

BAŞLIK

Öğretim ve öğrenmeyi zenginleştirmek için disiplinler arası okul konularını ve teknolojiyi kullanmak.

Temel Amaç – Hedefler ve Esinleme

Bu senaryo, öğrencilerin güvenilir kaynaklardan belirli bilgileri edinme bilgisini, teknoloji ve mevcut web 2.0 araçlarının yaratıcı kullanımı ile disiplinler arası konu alanları arasında mantıklı bağlantılar yapmasını geliştirir. Bu senaryo ;

- Öğretmenlerin, öğretmen-merkezli ve ders kitabına dayanan öğretimden kurtulmak için okul müfredatlarına farklı yaklaşımlar, öğretim ve öğrenme stilleri eklemek için , işbirlikçi kaynaklar oluşturmaya yardımcı olmayı amaçlar.
- Daha somut sonuçlar elde etmek ve sürekli devam eden bir öğretim için öğretmenin işlediği konulara görünürlük katmak amacıyla teknolojiyi sınıftaki diğer kaynakların yanı sıra kullanmayı amaçlar.
- Öğrencilerin şehir ve okul kütüphaneleri gibi yerel mekanlardan, internetten bilgiyi araştırma becerilerini ve somut sonuçlara ulaşmak için bilgiyi toplama, yorumlama ve değerlendirme becerilerini geliştirmeyi amaçlar.

Akılda Tutulması Gereken Çalışma Öncesi Süreç

Öğrencilerin, internetten topladıkları her bilginin güvenilir olmadığını fark etmelerini sağlamak çok önemlidir. Bu yüzden, öğrencilere kütüphanelerdeki başka kaynakları kontrol etmelerini ve eğer mümkünse öğretmenin kendi materyallerini kullanmalarını ve öğretmen tarafından önerilen siteleri söylemek çok önemlidir.

- Mevcut geniş yelpazedeki bilgidен neyi alacağını, onu nerede ve nasıl kullanacağını bilmek 21.Yüzyıl öğrenme becerilerinin anahtar unsurudur.

ÖYKÜSEL TANITIM

Adil Türkiye’de bir lisede İngilizce Öğretmeni’dir ve derslerinde daima farklı metotlar ve araçlar kullanmaktan, öğrencilerinin öğrenme stil ve ilgilerine önem vererek, öğrenciler için öğrenmeyi kolaylaştırmak ve eğlenceli kılmak için okul müfredatını diğer okul konularına kaynaştırmaktan hoşlanır. Şunu da iyi bilir ki, öğrencileri akıllı telefonlarıyla , tabletleriyle, bilgisayarlarıyla dijital yerlilerdir ve onlara 21.Yüzyıl öğrencileri olarak bu cihazların eğitimsel amaçlar için nasıl kullanılacağını öğretmeye niyetlidir. İnanır ki, teknoloji tarafından eşlik edilen İngilizce öğretimi onları gelecekteki kariyerlerine hazırlayacak ya da en azından bir iç görü oluşturacak. Kendini şanslı hisseder

çünkü İngilizce öğretimi Tarih, Coğrafya, Fen, Matematik, Müzik, Bilişim vb. gibi diğer okul dersleriyle çok bağlantılıdır. Bir de sınıfında, düzgün internet bağlantısı olan bir akıllı tahtası vardır.

Okulda 9. Sınıfların dersine girer ve hemen hemen dönem ortasıdır. Kış tatili başlamadan önce bitirmesi gereken son bir zorlayıcı konusu vardır: "Narrative Tense" (Öyküsel Zamanlar). **Flip Öğrenme**'yi kullanmaya karar verir ve Perşembe günü, sınıfında öğrencilere flaş belleklerini, bilgisayarlarını ya da SD hafıza kartlarını Cuma günü okula geldiklerinde getirmelerini ister. Perşembe akşamı Adil Narrative Tense'in kullanımı, cümle yapısı, düzenli,düzensiz fiiller, fiilleri ve cümleleri çalışmak için MP3 formatlı şarkısıyla beraber şarkı sözleri ve çocukluk yılları hakkında konuşan bir savaş gazisinin bir videosunu içeren bir video hazırlar. Sonraki gün, öğrenciler depolama araçlarıyla hazırdırlar ve Adil onlara bir önceki gün hazırladığı materyalleri verir, hafta sonunda bunları izlemelerini ve çalışmalarını söyler. Öğrencilere materyallerin içeriğinden bahseder ve haftaya işlenecek olan İngilizce dersinin konusunu verir. Öğrencileri heyecanlanır. Adil, cesaretlerinin kırılmaması için, materyallerin seviyelerinin öğrencilerinin İngilizce seviyelerini aşmamasına dikkat etmeye çalışır.

