

Geleceğin Sınıfı Senaryosu

Senaryonun Başlığı:

Çevrimiçi Drama

Senaryo ile ilgili Dersler

Türkçe, Resim, Bilişim Teknolojileri

Öğrenci Yaş Grubu

6-10

Çalışma Süresi:

200dk. / 2 Hafta



Uygun Trend veya Trendler

Öğrencilerin son zamanlarda teknolojik araçlar kullanarak dijital ortamlarda yoğun olarak vakit geçirmeleri.

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

Yaratıcı Drama tekniğinin öğrencilerin yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini desteklemesi.

İş Birlikçi Öğrenme ve Yaratıcı Drama tekniği ile öğretiminin tasarımı.



Olgunluk Seviyesi

Mevcut 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

Bu öğrenme senaryosu öğrencilerin yaratıcılık, iletişim, iş birliği, yenilikçilik ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilebilmesi için disiplinlerarası bir yaklaşımla “Yaratıcı Drama” tekniğine teknoloji entegre edilerek oluşturulmuştur. Öğrencilerden hedef dilde yazım ve noktalama kurallarını uygulama, bir konuya ilişkin kısa metinler yazma gibi becerilerini geliştirmeleri beklenmektedir. Ayrıca senaryo öğrencilerin farklı dijital araçlar kullanarak kendi oluşturdukları masala uygun tasarımlar oluşturabilmesini amaçlamaktadır.



Öğretmen ve Öğrenci Roller

Öğrenciler yaratıcı, iş birlikçi, karar verici, tasarımcı, grup içinde görevlerini yerine getiren ve rol oynayan.
Öğretmen yenilikçi, dijital yetkin, danışman, motive edici, iş birlikçi ve rehber.



Araçlar ve Kaynaklar

- Bireysel mobil cihazlar (akıllı telefon, laptop, tablet)
- Akıllı tahta
- İnternet erişimi
- Web 2.0 Araçları: PearDeck (<https://www.peardeck.com/pear-deck-blog/templates-for-drama>), Jamboard, GoogleForms
- Materyaller (defter, kalem, silgi ve yumuşak top)



Öğrenme Alanı

Tercihen Future Classroom Lab tasarımına uygun hazırlanmış bir sınıf ortamında ve çevrimiçi ortamda gerçekleştirilecektir.



Çalışma Özeti

Okulun Türkçe Öğretmeni Seda yenilikçi ve alternatif yaklaşımları kullanmaya açık, teknolojik/dijital yeterlilikleri tatmin edicidir. Öğrencilerin ihtiyaç duydukları teknolojik rehberliği ve yaratıcı ürün çıkarabilme sürecini destekleyebilecek düzeydedir. Seda'nın çalıştığı okulun teknoloji tedariki ve bağlantısı yeterli düzeyde olup okul stratejilerinde pedagojik ve teknik teknoloji eğitimi desteklenir. Seda dijital ortamda çokça vakit geçiren ve çevrimiçi olmayı seven öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek ister. Bu amaç doğrultusunda **PearDeck** drama sunumu örneğinden yola çıkarak **Yaratıcı Drama** tekniğini kullanmayı uygun bulur. PearDeck uzantısında sunulan drama şablonunda olduğu gibi öğrenciler kendi senaryolarını oluşturabilmek için kostüm, sahne ve karakter tasarlayacaklardır. Seda sahne, kostüm ve karakter tasarımları için okulun resim öğretmeni ile birlikte çalışır. Tüm sınıf çalışması ve küçük gruplar halinde hareket eden öğrenciler **iş birliği öğrenme yöntemi** ile öğrenme faaliyetlerine katılır.



