**2.1 Öğrenme Senaryolarına giriş**

1

00:00:12,459 --> 00:00:18,000

Bu videoda sizleri, tabletler tarafından desteklenen anlamlı pedagojik öğrenme aktivitelerini geliştirmenizde yardımcı olabilecek

2

00:00:18,000 --> 00:00:24,230

bir metotla tanıştırmak istiyorum. Kurs boyunca birkaç videoda, sözde

3

00:00:24,230 --> 00:00:30,980

Öğrenme Senaryolarına ve onların 7 aşamasına atıflar bulacaksınız.

4

00:00:30,980 --> 00:00:37,719

Tabletlerle olan deneylerinde CCL öğretmenlerimize rehberlik etmek için Yaratıcı Sınıflar Lab Projesindeki

5

00:00:37,719 --> 00:00:43,789

bu senaryo gelişim sürecini kullandık. Süreç bir önceki proje olan

6

00:00:43,789 --> 00:00:48,550

İTEC projesine dayanmaktadır. Niçin kullandık?

7

00:00:48,550 --> 00:00:55,390

Proje hazırlığı 2012 yılında Çek okullarında tabletler

8

00:00:55,390 --> 00:01:01,530

nispeten yeni teknoloji iken başladı. Öğretmenler onları esas olarak kendi hazırlıkları için kullanıyorlardı,

9

00:01:01,530 --> 00:01:07,500

teknik açıdan kullanabiliyorlardı, fakat sınıf içinde tablet kullanmanın yöntembilimini bilmiyorlardı.

10

00:01:07,500 --> 00:01:13,720

Bu yüzden DZS bu projeye katılmaya ve

11

00:01:13,720 --> 00:01:19,700

tabletlerin eğitim metodunda nasıl kullanıldığını Çek öğretmenlere göstermeye karar verdi.

12

00:01:19,700 --> 00:01:25,520

CCL projesinde 7 Öğrenme Senaryosu geliştirdik. İçerik yaratma, işbirliği,

13

00:01:25,520 --> 00:01:30,240

Flipped (Ters-Yüz) Sınıf ve bireysel öğrenme konularına yoğunlaştılar. Konulardan da görebileceğiniz gibi,

14

00:01:30,240 --> 00:01:36,170

bu kursun üniteleri ayrıca bu senaryolara da dayanmaktadır.

15

00:01:36,170 --> 00:01:43,170

CCL web sitesinde bütün senaryoları bulabilirsiniz.

16

00:01:44,810 --> 00:01:48,100

Öğrenme senaryosu nedir? Öğrenme Hikâyesi olarak da adlandırılan Öğrenme Senaryosu,

17

00:01:48,100 --> 00:01:54,570

uygulanan yollarla ilgilenen ve okulların karşılaştığı zorlukları sorgulayan geleceğin sınıfı için bir ileri görüştür, örneğin

18

00:01:54,570 --> 00:02:01,570

flip sınıf oluşturmak gibi. Öğretmenlerin öğrencileriyle yapabileceği özel pedagojik yaklaşımı destekleyen

19

00:02:06,040 --> 00:02:13,030

öğrenme faaliyetlerinden oluşan bir derleme sunar. Öğrenme senaryoları

20

00:02:13,030 --> 00:02:15,689

bu yüzden herhangi bir konuda kullanılabilir.

21

00:02:15,689 --> 00:02:20,650

Bunların genel içeriği; öğretmenlere okul müfredatını, öğrencilerin yaşını, seviyesini ve öğrettikleri konuyu dikkate alarak

22

00:02:20,650 --> 00:02:26,510

özel ihtiyaçlarına göre bu senaryoları uyarlamalarına

23

00:02:26,510 --> 00:02:27,519

olanak sağlar.

24

00:02:27,519 --> 00:02:33,890

Bu tip bir öğrenme senaryosunun bir örneği okullar arası karşılıklı işbirliği senaryosudur.

25

00:02:33,890 --> 00:02:39,200

Çek Cumhuriyetindeki CCL öğretmenleri bu senaryoyu tabletlerle olan çalışmalarına

26

00:02:39,200 --> 00:02:40,159

rehber olarak kullandılar.

27

00:02:40,159 --> 00:02:44,519

“Okullar arası karşılıklı senaryo” öğrencilere sadece Çek Cumhuriyetinde değil

28

00:02:44,519 --> 00:02:50,140

ayrıca yurt dışındaki diğer okullarda da işbirliği yapmalarına olanak sağlar.