Pazartesi günü, ders esnasında Adil konularıyla alakalı birkaç çalışma kağıdı ve oyun getirir ama onlar üzerinde çalışmadan önce Adil **Eğitsel Öğrenme Metodu**'nu kullanır ve konuyu birkaç soruyla gözden geçirir ve onlara konunun anahtar unsurlarını hatırlatır. Daha sonra çalışma kağıtları üzerinde çalışmak ve oyunlar oynamak için sınıfı gruplara böler. Bir grup çalışma kağıdını yapar ve diğeri akıllı tahtada oyunlar oynar. Öğrenciler akıllı tahtayı sırayla kullanırlar. Öğrencilerin oyunlarla daha iyi öğrendiklerine inandığı için Adil **Oyun Temelli Öğrenme** metodunu kullanır.

TASARIM ÖZETİ

Adil, daha önce öğrencilere öğrettiği, içinde "Narrative Tense"nin kullanımı olan bir video hikaye gösterir.

HAYAL ET VE ARAŞTIR

Adil, öğrencilerin konuyu yeteri derecede iyi öğrendiğinden ve biraz daha zorlayıcı görevler üstlenmeye hazır olduğundan emin olduğunda, onlara öğrenme süreçlerinin sıradaki adımından bahseder ve "Fotoğraftaki bu adam şehrimizdeki son Osmanlılardan biridir ve 103 yaşın üzerindedir" diyerek yaşlı bir adamın eski bir fotoğrafını gösterir. Onlardan hala birkaçı hayatta, şehir merkezi ve etraftaki köylerde yaşıyorlar. "Sizin göreviniz; bu insanları aramak ve bulmak, izin aldıktan sonra onları ziyaret etmek, Birinci Dünya Savaşı ve o zamandaki yaşam şekli hakkında röportaj yapmak, edinilen bilgilerle bir video hikaye oluşturmak ve video hikayelerinizde kullanılmak üzere onların yaşadıkları yerleri **Google Haritalar**'da işaretlemektir. Araştırmanız için okulunuzdaki veya şehir kütüphanesindeki tarih kitaplarını ve **Google**'ı kullanabilirsiniz. Hatta Tarih ve Coğrafya öğretmenlerinizden, büyük anne,büyük babanızdan ve komşulardan yardım alabilirsiniz. Coğrafi konumlar için akıllı telefonlarınızı ve tabletlerinizi kullanabilirsiniz." Şöyle devam eder: "Dijital video hikayeleriniz en fazla 3-4 dakika olmalıdır." Bu görevi tamamlamaları için öğrencilere 15 gün verir. Adil yansıtmanın (eleştiri) öneminden bahseder. Her aşamanın sonunda **Reflex** aracını kullanarak çalışmalarının her yönünü yansıtmasını söyler. Adil öğrencilerine yansıtmanın yarar ve nedenlerini hakkında şöyle söyler: Yansıtma son adımların daha kolay gözden geçirilmesini sağlar. Birisinin

çalışmaya gelemediğinde nerede kaldığını yakalaması yakalaması daha kolay olabilir. Öğrenciler, öğretmenden direkt geribildirim alabilirler. Ayrıca, her aşamanın sonunda ne yaptıklarını, ne yapmayı planladıklarını ve karşılaştıkları zorlukları **Reflex** aracını kullanarak kaydetmelerini ister. Adil öğrencilerini gruplara ayırmak için **TeamUp** aracını kullanır ve her grup 4-5 öğrenciden oluşur. Bu araştırma süreci boyunca Adil yardımcı olarak hareket eder, öğrencilerin sorularını cevaplar, herhangi bir sorunla karşılaştıklarında çözümler önerir, ziyaretleri düzenler ve gerekli izinleri alır. Geribildirim verirken Adil asla “bu doğru” veya “yanlış” demez. Gruplardaki her üye kendini rahat hisseder. Öğrenciler şehir ziyaretinde Son Osmanlılar’ı aramak ve bulmak için çeşitli kaynaklarla **Soruşturma Temelli Öğrenme**’yi kullanırlar. Daha sonra fotoğraflar çekerler, videolar ve ses kayıtları kaydederler. Grubun her üyesinin yerine getirmesi gereken belirli bir görevi vardır.