Geleceğin Sınıfı Senaryo Anlatımı

Seda Öğretmen sınıfa girer ve öğrencilerinden ayağa kalmasını ister, ısınma çalışması olarak onların kendilerinden farklı bir kimlikle (yaşlı, hamile, çocuk, hayvan taklitleri yaparak) sınıfta taklit yaparak yürümesini ister. Öğrenciler bu etkinliği tamamlayınca daire şeklini alır, Seda elindeki yumuşak topu öğrencilere gösterir ve şunu söyler: “Tüm sınıfa bir soru soracağım (sevilen yemekler, renkler, hobiler, sanatçılar, futbolcular) ve bu topu attığım kişi o soruyu cevaplayacak, sonrasında kendi de bir soru sorarak topu istediği kişiye atacaktır”. Öğrenciler eğlenerek yaratıcı dramının ısınma ve kaynaşma etkinliklerini gerçekleştirir. Seda öğretmen öğrencileri yargılamaz ya da sınırlamaz, onların fikirlerini olduğu gibi kabul eder ve olumlu tavrıyla onları destekler.

Öğrencilerin enerjilerini artırmak için Ejderha, Prens, Cadı oyunu oynanır. Oyunu oynamak için sınıf ikiye bölünür ve iki takımın üyeleri yüzleri birbirine dönük bir şekilde yan yana dizilirler. Takımlar kendi içinde tartışıp Ejderha, Prens ve Cadı karakterlerinden birini seçer. Ejderha ağzından alev çıkar, Prens kılıç çeker ve Cadı da asasını havaya kaldırır. Takımlar yerlerine geçer ve öğretmenin talimatı ile seçtikleri karakterin rolünü tüm takım olarak hep birlikte karşı takıma doğru yaparlar. Bu mini enerji artırma oyunu ile öğrenciler hem etkinliğe ısındırılır hem de eğlenceli vakit geçirirler. Oyunun kurallarına göre Ejderha Cadıyı yener, Prens Ejderhayı yener ve Cadı da Prensi yener. Bu şekilde 3 tur oynanır ve iki oyunu alan takım kazanır. Oyundan sonra öğrenciler tabletlerini yanlarına alarak daire şeklinde yere oturur, öğretmen hep birlikte **Jamboard** aracını kullanarak bir masal oluşturacaklarını söyler ve aracı öğrencilere tanıtır. Öğretmen ilk cümleyi kurar;

“Bir varmış bir yokmuş. Zamanın birinde bir ejderha, bir prens ve bir cadı varmış...”

Böylece tüm sınıf çalışması olarak her öğrencinin katkıda bulunduğu ve yaratıcılığını paylaştığı bir masal oluşturmanın ilk adımı atılmış olur. Öğretmen dairenin sağından başlayarak tek tek öğrencilere masalı tamamlamaları için zaman verir. Masal bittikten sonra sınıfta yüksek sesle okunur, Seda öğretmen tüm sınıfın yaratıcılık ve iş birliği becerilerini kullanarak oluşturduğu masal için öğrencilerini takdir eder.

Seda öğretmen öğrencilerinden **PearDeck** aracı ile masala uygun bir sahne, karakter ve kostüm oluşturmalarını ister. Bunun için öğrencilerine PearDeck aracını dijital dramalarını oluşturmada nasıl kullanabileceklerini açıklar. Sınıfı 5'er kişilik gruplara ayırır, PearDeck interaktif bir uygulama olduğu için aynı gruptaki öğrenciler farklı cihazlar üzerinden aynı sunum üzerinde çalışır. Gruptaki her öğrenci yaratıcılığını kullanarak kendi bakış açısına uygun tasarımlar önerir ve grup üyeleri ile tartışarak ortak bir tasarım oluşturur. Bu süreçte Seda Öğretmen ve okulun resim öğretmeni gruplara danışmanlık eder, yardıma ihtiyaç duyduklarında destek olur.

Öğrenciler çalışmalarını tamamlayınca tasarımlarına uygun bir sahnede oluşturdukları kostüm ve karakterlerle dramayı sınıfa sunar. Her grup sunumlarının ardından arkadaşlarından ve

öğretmeninden geri dönüt alır. Bu geri dönütler doğrultusunda gerekli görürse çalışmasında değişikliğe gidebilir. Değerlendirme aşamasında Seda öğretmen daha önceden **GoogleForms** ile hazırladığı ve öğrencilere bildirdiği rubrik üzerinden öğrenci başarılarını değerlendirmede bulunur.



Senaryo Yazarı: Seda CENGİZ

Moderatör: Adil TUĞYAN