29

00:02:50,140 --> 00:02:56,049

Avrupa’nın her yerindeki sınıf arkadaşlarıyla iletişim halinde olabilecekler, sınıflarına katılması için uzman davet edebilecekler

30

00:02:56,049 --> 00:03:03,049

ve gerekirse, tabletleriyle dışarı çıkabilecekler ve istedikleri koşullarda senaryoları

31

00:03:05,280 --> 00:03:07,269

yapabileceklerdir.

32

00:03:07,269 --> 00:03:12,510

Öğretmen olarak; Öğrenme Senaryosunu, genellikle tarafınızdan karar verilen zaman aralığındaki birkaç dersi kapsayacak

33

00:03:12,510 --> 00:03:19,510

Öğrenme Hikâyesi ile görevli olan sınıfınız için bir çıkış noktası ya da ilham kaynağı olarak ele alabilirsiniz.

34

00:03:20,609 --> 00:03:26,959

Öğrenme hikâyenizde genel konuyu ülkenizin, okulunuzun ve sınıfınızın

35

00:03:26,959 --> 00:03:33,249

konuyla ilişkili tüm özel unsurlarına uyarlayabilirsiniz. Öğrenme hikâyeniz,

36

00:03:33,249 --> 00:03:40,200

öğrenme hedeflerinizin, faaliyetlerinizin ve planlanmış zaman çizelgenizin daha detaylı bir tanımı olacak ve

37

00:03:40,200 --> 00:03:47,200

öğrenme hikâyesinin her aşamasında belirli aktiviteleri kapsayan birkaç ders planına bölünebilecektir.

38

00:03:50,730 --> 00:03:56,389

CCL lider öğretmenimiz, Petra’nın çalışma örneği, bir öğretmen olarak kendi öğrenme hikâyeniz/ders planınız için ilham kaynağı olarak

39

00:03:56,389 --> 00:04:01,849

genel öğrenme senaryosunu nasıl ele alacağınız konusunda size daha iyi bir

40

00:04:01,849 --> 00:04:02,180

fikir verir.

41

00:04:02,180 --> 00:04:07,810

Öğrencilerle ve ortak okulumuzla konuyu tartıştıktan sonra hız konusunu seçtik,

42

00:04:07,810 --> 00:04:09,639

böylece senaryomuz fiziğe odaklandı.

43

00:04:09,639 --> 00:04:14,329

Öğrencilerle konuyu görüştüğümüzde kâğıt uçak hızını seçtiler çünkü

44

00:04:14,329 --> 00:04:21,329

kendi kâğıt uçaklarını yapma fikrini ve nasıl yapılacağına dair talimatları sevdiler.

45

00:04:22,350 --> 00:04:27,340

Öğrenciler, uluslararası gruplarla çalışma ve sonuçlarını- ürünlerini hemen

46

00:04:27,340 --> 00:04:34,340

sınıf arkadaşları ve diğer arkadaşlarıyla paylaşma imkânı sağlayan tabletleri kullanarak işbirliği yaparlar.

47

00:04:39,140 --> 00:04:44,910

Bir Öğrenme Senaryosu ya da Hikâyesi 7 aşamadan oluşur: Bu 7 aşama öğretmen olarak size

48

00:04:44,910 --> 00:04:51,910

önceden öğrenme faaliyetlerinizi planlamanızda ve düzenlemenizde yardımcı olur. Bu 7 aşama: “Hayal Et, Keşfet,

49

00:04:52,720 --> 00:04:59,720

Haritala, Yap, Sor, Yeniden Yap ve Göster”. İlk aşama olan “Hayal Et” aşamasında, öğrenciler

50

00:05:00,880 --> 00:05:06,570

bir araya gelip yeni fikirler tartışabilirler, özgürce düşünebilirler ve fikirlerini paylaşabilirler. “Keşfet” aşamasında, öğrenciler belli bir konuda bilgi toplarlar.

