

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Mitolojik Yaratıklar

Senaryo ile ilgili Dersler

Edebiyat, Görsel sanatlar, Bilişim Teknolojileri, Coğrafya, Tarih

Öğrenci Yaş Grubu

15-18

Çalışma Süresi:

160 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Öğrencilerin mitolojik hikayelere ilgi duyması.

Dünya mitolojisini tanıyarak sosyal ve kültürlerarası etkileşimi artırma.

Teknoloji ve dijital araç kullanımının ders içi öğrenme ortamlarına entegre edilmesi.

Proje tabanlı öğrenme, İş birlikçi öğrenme ve Soruşturma temelli öğrenme 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

Öğrenme Hedefleri

- Farklı uygarlıkları ve onların Mitolojik yaratıklarını tanır.
- Mitolojik yaratıkların hikayelerini araştırır.
- Yazım ve imla kurallarına uygun olarak hikaye yazar.
- Bir hikâyeyi uygun tonlama ile seslendirir.
- Bir grup içerisinde iş birlikçi bir şekilde aktif olarak çalışır.
- Web 2.0 araçlarını derslerinde aktif olarak kullanır.
- Çerçevesi belirli bir konu hakkında karşılıklı konuşur.
- Sınıf içindeki konuşmalarda düşüncelerini açıklar.

Beceriler ve Yeterlilikler

- Yaratıcılık,
- İletişim ve iş birliği,
- Bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı,
- Sosyal ve kültürlerarası etkileşim.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen rehber, kolaylaştırıcı, yenilikçi, öğretim tasarımcısı, materyal geliştirici ve gözlemci.
Öğrenciler iş birlikçi, karar verici, araştırmacı, grup içi görevlerini yerine getiren ve Web 2.0 araçları kullanan.



Araçlar ve Kaynaklar

- İnternet erişimi
- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon, laptop)
- İnteraktif beyaz tahta
- Materyaller: defter, kalem, silgi, kitap
- Yazılım ve uygulamalar: WordArt, Team maker, Google Haritalar, VoiceThread, Tascade, Artsteps, Emaze ve Padlet.
- Değerlendirme: gözlem formları ve rubrik.



Öğrenme Alanı

Öğrenme internet erişimi olan sınıfta ve çevrimiçi ortamda gerçekleşmektedir.



Çalışma Özeti

Emre öğretmen okulun edebiyat öğretmenidir; yenilikçi yaklaşımları, farklı materyal ve kaynakları derslerinde kullanmayı sever ve teknolojiyi derslerine entegre eder. Bunun için diğer derslerin öğretmenleri ile iş birliği içinde çalışır. Öğrencilerini ilgi duydukları alanlarda kendilerini geliştirmeleri için destekler. Emre öğretmenin çalıştığı okulda teknolojik donanım yeterlidir. Dijital materyalleri kullanmak için sınıfında akıllı tahta ve internet bağlantısı bulunmaktadır, öğrenciler ders esnasında ders içeriği ile ilgili olarak akıllı telefon, tablet kullanabilmektedir. Emre öğretmenin öğrencileri 10. sınıftır ve mitolojiye ilgilidir. Bu ilgiden faydalanmak isteyen Emre öğretmen dersinde mitolojik yaratıkları konu edinir. Bunun için Yunan Mitolojisinden bir yaratığın hikayesini video olarak öğrencileri için hazırlar. **Proje temelli öğretimi** kullanmayı planlayan Emre öğretmen öğrencilerinin farklı değerlere ve kültürlere saygılı olmasını, farklı kültürlerdeki mitolojik yaratıkları tanınmasını, bu kültürlerdeki mitolojik olaylar üzerinden toplumlar arası ortak ve farklı özellikleri ilişkilendirmesini ve öğrencilerin bu yaratıkların hikayelerini araştırıp **VoiceThread** aracı ile sınıfa sunmasını hedeflemektedir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Emre öğretmen öğrencilerinin dikkatini çekmek etmek için derse Yunan mitolojisinde önemli bir yeri olan Truva atının hikayesini anlatan bir video izletir. Videoyu izleyen öğrencilerden akıllarına gelen mitolojik yaratıkları (deniz kızı, ejderha, peri, gulyabani, anka kuşu, pegasus vb.) **WordArt** uygulaması üzerinden yazmalarını ve bir kelime bulutu oluşturulması ister. Oluşan kelime bulutu öğrencilerin araştıracağı mitolojik yaratıklar için ilham kaynağı olacaktır.

