

# Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

## *Senaryonun Başlığı:*

Yeni Bir Bayrak

## *Senaryo ile ilgili Dersler*

Coğrafya, İngilizce, Görsel Sanatlar, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

## *Öğrenci Yaş Grubu*

15-18

## *Çalışma Süresi:*

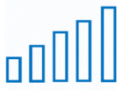
180 dk.



## **Uygun Trend veya Trendler**

Dünyadaki farklı ülkelerin bayraklarını tanıyarak sosyal ve kültürlerarası etkileşimi artırma.

Proje Tabanlı Öğrenme, İş Birlikçi Öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma metotları ile öğretim tasarımı.



## Olgunluk Seviyesi

Şu anki olgunluk seviyesinden	Hedeflenen olgunluk seviyesine
Genişletme: Teknoloji, öğrenimin desteklenmesi için okul içinde ve dışında kullanılır.	Güçlendirme: Teknoloji geniş kapsamlı ve uygun bir şekilde kullanılarak diğer okullara ve öğretmenlere ilham kaynağı olur.



## Müfredata Dayalı Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler

Senaryo öğrencilerin farklı disiplinleri (Coğrafya, İngilizce, Görsel Sanatlar, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) bir arada kullanarak teknoloji entegre edilmiş bir çalışma metodu içerisinde teknoloji kullanımı, iş birliği öğrenme, bilgiyi araştırma becerilerinin yanı sıra yorumlama, analiz etme ve sonucu yaşamla ilişkilendirme, haritalardan yararlanarak çeşitli coğrafi kriterlerle belirlenmiş bölgelerde bulunan ülkeleri ayırt etme, görsel tasarım ilkelerini kullanarak kendi tasarımını oluşturma ve yabancı dilde kendini ifade etme becerilerini geliştirmek için oluşturulmuştur. Senaryo farklı öğrenme metodları ile yaratıcılık, iş birliği ve iletişim, sosyal ve kültürlerarası etkileşim, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı gibi becerileri geliştirmeyi hedeflemiştir.



## Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler eleştirel düşünen, problem çözen, yaratıcı, otonom, araştırmacı, grup içi görevleri yerine getiren (grup lideri, sunucu) ve tasarımcı.

Öğretmen dijital öğrenim kültürünün destekçisi, yenilikçi, rehber, gözlemci, iş birliği ve öğretim tasarımcısı.



## Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon) ya da PC
- İnternet
- Yazılım ve uygulamalar (Öneri: Google Slides, Padlet, Menti, Tricider, Whiteboard.fi, Flockdraw, Adobe Photoshop, Random Student Generator, Symbaloo, Skype, Zoho)
- Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler, örneğin: Edmodo)
- İnteraktif yazı tahtaları
- Değerlendirme araçları (Dereceli puanlama anahtarı)



## Öğrenme Alanı

Direkt öğretim grup çalışmaları ile internet erişimi olan sınıfta ve çevrimiçi ortamda gerçekleşmektedir.



## Çalışma Özeti

Lamia öğretmen Türkiye’de bir lisede coğrafya öğretmenidir. Öğrenmenin çeşitli hale getirilmesi ve yetkinlik gelişiminin teşvik edilmesi için diğer öğretmenlerle iletişim ve iş birliği içindedir. Öğrencilerinin iş birliğine dayalı çalışmalara açık olmaları, Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) ve web 2.0 araçları ile dijital okuryazarlık becerilerinin gelişmesi, 21. yüzyılda yaşama ve gelecekteki çalışma alanlarına uyum sağlayabilmeleri için disiplinler arası çalışmalar gerçekleştirmekten hoşlanır. Lamia öğretmen öğrencilerinin kendisini oyuncu yerine koyarak karşılaştığı problemleri çözebilecek hedef ve davranışları gösterebilmesi temeline dayanan bir öğrenme modeli kullanmak ister ve **proje tabanlı öğrenme** kapsamında öğrencilerine bir senaryo sunar: Dünyada yeni bulunan bir toprak parçası üzerinde yeni bir ülke kurulacaktır. Her milletten insanın taşınabileceği bu yeni ülke için bir bayrak tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır. Öğrenciler bayrakların sembolizmini ve anlamını tartışacak, en sevdikleri tasarımı seçecek ve yeni bir ülke için nedenlerini sunarak yeni bir bayrak tasarlayacaklardır.

