

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Sınıf Eşyalarımız

Senaryo ile ilgili Dersler

İngilizce, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

Öğrenci Yaş Grubu

8-10

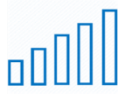
Çalışma Süresi:

120 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Tersyüz Edilmiş (Flipped) Öğrenme, İş Birlikçi öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma metotları ile farklı disiplinlere teknoloji entegre ederek 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 birlikçi öğrenme, araştırma becerilerinin yanı sıra yabancı dilde dinleme, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Öğrenciler, isteklerle ilgili kısa ve net ifadeleri anlar. Öğrenciler sınıf arkadaşlarıyla yabancı dilde kısa sözlerle izin isteyerek ve izin vererek etkileşime girer. Öğrenciler basit kelimeler kullanarak istekte bulunur. Senaryo farklı öğrenme metodları ile yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı ve girişimcilik gibi becerileri geliştirmeyi hedeflemiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen güdüleyici, iş birlikçi, öğretim tasarımcısı, materyal geliştirici, ilham veren ve gözlemci.

Öğrenciler iş birlikçi, problem çözen, araştırmacı, otonom, içerik üretici, grup içi görevlerini yerine getiren (seslendirici, içerik üretici vb.) ve aktif katılımcı.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon)
- Sınıf bilgisayar
- İnternet erişimi
- Yazılım ve uygulamalar (Edmodo, Padlet, Pixton, Powtoon, Learningapps.org, LiveWorksheets, Toontastic 3D, Youtube, Weebly, WordWall)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler, örneğin: Google Classroom)
- İnteraktif yazı tahtası
- Değerlendirme araçları (Classdojo, Edmodo, Socrative)



Öğrenme Alanı

Okulda ders saatleri içerisinde direkt öğretim grup çalışmaları yapılacak internet erişimi olan sınıf ve okul dışı online çalışmalar olarak gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Büşra öğretmen ilkokulda çalışan bir İngilizce öğretmenidir. Proje esaslı öğrenme, bireyselleştirme ve öğrencilerinin önemli yetkinlik gelişimini destekler. Çalıştığı okul stratejisinin içinde de pedagojik ve teknik teknoloji eğitimi ve desteği bulunur. Bu sebeple Bilişim teknolojileri ve Yazılım dersi öğretmeni İpek öğretmen ile iş birliği içinde çalışarak öğrencilerinin dijital içerik üreteceği bir öğretim tasarımı ile konusunu işlemek ister. Öğrenimi zenginleştirmek için konuları disiplinler arası işlemekten ve teknolojiyi öğretime dahil etmekten hoşlanır. Öğretmen merkezli ve ders kitabı temelli öğretimden kurtulmak için teknolojiyi yaratıcı kullanmak istemektedir. Sınıf içi çalışmalar kadar sınıf dışında yapılacak etkinliklerin de öğretimi desteklediğine inandığı için **ters yüz edilmiş sınıf** metodunu kullanarak öğrencileri için bir video hazırlar ve ders öncesi öğrencileriyle paylaşır. Öğrenciler yabancı dilde kelime bilgisini geliştirmek için öğretmenlerinin dersten önce gönderdiği materyalleri izler ve öğretmenin paylaştığı interaktif çalışma kağıtları ile etkinliklere katılır. Öğretmen liveworksheets web aracı ile oluşturmuş olduğu sınıf listesinden çalışma kağıtlarına kimlerin eriştiğini kontrol eder. Böylece sınıf içi ders süresini öğrencilerin içerik üretmesi için ayırmak ister.

Ders süresince öğrencilerini **iş birlikçi öğrenmeyi** teşvik etmek amacıyla gruplara ayırır ve öğrencilerinin ortaya nihai bir ürün koyacak şekilde çalışmalarını ister. Süreç boyunca classdojo sistemini kullanarak dijital geri bildirim verir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Büşra öğretmen oyun tabanlı öğrenme ile öğrencilerinin dikkatini çekmek istemektedir. Akıllı tahtada bir dijital oyun etkinliği açarak öğrencilerini sürece dahil etmek ister. Sınıf eşyaları ile ilgili görsellerin ve yazılışlarının yer aldığı bir eşleştirme oyununu Wordwall web aracını kullanarak dersten önce hazırlamıştır. Hazırladığı oyunu açarak öğrencilerin kelime pratiği yapmasını sağlar. Bu oyunun sonunda Büşra öğretmen bir dinleme etkinliği yaptırmak ister ve izin isteme sorularına verilecek cevaplar ile ilgili alıştırmayı sınıfça yaparlar. Soru cevap etkinlikleri yapılır ve öğrencilerden bir sınıf eşyası seçmeleri, dinleme etkinliğinde örneklendirildiği gibi soru sorup cevaplayacakları İngilizce bir diyalog oluşturmaları istenir. “Birinci göreviniz ikili gruplar halinde ortak çalışma alanınız Padlet’i kullanarak konuşma diyaloglarınızı yazmanız” denir. Büşra öğretmen Padlet üzerinde cümleleri kontrol eder ve yazım yanlışlarıyla ilgili anında geri dönüt verir. Cümleler ile ilgili sorular cevaplandırılır.

Gelecek ders İpek öğretmen derse katılır ve öğrencilere animasyon ya da karikatür yaratmak için kullanabilecekleri Pixton, Powtoon, Toontastic 3D gibi birtakım web araçlarını tanıtır. Öğrenciler grupları için bu önerilen araçlardan birini seçerek yazmış oldukları konuşma diyalogunda geçen cümleleri kendi sesleri ile seslendirerek bir dijital içerik üretirler. Çalışmanın hazırlanması aşamasında İpek öğretmen de her öğrencinin gruba katkı sağladığından emin olmak ve her öğrencinin bireysel ihtiyacına cevap verebilmek için gruplar arası gezmektedir. Öğrenciler grupça hazırladıkları dijital içeriği diğer arkadaşlarıyla paylaşırlar ve her grubun çalışması başka bir grup tarafından değerlendirilir.

Grupların çalışmaları ve farklı dijital oyunlar sınıf yönetim sistemi Edmodo’ya gönderilir. Büşra öğretmen tüm video içerikleri tek tek kontrol eder ve geri bildirimde bulunur. Ders sonunda Socrative çıkış bileti uygulaması ile öğrencilerin bu etkinliği değerlendirmesi istenir. Çeşitli değerlendirme kaynaklarından elde edilen nitelikli geri bildirim ile Büşra öğretmen öğrencilerin performansını geliştirecek yapıcı geri bildirim verir. Aynı zamanda öğretmen gözlem formları ile süreç boyunca biçimlendirici değerlendirme kullanmıştır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN