

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Turizm Haritamız

Senaryo ile ilgili Dersler

Coğrafya, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

Öğrenci Yaş Grubu

11-15

Çalışma Süresi:

120 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Türkiye'deki tüm bölgelerin turizm öğelerini tanıtmaya ihtiyacı.

Türkiye'nin konumu, fiziksel ve kültürel özellikleri ile ilgili bilinç kazandırma.

İş birliği öğrenme, ters yüz edilmiş sınıf, oyun temelli 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 (Coğrafya, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde teknoloji kullanımı, iş birlikçi öğrenme, ülkelerinin turizm için önemli olan fiziksel ve kültürel özellikleri hakkında araştırma yapma becerilerinin yanı sıra Türkiye'nin konumunu özellikleri ve etkileri açısından değerlendirme, her bölge için semboller içeren bir harita oluşturma gibi becerileri geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryoda farklı öğrenme metotları ile yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, sosyal ve kültürlerarası etkileşim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı gibi becerileri geliştirmeyi hedeflemiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler grup içi görevleri yerine getiren, iş birlikçi, karar verici, aktif katılımcı, otonom, dijital yeterliliği yüksek ve içerik üretici.

Öğretmen öğretim tasarlayıcısı, gözlemci, rehber, ilham verici ve kolaylaştırıcı.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon) ya da PC
- İnternet Erişimi
- Dijital yazılım ve uygulamalar (Random Team Generator, Zoom, Google, Google Slides)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler)
- Değerlendirme araçları (Kahoot, dereceli puanlama anahtarı)
- Öğrencilerin Zoom platformuna bir bilgisayar ile bağlanması ve ayrıca çevrimiçi oyun oynamak için başka bir cihaza sahip olması gerekir.



Öğrenme Alanı

Uzaktan eğitimde uygulanmak için tasarlanan tamamı internet üzerinden yürütülecek olan çevrimiçi bir senaryodur.



Çalışma Özeti

Tüm dünyada yaşanan bir salgın sonucu okullar kapanmış ve öğretmenler öğrencileri ile sınıf ortamında yüz yüze eğitime devam edememektedir. Sene sonunda bir Türkiye haritasını bölgelerine ayırarak her bölge için bir turizm öğeleri sergisi yapmak isteyen Defne öğretmen bu isteğini gerçekleştirmek için teknolojik olanaklardan yararlanabileceğini düşünür ve okulun Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi öğretmeni Melis öğretmenden yardım isteyerek onunla iş birliği içinde çalışmaya karar verir. Öğrencilerini Zoom aracına davet ederek beklentilerini ve web aracının kullanımını anlattıkları bir online toplantı gerçekleştirirler. Bu toplantıda öğrencilerin kendi ülkelerindeki farklı bölgelerin fiziksel, politik veya kültürel özelliklerini araştıracakları ve sonrasında dijital bir turizm haritası oluşturmak için iş birliği içinde çalışacaklarını söyleyerek onları hedeften haberdar eder.

Geleneksel yöntemlerin işe yaramadığı durumlarda **ters yüz edilmiş sınıf** gibi farklı yöntemleri kullanmak ders materyallerini farklı, genellikle daha ilgi çekici yollarla sunmak için yeni formatlar ve ortamlarla deneme fırsatı sunmaktadır. Defne öğretmen dersten önce çevrimiçi oturum sırasında zaman kazanmak için önceden boş bir haritayı (dilsiz harita) araştırıp bilgisayarına yüklemiştir. Öğrencilerini iş birliği yapmaya davet etmek için herkese açık bir bağlantı içeren bir

Google slayt sunusu hazırlamıştır. Öğrencilerine Türkiye'nin coğrafi bölgeleri ile ilgili sınıfın veya ders süresinin kısıtlamaları olmadan istedikleri zaman erişebilecekleri videoları EBA üzerinden gönderir. İş birlikçi öğrenmeyi teşvik etmek için öğrencilerinin gruplar halinde çalışmasının önemine inanmaktadır. Bir kazanımı öğrenciye vermek için kullanılan tüm kaynakların mutlaka öğretmenle başlayıp bitmesi gerektiğini düşünür. Öğrencilerin her birinden “öğretmene öğretmek” için bir ürün hazırlamasını isteyecek ve onları aktif katılımcı yapacaktır. Öğrencilerin kendi öğrenme süreçleri boyunca gerekli kararları vermelerinin kendi hızlarında öğrenmelerini sağlayacağını düşünür ve öğrencilerin dijital kaynakları bilinçli biçimde ve sorumluluk içinde yeni buluşlarıyla kaynaştırmaları, nihai bir ürün oluşturmalarını beklemektedir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Defne öğretmen gelecek hafta Zoom sanal toplantı odasında öğrencileriyle tekrar buluşur. Isınma etkinliği olarak ekran paylaşımı ile Google Earth platformunu incelerler ve öğrencilerini Random Team Generator web aracını kullanarak coğrafi bölgeleri araştırmaları için gruplara ayırır. Yedi grup yapılarak her grubun kendi arasında çevrimiçi odalarda birlikte çalışmasını sağlar. Bu sırada her gruba ait bir dijital pano Padlet yaratılır ve öğrencilere grup olarak çalışmalarını öncelikle burada birleştirmeleri önerilir. Her grup kendi bölgesi ile ilgili seçtikleri önemli figürleri kendi grup Padletleri üzerinde toplarlar. Bu sırada Defne öğretmen her grubun gerçekten birlikte çalıştıklarından ve fikirlerle iş birliği yaptıklarından emin olmak için her grubun sanal çalışma odasına dahil olarak soruları cevaplandırır ve süreci gözlemler.

Araştırma sonrası öğrenciler sınıfın ortak çalışma alanı olan Google slaytı kullanarak hep birlikte çevrimiçi çalışmaya başlar. Her grup, seçtiği birkaç öğeyi Google slayt üzerinde kendi bölgelerine ait olan boş haritaya yapıştırır. Ayrıca çalışmalarını detaylandırmak için seçtikleri yer hakkında bu yerin önemini ve neden bu yeri seçtiklerine ait bilgileri yazarlar. Her grup sırayla seçtiği kültür/turizm ögesini doğru yere iliştiirdikten sonra, sonunda bir ülke turizm haritası elde edilmiş olur. Her grup içinden bir grup lideri seçilir ve grup liderleri sırayla söz alarak çalışmalarını sunar. En son Defne öğretmen bir rubrik (dereceli puanlama anahtarı) kullanarak çalışmayı değerlendirir.

Gelecek toplantıda oyun tabanlı öğrenme ve takım çalışmasını desteklemek için Defne öğretmen Kahoot web aracı ile çevrimiçi “bölgeler” oyunu hazırlar ve öğrencilerini bu oyun etkinliğine davet eder. Öğrenci kararları ile oluşturulmuş olan turizm haritası, bir izleyici kitlesiyle buluşmak için sınıf bloguna veya okul web sitesine eklenir. Dijital bir sergi olarak öğrenci çalışması veliler ile paylaşılır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN