

Geleceğin Sınıfı Senaryosu

Senaryonun Başlığı:

Geocaching

Senaryo ile ilgili Dersler

Beden Eğitimi, İngilizce (Yabancı Dil Dersleri), Coğrafya

Öğrenci Yaş Grubu

11-14

Çalışma Süresi:

200 dk / 2 hafta



Uygun Trend veya Trendler

Öğrencilerin çevrimiçi dijital oyunlara karşı giderek artan ilgisi.
Oyunlaştırma Tekniğinin eğitim alanında tercih edilirliğinin yükselmesi,
Öğrencilerin sadece oyun oynayan değil tasarlayan bireylere dönüşmesinin gerekliliği
Geocaching uygulamasının gençler arasında artan popülaritesi.



Olgunluk Seviyesi

Mevcut 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

Bu senaryo öğrencilerin alıcı ve üretici dil becerilerinin Oyunlaştırma Tekniği ile geliştirilebilmesi için oluşturulmuştur. Ayrıca öğrenciler bu senaryo ile oyun tasarlama, liderlik ve öğrenme sorumluluğunu üstlenme, iletişim ve iş birliği becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler bağımsız teknoloji kullanıcısı, dijital oyun tasarımcısı, fikir üreten, aktif katılımcı ve grup içinde ekip üyesi olarak görevleri yerine getirendir.

Öğretmen yenilikçi, bağımsız teknoloji kullanıcısı, rehber, kolaylaştırıcı, gözlemci ve mentor.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (akıllı telefon, laptop, tablet)
- Akıllı tahta
- İnternet erişimi
- Web 2.0 Araçları (TeamUp, Actionbound, Mentimeter, Google Forms, Survey Monkey ya da Poll Everywhere)
- Materyaller (Su geçirmez kutu, kağıt ya da defter, kalem ve oyun tasarlayan öğrencilerin kişisel materyalleri)



Öğrenme Alanı

Öğrenme alanı olarak özellikle üretim aşamasında tercihen Future Classroom Lab dizaynına uygun olarak tasarlanmış bir atölye veya sınıf ortamı tercih edilmelidir. Ayrıca okul bahçesi ve civardaki parklar ya da açık alanlar da öğrenmeye dahil edilmelidir.



Çalışma Özeti

Bir ortaokulda İngilizce Öğretmeni olan Seda derslerini yeni pedagojik yaklaşımlarla tasarlar, dijital yetkinliği yüksektir. Seda öğretmenin öğrencileri teknolojide kendine güvenir, dijital araçların ve kaynakların kullanımında niteliklidir. Seda öğretmen öğrencilerinin çevrimiçi oyunlara karşı giderek artan ilgisinin farkındadır, dersini **Oyunlaştırma** tekniğine uygun olarak **Geocaching** uygulamasından ilham alarak tasarlar. Buna göre öğrenciler önce okul bahçesi ya da çevresine kendi tasarladıkları kutuları saklar, sonra bulunması için çevrimiçi bir oyun tasarlar. Kutunun bulunması için gerekli talimatlar İngilizce'dir. Böylece Seda Öğretmen İngilizce kazanımları fiziksel aktivite ile birleştirilerek öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine katkıda bulunur. **Oyun temelli öğrenme** yöntemiyle öğrencinin eğlenerek öğrenmesini ve öğrenmenin kalıcı olmasını sağlar. Seda bir sonraki derste Geocaching oyununu tasarlamaya başlayacaklarını öğrencilere duyurur ve onlardan su geçirmez bir kutu tasarlamak üzere gerekli malzemeleri getirmelerini, kutuların içlerine koymak için bazı anısı ya da kendileri için anlamı olan materyalleri seçmelerini ve ders esnasında akıllı telefonlarını yanlarında bulundurmalarını ister.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Seda öğretmen öğrencilerinin ilgisini çekmek için sınıfa örnek bir eski kutu ya da sandık ile gelir, içindeki maddi ya da manevi değeri olan eşyaları (altın, para, içi dolu bir anı defteri, kalem, anahtarlık vb.) gösterir. Öğrencilerine daha önce Hazine Avı oyunu oynayıp oynamadıklarını sorar. Oynayan öğrencilerle beraber tüm sınıfa oyunun içeriğini hatırlatır ve Hazine Avı'na benzer nitelikteki Geocaching oyununu tasarlayacaklarını bildirir. Daha önceden söylediği üzere öğrencilerinin derse gerekli materyallerle gelip gelmediğini kontrol eder ve öğrencilerinin derse hazır olduğunu gözlemler. Daha sonra **TeamUp** aracı ile sınıfı 3'er kişilik gruplara ayırır. Öğrencilerinden getirdikleri malzemeler ile bir kutu tasarımlarını, içine kendileri için anlamlı eşyalar koymalarını söyler. Gruplar kutularını oluştururken mümkünse sınıf dışı ortamlarda çalışır ve birbirlerinin kutusunu görmez. Öğrenciler iş birliği içinde kutularını tasarlar, kutular suya dayanıklı olmalı ve kolayca yıpranmamalıdır. Gruptaki her öğrenci kutunun içerisine kendisi için anlamlı bir eşya bırakır. Gruplar kutuları okul bahçesindeki veya okul dışı alanlardaki bulanması kolay olmayan yerlerde saklar ve kimseye yerini söylemez. Seda öğretmen grupların ihtiyaçları doğrultusunda yardımcı olur, kutu tasarlama sürecini kolaylaştırır, öğrencilerin sorunlarını giderir.

