

Geleceğin Sınıfı Senaryosu

Senaryonun Başlığı:

Yaratıcı İş Girişimi

Senaryo ile ilgili Dersler

Girişimcilik, Bilişim Teknolojileri

Öğrenci Yaş Grubu

15-18

Çalışma Süresi:

240 dk. / 3 hafta



Uygun Trend veya Trendler

Girişimcilik becerilerinin önem kazanması.

Teknolojik araçları derste aktif kullanarak İş Birlikçi Öğrenme ve Kolb'un Deneyimsel Öğrenme Modeli ile öğretimin tasarımı.



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

Senaryo teknolojiyi eğitim aracı olarak kullanmak, gençlerin yaratıcı ve eleştirel becerilerini “Girişimcilik” becerileriyle ilişkilendirilerek geliştirmek ve dijital becerileri kullanarak iş fikirlerini girişime dönüştürebilmek için tasarlanmıştır. Senaryo öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini başlatmaları ve öğrenme çıktılarını değerlendirebilmeleri için Kolb’un Deneyimsel Öğrenme Yöntemine uygun olarak oluşturulmuştur. Öğrencilerin gruplar halinde iş birliği içinde öğrenmelerine fırsat sunar.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler otonom, iş birlikçi, grup içinde görevlerini yerine getiren, yaratıcı, dijital olarak yetkin, tasarımcı, aktif kalıtmıcı ve karar alıcı.

Öğretmen ilham verici, teknolojiyi entegre eden, rehber, gözlemci ve öğretim tasarımcısı.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (akıllı telefon, laptop, tablet)
- Akıllı tahta, yeşil ekran, kamera, masaüstü bilgisayar
- İnternet erişimi
- Web 2.0 Araçları (Stormboard, Canva, Piktochart, Keamk, Weebly, Powtoon, Camtasia, Prezi, Survey Monkey, Youtube, Google Forms)
- Materyaller (kâğıt, defter, kalem, silgi, kitap)



Öğrenme Alanı

Öğrenme tercihen Future Classroom Lab dizaynına uygun olarak tasarlanmış bir atölye veya sınıf ortamında ya da çevrimiçi ortamda gerçekleşir.



Çalışma Özeti

Seda Girişimcilik dersi öğretmenidir. Derslerinde öğrencilerinin teknoloji kullanımını destekler, web 2.0 araçları kullanmayı sever ve yenilikçi pedagojik yaklaşımları takip eder. Seda öğretmenin öğrencileri akıllı telefon, tablet ve bilgisayar kullanımında iyi olup bu araçları eğitsel amaçla da kullanabilir ve derslerde teknoloji ile gerçekleştirilmesi mümkün olan görevleri tamamlar. Seda öğretmenin sınıfında akıllı tahtası, internet bağlantısı ve masaüstü bilgisayarı vardır. Öğrenciler yanlarında akıllı telefonlarını ya da tabletlerini bulundurur.

Öğrencilerinin kendi tecrübeleri ile öğrenmelerini destekleyen Seda öğretmen **Kolb'un Deneyimsel Öğrenme Modelini** kullanır. Bu modele göre öğrenciler *somut deneyim* aşamasında iş fikirleri sunar, *yansıtıcı gözlem* aşamasında fikirlerin grup içinde yarattığı etki gözlemler, *soyut kavramsallaştırma* aşamasında GZFT (SWOT) analizi ile fikirler üzerine eleştirel düşünür, *aktif deney* aşamasında ise iş girişimlerini uygular. Seda öğretmen öğrencileri gruplara ayırır ve **iş birlikçi öğrenme yöntemi**yle öğrencilerinin başarılı bir iş girişiminde bulunmalarını destekler. Derse hazırlık olarak Yaratıcı İş Fikri Üretme üzerine bir sunu geliştirir ve derste kullanılacak uygulamaları öğrencilerine açıklar. Böylece öğrenciler ilgili web 2.0 araçlarını indirerek derse gelir.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Seda Öğretmen başarılı bir iş girişiminin iş fikri ortaya atma, fikrin GZFT analizini yapma, işi planlama ve işi uygulama aşamalarından geçtiğini bilir. Öğrencilerine yeni bir iş fikri üretirken yaratıcılığın önemini vurgulamak ister. Bunun için bir beyin fırtınası yapma aracı olan **Stormboard**'da öğrencilerinden yaratıcılığı tanımlamalarını ve geliştirme yollarını önermelerini bekler. Öğrencilerin fikirlerini alan Seda öğretmen "Yaratıcı İş Fikri Üretme"nin çeşitlerini **Prezi** aracıyla öğrencilerine sunar. Buna göre şu 3 çeşit ön plana çıkar:

KARIŞTIR ve EŞLEŞTİR: İki farklı ürünün birleştirilerek yeni bir ürünün ortaya çıkarılmasıdır.