HARİTALA

Gruplar görevleri için gerekli bilgiyi topladıklarında, bütün bilgileri bir araya getirirler, onun üzerinde tartışır ve onları İngilizce dijital video hikayelerinde kullanmak üzere belirginleştirirler. Adil, öğrencilerine fikirlerini ve topladıkları bilgileri kapsayan zihin haritaları oluşturmalarını söyler. Zihin haritaları oluşturmak için **Mindmeister** sitesini önerir. Amaç tüm bilgileri bir yerde toplamak ve görmektir. Adil daima öğrencilerini web 2.0 web araçları kullanmaları için teşvik eder bu sebeple öğrencilerine internet üzerinden **Titanpad** veya **Google Docs**’da işbirliği içerisinde çalışmalarını ve senaryolarını oluşturmalarını söyler. Her grup internet üzerinden çalışmak için uygun bir zaman belirler ve Adil de öğrencilerin internet üzerindeki çalışmalarına bir gözlemci ve sorun çözücü olarak katılır. Bazı öğrenciler senaryo araçlarının nasıl kullanılacağını bilmiyor olabilir, Adil onlara yardımcı olur. Ayrıca Adil öğrencilerine film şeritleri oluşturmalarını söyler. Bu film şeritlerinde öğrenciler kayıt mekanını, video geçişlerini, oyuncu diyaloglarını, ifadelerini ve hareketlerini düzenleyeceklerdir.

YAP / OLUŞTUR

Öğrenciler senaryolarını sonlandırır. Son teslim tarihine yetişemeyen gruplar için Adil fazladan zaman verir. Her grup senaryolarını bitirdiğinde Adil; **Story jumper, pixton, Bitstript, Drawlite, imovie, windows movie maker, sound cloud** gibi web 2.0 hikaye anlatma ve video düzenleme araçları ve **Youtube, Vimeo** gibi video kaydetme sitelerini tanıtır.

Daha sonra öğrenciler kendilerine tanıtılan araçları kullanarak İngilizce Dijital Video hikayelerini oluşturmaya başlarlar. Öğrenciler video oluşturma aşamasında **Proje Tabanlı Öğrenme** ve **İşbirlikçi Öğrenme** metodlarını kullanırlar. Grup üyeleri fikirler ve önerilerde bulunarak ve paylaşarak daima birbirleriyle iletişim içerisindedirler. Adil videoların son hali için 3 gün süre verir.

SOR VE İŞBİRLİĞİ YAP

Video hikayeli oluşturduktan sonra, öğrenciler bir Katılımcı Tasarım Atölyesi’ne alınırlar. Amaç öğrencilerin fikirlerini desteklemektir. Katılımcılar İtec çevresinden olabilirler de olmayabilirler de. Bu çalıştay internet üzerinden de yapılabilir. Yansıtma olarak, bu sefer öğrenciler değil, katılımcılar öğrencilerin video hikayeleri üzerinde geribildirim verirler. Sonuç olarak, öğrenciler bazı yeni ilham verici fikirlere sahip olabilirler.

Çalıştaydan bazı yeni fikirler ekledikten veya değişiklikler yaptıktan sonra Adil diğer gruplarla tün videoları izler, öğrenci çalışmalarına olumlu geribildirim verir ve onları dereceli değerlendirme metoduyla değerlendirir. Diğer gruplar da sınıf arkadaşlarının videoları üzerinde yorum yapıp geri bildirim verirler.

GÖSTER

Gruplar arkadaşlarının yorumları, önerileri ve geribildirimleri hakkında notlar alırlar, eğer gerekiyse videolarını tekrar düzenlerler, videolarını okul veya sınıf **Facebook** grup sayfasına yüklerler ve izlemeleri ve beğenmeleri için arkadaşlarını, ailelerini, akrabalarını ve diğer öğretmenleri davet ederler. Adil, öğrencilerinin ailelerinin videoları izlemelerini ve yorumda bulunmalarını ister.