Lamia öğretmen iş birlikçi öğrenmeyi teşvik etme amaçlı öğrencileri derse gelmeden önce o günkü ders için birlikte çalışmak üzere Random Team Generator web aracı kullanılarak çalışma ekiplerini oluşturur. Ders içinde kullanacağı rubrik (dereceli puanlama anahtarı) örneğini de öğrencileri ile paylaşır ve öğrencilerin değerlendirmeden haberdar olmasını sağlar.



## Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Lamia öğretmen öğrencileri ne yapacaklarını bilir halde sınıfa geldiğinde “Öncelikli görevlerinin var olan bayrakların anlamlarını araştırmak olduğunu, örneğin, Türk bayrağında kullanılan yıldızın bağımsızlığı simgelediğini” söyler. Bilişim ve İletişim Teknolojileri öğretmeni öğrencilere Zoho, Google Slides, Prezi gibi birtakım sunu hazırlama araçları önerir ve araçları tanıtır. Öğrenci grupları kendi ilgi ve merakına göre bir ülke ve bayrağını seçerler. Her grup seçtiği ülkenin bayrağı ve anlamı hakkında internet üzerinden araştırma yapar. Bu araştırmanın tamamlanması için 20 dk. süre verilir.

Öğrenciler yaptıkları araştırma sonucu elde ettikleri linkler ve karşılıklarına çıkan görsellerden hareketle araştırma yaptıkları ülke hakkında edindikleri bilgileri işbirlikçi bir sunu hazırlama aracı üzerinde bir araya getirirler. Bu süreçte Lamia öğretmen her grubun çalışma sürecini takip etmekte ve gerekli noktalarda geri bildirimde bulunmaktadır. Her grup seçtiği ülke ve bayrağı hakkında bulgularını sınıfın geri kalanı ile paylaşır. Bu format, öğrencileri birbirlerinden öğrenmeye teşvik eder ve öğrencilerin yalnızca kendi araştırma konularını öğrenmelerine değil, aynı zamanda çalışmalarını akranlarına nasıl açıklayacaklarını da öğrenmelerine yardımcı olur.

Gelecek derste öğrenciler görsel sanatlar ve bilişim ve iletişim teknolojileri öğretmenin rehberliğinde yeni bir ülke için bir bayrak tasarlamaya başlar. Bunun için kendi seçtikleri dijital yazılımları kullanırlar. Her grup seçtikleri grup liderinin öncülüğünde sembolizmi açıklayarak bayrak tasarımlarını sınıfa sunar. Ülkelerin bayrağının neyi sembolize ettiği konusunda katkı sunmak için tüm öğrenciler görüşlerini Padlet, Tricider gibi bir bulut depolama aracına yazarlar ve yapıcı geribildirimde bulunurlar. Sınıf yönetim sistemi kullanılarak öğrencilerin yaptıkları çalışmaların linkleri birbirlerinin çalışmalarını izlemeleri için Edmodo platformuna yüklenir. Konuyla ilgili çeşitli interaktif çalışma kağıtları evde kendi hızlarında öğrenmeyi desteklemek için öğrencilerle paylaşılır.

Bir sonraki derste öğrenciler İngilizce öğretmenlerinin rehberliğinde Avrupa’dan farklı bir ülkeden sınıf ile video konferans yoluyla canlı bir görüşme gerçekleştirir. Bu çevrimiçi görüşme süresince iki ülke öğrencileri bayrak tahmin etme oyunu oynar. Öğrenciler beyaz tahta uygulamasına sırayla seçtikleri bir ülkenin bayrağını çizer ve bağlantı kurdukları sınıfın öğrencileri bu çizilen bayrağın hangi ülkeye ait olduğunu tahmin etmeye çalışır. Çizilen bayrağın hangi ülkeye ait olduğu, hangi kıtada olduğu gibi sorular ile coğrafi bilgileri pekiştirilir. Değerlendirme aşamasında bireysel sorular ortaya çıktıkça, öğretmen ve diğer öğrencilerin cevap vermesi her öğrenciye daha kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi sağlamaktadır. Öğrenenler hızlı bir şekilde anında geri bildirim alırlar. Ders öncesinde öğrencilerle paylaşılmış olan rubrik (dereceli puanlama anahtarı) kullanılarak süreç değerlendirme tamamlanır.



Senaryo Yazarı: Lamia Büşra YEŞİL

Moderatör: Adil TUĞYAN