SORUNU ÇÖZ: Kişinin kendi tecrübelerinden ya da çevresindekilerin yaşadıkları sorunlardan yola çıkılarak sorunu çözmeye yönelik yeni bir iş fikri üretilmesidir.

EĞER OLSAYDI...: Kişinin hayallerinden yola çıkarak "Eğer olsaydı nasıl olurdu?" diye düşünülerek iş fikri üretme yöntemidir.

Seda öğretmen **Keamk** aracı ile öğrencileri 5 kişilik gruplara ayırır, her gruptan sunuda verilen yaratıcı iş fikri geliştirme yöntemlerinden birini seçerek bir iş fikri üretmelerini ister ve öğrencileri yenilikçi olma yolunda destekler. Bunun için öğrenciler internette araştırma yapabilir; ailelerinden, öğretmenlerinden, çevresindeki tüm insanlardan yardım alabilir. Gruptaki her öğrencinin fikri değerlidir, eleştirel düşünme desteklenir, ortaya atılan her fikir tartışılır ve GZFT analizi yapılır. Seda öğretmen fikrin yapılabiliğini tespit etmek için GZFT analizinin gerekliliğini anlatır ve bu analiz **Piktochart**, **Canva** araçlarından birini kullanarak nasıl yapılacağını anlatır. Öğrenciler **GZFT (SWOT)** analizinde ortaya atılan fikirlerin güçlü (G) ve zayıf (Z) yönlerini ve dış çevreden kaynaklanan fırsat (F) ve tehditlerini (T) belirler. Seda Öğretmen grupların arasında gezer ve analizlerin değerlendirilmesinde öğrencilere yardımcı olur. Analizde tüm iş fikirlerinin zayıf yönleri ve iş fikirlerine yönelik tehditler ağır basarsa öğrencilerin iş fikri üretme basamağına geri dönüp gerekli düzeltmeleri yapmaları istenir. Analize göre uygulanabilirliği en yüksek fikir için öğrenciler iş planı hazırlama safhasına geçer.

Seda Öğretmen bir iş fikrini yoluna koymanın en iyi şeklini iyi organize edilmiş bir plandan geçtiğini söyler. Bu planın **Canva**, **Piktochart** araçlarından birinde iş fikrinin tüm bileşenlerinin net bir şekilde görüldüğü bir **infografik** ile yapmasını ister. Infografik üzerinde;

- İş girişiminin hangi ihtiyaçları karşıladığı,
- İhtiyaçları nasıl karşıladığı,
- İş girişiminin hangi yönü ile eşsiz olduğu,
- İş girişiminin paydaşları,

- İş girişiminin hitap ettiği pazarın tanımı,
- İş girişiminin hitap ettiği müşteri profili,
- İdeal pazarlama stratejileri,
- Tahmini gelir ve gider dağılımı,
- İş girişimine başlamak ve devam ettirmek için gerekli bütçe bilgileri yer almalıdır.

Öğrenciler çalışmalarını sürdürürken Seda Öğretmen grupların arasında gezer, sorularını yanıtlar, çalışmalarını gözlemler ve notlar alır.

Gruplar iş fikirlerini plana döktükten sonra uygulama aşamasına geçerler. Bu aşamada yapmaları gereken girişimlerini tanıtacak/pazarlayacak bir web sitesi kurmaktır. Seda öğretmen bu sitenin kurulması görevi için öğrencilerine 10 gün süre verir. Bunun için okulun Bilişim Teknolojileri öğretmeni öğrencilere **Weebly** aracını tanıtır. Öğrenciler web site içeriği olarak **Powtoon, Camtasia** araçlarından birinde daha önceden deneyimli olduğu yeşil ekran teknolojisini kullanarak iş tanıtım videosu hazırlar. Seda öğretmen web sitesinin içerikleri hazırlanırken öğrencilerin telif hakları konusunda hassas davranmasını söyler. Öğrenciler grup çalışması ile iş birliği içinde web sitesinin içeriğini hazırlar. Gruptaki her öğrenci sorumluluğunu yerine getirir ve çalışmada gerekli özveriği gösterir.

Öğrenciler verilen sürede iş girişimlerini tanıtan web sitelerini kurar ve linklerini sınıfta paylaşır. Seda Öğretmen tüm gruplara geri dönüt verir. **Survey Monkey** aracından anket oluşturur ve öğrencilerin iş girişimlerini oylamalarını ister. En beğenilen iş girişimi web sitesi okul web sitesinde, iş tanıtım videosu ise okul **Youtube** kanalında yayımlanır. Böylelikle öğrencilerin çalışmaları daha fazla kişiye ulaşır ve öğrenciler daha fazla geri dönüt alabilir. Seda öğretmen değerlendirme aşamasında akran değerlendirmesi için öğrencilerden **Google Forms**'ta yer alan iş girişimi değerlendirme formunu doldurmalarını ister ve kendi gözlem notlarını kullanır.



Senaryo Yazarı: Seda CENGİZ

Moderatör: Adil TUĞYAN