|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| iTEC mini-scenaryo, Aralık 2010Neden Gerçek Varken AI (Yapay Zeka) Olmalı | HEDEF İFADESİYaratıcı gelişimi için:-Sosyal becerilerin-İşbirliği ve topluluk-küresel farkındalık \_Örnek dersler: müzik becerileri, drama, spor \_Gelecekteki fen deneyleri | TEKNOLOJİ VE KAYNAKLARX Kinect kutusu ve simule edilen objeleri bütünleştirme yeteneği ve farklı yerlerden başkalarıyla iletişim kurma |
| Teknoloji trendi: Okullar öğrencilerin daha etkin öğretimleri için yeteneklerine otomotik olarak adapte olabilen teknolojiyi kullanır | GÖREVLEROyun geliştirmeyi teşvik etmek!  |
|  | AKTİVİTENİN AMAÇLARIGelişimi:-Toplum-İşbirlikçi beceriler-Ders içeriği bilgisi | ALANLARHareket etmeye müsait açık alanlar (sınıf bir tiyatroya dönüşür) İnternet erişimi |
| ROLLERAkran desteğiKoordinatör olarak öğretmen |
| AKTİVİTE ŞEKLİEtkileşim yolları, tekrarlamalar, çalgı aletleriÖzel beceriler geliştirme - Müzik ve zamanlama gibi | ETKİLEŞİMLERBir ders uygulamasına denk gelen |
| ÖYKÜSEL ANLATIMDijital enstrümanlardan oluşan bir müzik grubunda birlikte çalmak için gerçek sanal araçlar ile öğrencilerin işbirlikçi katıldığı gerçek sanal müzik grubu. (ve bir öğretmen ve akranlar tarafından değerlendirilebilen) memnun olduklarında internette yayınladıkları bir konser üzerinde çalışırlar. Okulda ve dışında eğlendirici, motive edici ve işbirlikçidir.Zorluklar-Ekipmana sahip olma-Aptalca bulgulama-ilham verici öğretmenler: “yeryüzünde bunu ben nasıl yapabilirim”-Bu neden gerçek bir müzik ekibi kurmaktan farklıdır? |