Değerlendirme bölümü olarak Adil **Reflex** aracındaki tüm video ve yansıtmaları toplar. Bir sonraki derste, Adil öğrenci çalışmalarını olumlu ve olumsuz bir şekilde eleştirir. Yine rahat bir atmosfer vardır, Eğer öğrenciler güçlü sebeplerle gelirlerse Adil onların çalışmalarını tekrar değerlendirebilir.

Öğrenciler daha büyük bir izleyici kitlesine ulaşmak için **Twitter**'ı da kullanabilirler. Ayrıca, olaya birazcık daha heyecan eklemek için bir yarışma düzenlenebilir.

Sonuç olarak Adil, Avrupa'nın diğer ülkelerindeki öğretmenlerin izlemeleri ve geribildirimde bulunmaları için videoları İtec Öğretmenler Topluluğu'na yükler.

EĞİLİM/LER	
<p>Öğrencileri modası geçmiş metotlarla motive etmek kolay bir iş değildir.</p> <p>Türkiye’de öğretmenlerin çoğu, sınıfta teknolojinin ve internetin olumlu kullanımından haberdar değildir bu durum onların öğrencilerin gerisinde kalmalarına ve 21.Yüzyıl yeterliklerinden eksik kalmalarına sebep olur.</p> <p>Öğretmenlerin sosyal medya ile bağlantısı olması, işbirlikçi çalışmalara ve paylaşımda bulunmaya, bilişim ve 2.0 araçları kültürünü, iletişim ve sorun çözme becerilerini geliştirmeye açık olmaları gerekir</p>	
<p>OLASI ÖĞRETİM YAKLAŞIMLARI VE DEĞERLENDİRME</p> <p>Flip Öğrenme, Eğitsel Öğrenme, Oyun Temelli Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, İşbirlikçi Öğrenme, Soruşturma Temelli Öğrenme, Dış Mekan Öğrenme, Becerilerin biçimlendirici ve özetleyici değerlendirmesinin tanımlanması.</p>	<p>ÇEVRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Sınıf (internet bağlantısı olan) Röportajlar, kütüphane fotoğrafları, kayıtlar ve online haritalar için okul çevresindeki veya şehirdeki yerel topluluk. <p>Bilgi yüklemek için internet üzerinde alan</p>
<p>İNSANLAR & ROLLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Genel etkinliğin koordinatörü olarak, araştırma metotlarının öğreticisi olarak ve araştırma sürecinin kolaylaştırıcısı olarak öğretmen. Araştırmacı olarak öğrenci. Röportaj ve kaynaklar için yerel topluluk, yaşlı insanlar ve diğerleri. Aileler, Akrabalar, Okul arkadaşları ve diğer öğretmenler. 	<p>ETKİLEŞİM (EĞİTİMBİLİMİ DE KAPSAYAN)</p> <ul style="list-style-type: none"> Araştırmaya Dayalı Öğrenme Küçük gruplar halinde çalışma ve gruplar arasında eşgüdüm sağlama. Bilgisayar ve iletişim becerileri. İnternet Okuryazarlığı Sosyal farkındalık Artırılmış Öğrenme Becerileri
<p>ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Röportaj yapma. Çeşitli metot ve kaynakları kullanarak araştırma yapma. Birçok kaynaktan bilgiyi analiz etme. Disiplinler arası konularla etkileşimde bulunma. Okulunda içinde ve dışında çalışma. Takım çalışması – Video Düzenleme İşbirlikçi yazım araçlarını kullanma. Öğrenmek ve yarışmak için oyunları kullanma. GPS ve internet üzerinden haritalar kullanma. 	<p>KAYNAKLAR (TEKNOLOJİLERİ DE KAPSAYAN)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ses kaydedici ve kameralar. İnternet erişimi, GPS, Online haritalar. Bilgiyi araştırmak için genel taslak. Belge kaynaklar, okul geçmişi ve yerel kayıtlar. 2.0 Web araçları, tabletler, Akıllı Tahta, Akıllı Telefonlar Sosyal Medya Video Web Siteleri (youtube, vimeo gibi)