

Geleceğin Sınıfı Senaryo Şablonu

Senaryonun Başlığı:

Siperlerde Hayat

Senaryo ile ilgili Dersler

İngilizce, Tarih, Bilişim Teknolojileri

Öğrenci Yaş Grubu

15-18

Çalışma Süresi:

200 dk.



Uygun Trend veya Trendler

Kültürel miras konusunun ulusal ve uluslararası önem arz etmesi.

Dijital ürünlerin geliştirilmesine ilişkin BİT becerilerinin geliştirilmesi.

Tarihsel olayların günümüz ve gelecekte sosyal ve kültürlerarası etkileşimi arttırması.

Akran öğrenme, Araştırma Temelli Öğrenme, İş Birlikçi Öğrenme, Eğitimde Sanal Gerçeklik, Ters yüz öğrenme metotları ile öğretim tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

Şuanki 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

Öğrenme Hedefleri

- Birinci Dünya Savaşı sırasında siperlerdeki yaşam koşullarını araştırır.
- Siperlerde yaşamın askerlerin psikolojik durumunu nasıl etkilediğini anlar.
- Birinci Dünya Savaşı'nı nedenleri ve sonuçları ile kavrar.
- Telif haklarının temel ilkelerini anlayıp uygular.
- Daha iyi bir gelecek yaratmak için kültürel mirasın ne kadar önemli olduğunu anlar.
- İngilizce dil becerilerini geliştirir.
- Farklı konu alanlarıyla desteklenmiş İngilizce dersiyle kelime dağarcığını zenginleştirir.

Beceriler ve Yeterlilikler

- İletişim ve iş birliği,
- Dijital okuryazarlık,
- Sosyal ve kültürlerarası etkileşim.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğretmen yenilikçi, teknolojiyi derslerine entegre eden, iş birlikçi, öğretim tasarımcısı, materyal geliştirici, güdüleyici, kolaylaştırıcı ve gözlemci.

Öğrenciler otonom, aktif katılımcı, grup içi görevlerini yerine getiren, dijital okuryazar, iş birlikçi, yaratıcı ve araştırmacı.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (tablet, akıllı telefon, laptop)
- Bilgisayar
- İnternet erişimi
- Etkileşimli beyaz tahta
- Materyaller (defter, kalem, silgi, kitap)
- Web 2.0 araçları (TeamUp, Weschool, CoSpacesEdu (<https://cospaces.io/edu/>), Padlet, Google forms, Facebook, Kahoot)



Öğrenme Alanı

Öğrenme internet erişimi olan sınıfta ve çevrimiçi ortamda gerçekleşmektedir.