Seda öğretmen dijital olarak oyunu tasarlamak için öğrencilerine **Actionbound** uygulamasını tanıtır. Öğrenciler bu uygulamayı kullanarak kutularına giden yolu ip uçları ile oluşturur. Her grup kutularının bulunmaları için bilmece, video/fotoğraf çekimleri, ses kayıtları, karekodlar, açık uçlu ve çoktan seçmeli sorular, koordinatlar, haritalar gibi farklı görev ve yöntemleri İngilizce olarak belirler. Seda öğretmen gruplar arasında gezinerek çalışmalarını gözlemler, notlar alır, yardıma ihtiyacı olan öğrencilere destek olur. Öğrenciler çalışmalarını tamamlayınca **Geocaching** oyununu oynamak için hazır hale gelir.

Oyunun başlaması için tüm gruplar başlangıç karekodu alır ve sınıfta paylaşır. Her grup diğer grupların kutularını bulmak için tüm talimatları başarılı bir şekilde tamamlamaya çalışır. Gruplar kutuları buldukça içeriğini açar ve içinde bulunan defterlere kendi grup isimlerini, buldukları tarih ve saati ve istedikleri şeyleri yazar. Buldukları tarih ve saati kayıt altına almak için buldukları anı fotoğraf ya da video ile kaydeder. Sonra kutuyu kapatıp diğer grupların da bulunmaları için buldukları yere geri bırakır ve içindeki diğer eşyalara dokunmazlar. Böylece kişisel alanlar ya da eşyalara halka açık alanlarda dahi saygı göstermeyi öğrenmiş olurlar. Tüm gruplar kutuları bulduktan sonra kutular toplanır ve sınıfta buluşulur. Tüm kutular açılır ve defterler incelenerek hangi grubun turu ilk bitirdiği belirlenir. Anlaşmazlık olduğu durumlarda Seda Öğretmen grupların yazdıkları saat ve tarihi ispatlamaları için dijital görselleri sunmalarını ister. Birinci grup ödüllendirilir. Gruplar kutuların içine koydukları eşyaların kendileri için anlamını ve hikayesini gönüllü olarak tüm sınıfla paylaşır. Öğrenciler bu oyunu yaygınlaştırmak için okuldaki diğer arkadaşları ile ders dışı zamanlarda oynayabilirler.

Seda Öğretmen bu süreçte öğrencilerin kendi öğrenmelerini değerlendirmeleri için **Google Forms, Survey Monkey ya da Poll Everywhere** araçlarından birini seçerek öz değerlendirme yöntemi kullanır. Ayrıca öğrenciler süreç boyunca nasıl hissettiklerine dair kelime bulutu ve duygu durumu simgeleri seçerek **Mentimeter** ile hazırlanmış mini bir ankete katılırlar. Seda öğretmen öz değerlendirme formları ile birlikte kendi gözlem notlarından faydalanarak öğrencilerin başarısını belirler.



Senaryo Yazarı: Seda CENGİZ

Moderatör: Adil TUĞYAN