Öğrenciler **Team maker** web aracı ile 5 kişilik gruplara ayrılır. Emre öğretmen her grubun dünya mitolojisinden (Yunan, kuzey Avrupa, Mısır, Babil, Roma vb.) kendi karar verdiği bir uygarlığı seçmelerini, araştırmalarını ve bu uygarlıktaki mitolojik yaratıkları görsel ya da videolarla tanıtmalarını istemekte, **Google haritalar** üzerinden bu yaratıkların nerede yaşadıklarını ve hikayelerini **VoiceThread** ile anlatan bir sunu hazırlamalarını beklemektedir. Öğrencilerin bu görevi tamamlamaları için 15 gün süreleri vardır. Bu süreçte öğrenciler Bilişim, Tarih ve Coğrafya öğretmenlerinden yardım alabilirler. Öğrenciler Google arama motoruyla çeşitli uygarlıkların mitolojik yaratıklarını bulmak için **Soruşturma Temelli Öğrenmeyi** kullanır. **Proje Tabanlı Öğrenme** ve **İş birliği Öğrenme** metodlarına uygun olarak gruptaki her bir öğrencinin görevi vardır ve sorumluluklarını yerine getirirler, her zaman birbirleriyle iletişim ve paylaşım halindedirler. Öğrenciler belirlediği uygarlıktaki mitolojik yaratıkları araştırır, araştırmalarını bir araya getirip en dikkat çekici yaratığın hikayesini anlatmak için karar verir, bu yaratıkla ilgili önce görsellere erişir, bu yaratığın o uygarlıktaki önemini, tarihi değerini açıklar, yaratığın hikayesini derler ve son olarak hikâyeyi seslendirir. Öğrenciler çalışmalarını adım adım **Tascade** aracına yükler, Emre öğretmen bu araç üzerinden öğrencilerin çalışmalarını izler, gözlem notlarını alır, onların sorularını cevaplar ve onlara yardımcı olur. Öğrenciler görevlerini verilen sürede tamamlar, yetiştiremeyen öğrenciler için Emre öğretmen ek süre verir. Çalışmalar tamamlandıca her grup hikayesini sınıfta sunar ve arkadaşlarından geri dönüt alır. Böylece gruplar yeni ilham verici fikirlere sahip olur ve gerekli görürlerse çalışmalarını günceller. Emre öğretmen de her gruba olumlu geri dönütler verir, onlarla gözlemlerini paylaşır ve önceden hazırlamış olduğu rubrik üzerinden grup çalışmalarını değerlendirir.

Gelecek hafta Emre öğretmen öğrencilerine bir sanal sergi düzenleyeceklerini duyurur. Bunun için her grup belirlediği mitolojik yaratığın resmi, heykeli gibi görsellerini **Artsteps** ya da **Emaze** aracına yükleyerek sergiyi oluşturacaktır. Bu araçların kullanımını Bilişim öğretmeni öğrencilere tanıtır, öğrenciler ortak olarak karar verdikleri aracı sergi için kullanır. Sergide yer alacak görseller **Padlet** aracında derlenir ve hangilerinin seçileceğinin belirlenmesinde Görsel Sanatlar öğretmeninden destek alınır. Bu sergi okulun web sitesinde yayımlanır. Böylece öğrenciler arkadaşlarına, ailelerine, akrabalarına çalışmalarını sunma ve onların görüşlerini

alma fırsatı edinir. Emre öğretmen tüm bu süreci gözlemleri ve rubrik aracıyla değerlendirir ve grupların başarı düzeylerini belirler.

*Bu senaryo iTEC senaryolarından uyarlanmıştır.



Senaryo Revizyon: Kadriye ERTEKİN

Moderatör: Adil TUĞYAN