Çalışma Özeti

Hande öğretmen İzmir’de bir Anadolu Lisesi’nde İngilizce Öğretmenidir. Öğrencilerinin ilgi ve ihtiyaçlarına göre derslerine teknolojiyi entegre ederek yenilikçi yaklaşımları kullanmaktan hoşlanır. Ayrıca okulundaki diğer öğretmenlerle iş birliğine gider ve derslerini disiplinler arası işler. Yakın arkadaşı Sanem öğretmen ise aynı okulda çalışan bir Tarih Öğretmenidir. Tarih dersini sıradan ve ezbere dayalı bir ders olarak algılayan öğrencilerin bakış açısını değiştirmek istemektedir. Hande ve Sanem öğretmen birbirlerinin kişisel ve mesleki gelişimlerini destekleyerek disiplinler arası bir çalışma ile öğrencilerin hem dil becerilerini geliştirmeyi hem de tarih dersi için Birinci Dünya Savaşı ile ilgili kazanımların edinilmesini amaçlamışlardır. Bunun için Hande öğretmen öğrencilerinin İngilizce seviyelerine uygun Birinci Dünya Savaşı’nı anlatan materyaller hazırlar ve bilir ki Sanem öğretmen de tarih dersinde Birinci Dünya savaşı ile ilgili etkinlikler yaparak öğrencilerin hazırbulunuşluğunu yükseltmiştir. Hande öğretmen **Ters Yüz Öğrenme** metodunu kullanır ve dersten önce **Weschool** aracıyla öğrencilerine çalışmalarını için hazırladığı materyalleri gönderir. Gelecek hafta derste öğrencilerin çalışmalarını gözden geçirir ve onlara sorular sorar. Daha sonra öğrencileri ile önceden hazırlamış olduğu çalışma kağıtları üzerinden etkinlikler yapar.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Hande öğretmen öğrencilerin konuyu kavradığına, konuyla alakalı kelime bilgisine sahip olduğuna, dilbilgisi ve cümle kurulumunda yeterli olduklarına kanaat getirince öğrencileri yeni bir görev için hazırlar. Sınıfı **TeamUp** aracı ile 5'er kişilik çalışma gruplarına ayırır, öğrencilerin görevi **CoSpacesEdu** platformunda sanal gerçeklik uygulaması ile siperlerdeki yaşam koşullarını sergilemek, siperlerdeki askerlerle empati kurmak ve sanal gerçeklik uygulamasında Birinci Dünya Savaşı'nın İngilizce anlatımına yer vermektir. Bunun için 15 gün süre verir, öğrenciler Tarih ve Bilişim öğretmeninden yardım alabilir, bulundukları şehirdeki savaş müzelerine ziyarette bulunabilir ya da internetten sanal savaş müzesi gezintileri yapabilir. Öğrenciler **Araştırma Temelli Öğrenme Yöntemi** ile internetten savaş alanlarının fotoğraflarını derler ve Birinci Dünya savaşını araştırır. Her grup ders sırasında kendilerine rehberlik edecek bir taslak plan geliştirir. Gruptaki her öğrenci iş birliği içinde çalışır, birbirlerine yardımcı olur, iş dağılımını ve araştırmalarının sonuçlarını **Padlet** duvarına yazar, birbirleriyle bilgi alışverişinde bulunur ve elde ettikleri veriler üzerinde tartışır. Böylece Hande öğretmen grupların çalışmalarını Padlet üzerinden inceler, öğrenciler ihtiyaç duyduğunda onlara yardımcı olur, çalışmalarına dair gözlem notları tutar. Topladıkları verilerle ilgili telif hakkı sorunlarına dikkat etmeleri gerektiğini hatırlatır. Bu yüzden dijital okuryazarlık ve teknolojinin doğru kullanımı ile ilgili küçük uyarılarda bulunur ve açıklamalar yapar. Öğrenciler teknoloji kullanımında iyidir ve öğretmenlerinden yardım aldıkları gibi karşılaştıkları sorunları **Akran Öğrenmesi** ile aşabilir. Öğrenciler **CoSpacesEdu** platformunda içeriği geliştirirken Bilişim öğretmeninden ve akranlarından destek alır, **İş Birlikçi Öğrenme** metodu ile yaratıcılıklarını kullanarak içeriği geliştirirler. Öğrenciler verilen sürede çalışmalarını tamamlar, ek süre ihtiyacı olan öğrencilere Hande öğretmen tolerans gösterir ve yapıcı tavrıyla öğrencilerin motivasyonunu destekler.

Her grup çalışmalarının sonucunu tüm sınıfa sunar. Öğrenciler akran değerlendirmesi için **GoogleForm**staki form üzerinden geri dönüt verir. Bu geri dönütlere göre öğrenciler çalışmalarında düzenleme yapabilir. Hande öğretmen de çalışmalar için geri dönütlerini paylaşır. Öğrencilerin çalışmaları okul **Facebook** adresinde yayımlanır ve daha çok kişiye ulaşır. Öğrenciler ailelerinden ve arkadaşlarından daha fazla geri dönüt alır.

Hande öğretmen öğrencilerin değerlendirilmesinde **Kahoot** aracını kullanır, Birinci Dünya Savaşı ile ilgili öğrencilerin bilgi düzeyini ölçmek için sorular sorar. Sorulara en fazla doğru cevap veren öğrenciler başarılı olur. Ayrıca çalışma boyunca edindiği gözlemlere ve notlara dayanarak öğrencilerin başarı seviyesini belirler.



Senaryo Revizyon: Kadriye ERTEKİN

Moderatör: Adil TUĞYAN