adil yardımcı olarak hareket eder, öğrencilerin sorularını cevaplar, herhangi bir sorunla karşılaştıklarında çözümler önerir, ziyaretleri düzenler ve gerekli izinleri

alır. Geribildirim verirken Adil asla “bu doğru” veya “yanlış” demez. Gruplardaki her üye kendini rahat hisseder. Öğrenciler şehir ziyaretinde Son Osmanlılar’ı aramak ve bulmak için çeşitli kaynaklarla **Soruşturma Temelli Öğrenme**’yi kullanırlar. Daha sonra fotoğraflar çekerler, videolar ve ses kayıtları kaydederler. Grubun her üyesinin yerine getirmesi gereken belirli bir görevi vardır. Gruplar görevleri için gerekli bilgiyi topladıklarında, bütün bilgileri bir araya getirirler, onun üzerinde tartışır ve onları İngilizce dijital video hikayelerinde kullanmak üzere belirginleştirirler. Adil, öğrencilerine fikirlerini ve topladıkları bilgileri kapsayan zihin haritaları oluşturmalarını söyler. Zihin haritaları oluşturmak için **Mindmeister** sitesini önerir. Amaç tüm bilgileri bir yerde toplamak ve görmektir. Adil daima öğrencilerini web 2.0 web araçları kullanmaları için teşvik eder bu sebeple öğrencilerine internet üzerinden **Titanpad** veya **Google Docs**’da iş birliği içerisinde çalışmalarını ve senaryolarını oluşturmalarını söyler. Her grup internet üzerinden çalışmak için uygun bir zaman belirler ve Adil de öğrencilerin internet üzerindeki çalışmalarına bir gözlemci ve sorun çözücü olarak katılır. Bazı öğrenciler senaryo araçlarının nasıl kullanılacağını bilmiyor olabilir, Adil onlara yardımcı olur. Ayrıca Adil öğrencilerine film şeritleri oluşturmalarını söyler. Bu film şeritlerinde öğrenciler kayıt mekanını, video geçişlerini, oyuncu diyaloglarını, ifadelerini ve hareketlerini düzenleyeceklerdir.

Öğrenciler senaryolarını sonlandırırlar. Son teslim tarihine yetişemeyen gruplar için Adil fazladan zaman verir. Her grup senaryolarını bitirdiğinde Adil; **Story jumper, pixton, Bitstript, Drawlite, imovie, windows movie maker, sound cloud** gibi web 2.0 hikâye anlatma ve video düzenleme araçları ve **Youtube, Vimeo** gibi video kaydetme sitelerini tanıtır.

Daha sonra öğrenciler kendilerine tanıtılan araçları kullanarak İngilizce Dijital Video hikayelerini oluşturmaya başlarlar. Öğrenciler video oluşturma aşamasında **Proje Tabanlı Öğrenme** ve **İş birlikçi Öğrenme** metodlarını kullanırlar. Grup üyeleri fikirler ve önerilerde bulunarak ve paylaşarak daima birbirleriyle iletişim içerisindeyler. Adil videoların son hali için 3 gün süre verir.

Video hikayeleri oluşturduktan sonra, öğrenciler bir Katılımcı Tasarım Atölyesi’ne alınırlar. Amaç öğrencilerin fikirlerini desteklemektir. Katılımcılar İtec çevresinden olabilirler de olmayabilirler de. Bu çalıştay internet üzerinden de yapılabilir. Yansıtma olarak, bu sefer öğrenciler değil, katılımcılar öğrencilerin video hikayeleri üzerinde geribildirim verirler. Sonuç olarak, öğrenciler bazı yeni ilham verici fikirlere sahip olabilirler.

Çalıştaydan bazı yeni fikirleri ekledikten veya değişiklikler yaptıktan sonra Adil diğer gruplarla tüm videoları izler, öğrenci çalışmalarına olumlu geribildirim verir ve onları dereceli değerlendirme metoduyla değerlendirir. Diğer gruplar da sınıf arkadaşlarının videoları üzerinde yorum yapıp geri bildirim verirler.

Gruplar arkadaşlarının yorumları, önerileri ve geribildirimleri hakkında notlar alırlar, eğer gerekliyse videolarını tekrar düzenlerler, videolarını okul veya sınıf **Facebook** grup sayfasına yüklerler, izlemeleri ve beğenmeleri için arkadaşlarını, ailelerini, akrabalarını ve diğer öğretmenleri davet ederler. Adil, öğrencilerinin ailelerinin videoları izlemelerini ve yorumda bulunmalarını ister.

Değerlendirme bölümü olarak Adil **Reflex** aracındaki tüm video ve yansıtmaları toplar. Bir sonraki derste, Adil öğrenci çalışmalarını olumlu ve olumsuz bir şekilde eleştirir. Yine rahat bir

atmosfer vardır, eğer öğrenciler güçlü sebeplerle gelirlerse Adil onların çalışmalarını tekrar değerlendirebilir.

Öğrenciler daha büyük bir izleyici kitlesine ulaşmak için **Twitter**'ı da kullanabilirler. Ayrıca, olaya birazcık daha heyecan eklemek için bir yarışma düzenlenebilir. Sonuç olarak Adil, Avrupa'nın diğer ülkelerindeki öğretmenlerin izlemeleri ve geribildirimde bulunmaları için videoları FCL Öğretmenler Topluluğu'na yükler. Adil final değerlendirmesinde bütün gözlemlerinden elde ettiği verilerle ve bir rubrikle çalışma süreçlerini de hesaba katarak grupların konuyu öğrenme düzeylerini belirler.



Senaryo Yazarı: Adil TUĞYAN