51

00:05:06,570 --> 00:05:12,620

“Haritala” aşamasında, düşüncelerini ve fikirlerini düzenlerler ve bunların ne kadar alakalı

52

00:05:12,620 --> 00:05:18,570

olduğunu anlamaya çalışırlar. “Yap” aşamasında, öğrenciler bir ürün oluşturur ya da geliştirler ya da

53

00:05:18,570 --> 00:05:25,100

bir aktiviteyi pratik yaparlar. “Sor” aşamasındaki öğrenciler için muhtemel bir aktivite, uzmanlarla

54

00:05:25,100 --> 00:05:32,100

ve paydaşlarla görüşme yapmaktır. ”Yeniden Yap” aşamasında öğrenciler, geri bildirim ya da aldıkları daha fazla bilgi noktasında

55

00:05:32,660 --> 00:05:38,470

ürünlerini yeniden planlar ve tekrar ziyaret ederler. Son aşama olan “Göster” aşamasında,

56

00:05:38,470 --> 00:05:41,960

öğrenciler çalışmalarının sonuçlarını yayınlar ve sunarlar.

57

00:05:41,960 --> 00:05:47,580

Tekrar, bunun pratikte nasıl görünebileceğine dair daha iyi bir fikir sahibi olmak için, Petra’nın

58

00:05:47,580 --> 00:05:54,580

öğrencileriyle hız ve uçak kağıt konusundaki projesini düzenlemek için 7 aşamayı nasıl kullandığını

59

00:05:54,820 --> 00:05:55,690

görebilirsiniz.

60

00:05:55,690 --> 00:06:02,120

“Karşılıklı Okullar Arası İşbirliği” senaryosu 7 safhaya bölünmüştür. Bunlardan her birinin,

61

00:06:02,120 --> 00:06:07,900

verilen safhadaki aktivitenin anahtar kelimesini simgeleyen bir ismi vardır.

62

00:06:07,900 --> 00:06:08,490

HAYAL ET adındaki ilk aşamada, öğrenciler öğretmenleri ve ortak okullarıyla birlikte

63

00:06:08,490 --> 00:06:11,880

araştırma yapmak istedikleri bir konu seçtiler.

64

00:06:11,880 --> 00:06:12,910

KEŞFET adındaki ikinci aşamada, öğrenciler farklı tip kâğıt uçaklar

65

00:06:12,910 --> 00:06:19,360

ve yapma talimatları aradılar. Ayrıca, hangi faktörlerin kâğıt uçağın ulaşabileceği hız ve mesafeye

66

00:06:19,360 --> 00:06:26,360

eki ettiği sorusunu cevaplamaya çalıştılar.

67

00:06:27,050 --> 00:06:34,050

HARİTALA adındaki üçüncü aşama boyunca, öğrenciler diğer uygulamalar arasından video konferans kullanarak,

68

00:06:36,570 --> 00:06:40,420

ortak okullarıyla sonuçlarını paylaştılar.

69

00:06:40,420 --> 00:06:47,420

Öğrenciler için en ilginç aşama YAP adındaki dördüncü aşamadır. Bu aşamada

70

00:06:52,800 --> 00:06:55,960

kendi kâğıt uçaklarını ve onları oluştururken nasıl ilerleyeceklerine dair talimatları oluşturdular.

71

00:06:55,960 --> 00:07:13,480

SOR adındaki beşinci aşamada, öğrenciler kâğıt uçakları yaparak denediler ve en iyisini seçtiler.

72

00:07:13,480 --> 00:07:19,530

Tamamlanacak iki aşama kaldı. YENİDEN YAP adındaki altıncı aşamada,

73

00:07:19,530 --> 00:07:25,490

uluslararası çalışma gruplarındaki öğrenciler kâğıt uçak yapmak için evrensel bir dizi

74

00:07:25,490 --> 00:07:26,660

talimat oluşturacaklar.

75

00:07:26,660 --> 00:07:32,090

Ve GÖSTER adlı son aşamada, Çek okulu, öğrendiklerini paylaşmak için öğrenciler ve

76

00:07:32,090 --> 00:07:37,150

ebeveynleriyle bir toplantı düzenlemek istiyor. Onların Slovakya’daki ortak okulu

77

00:07:37,150 --> 00:07:44,150

çevrimiçi haberleşme yöntemini kullanarak onlara katılacaklar.

78

00:07:45,833 --> 00:07:52,833

Yani, metotlarınızı değiştirmekten korkmayın çünkü CCL senaryolarını kullanmak sadece bireyselleşmeye değil hepsine değer katar,

79

00:07:52,833 --> 00:07:54,995

öğrencilerinizle iletişim kurmanız ve temas halinde kalmanız için gerçekten iyi bir yoldur.