|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Öğrenme Hikayesinin adı: 21. Yüzyıl becerileri kazandırarak çoklu zeka kuramına göre İngilizce dersinin öğretilmesi**  **Öğrenci yaş aralığı**: 12-15  **Sınıf mevcudu**: 23  **Ders**: İngilizce | | | **Okul ve sınıf ile ilgili kısa bir açıklama : Okul idaresinin destek sunduğu, teknolojik donanımın nspeten yeterli olduğu bir okula sahibiz.** | | | **Okulda işinizi etkileyen temel zorluklar, eğilimler nelerdir? Öğrenme Hikayenizi bunlar nasıl etkileyebilir :MEB nternet erişim yasağı, teknolojik alt yapının yetersizliği.** | | |
| **Duration**  **Süre**  **Ders süreleri olarak belirtiniz.** | 6 | 6 | | 6 | 6 | | 6 | 6 |
| **Learning Activity**  **Öğrenme Aktivitesi** | **Hayal Et** | **Araştır** | | **Haritala** | **Yap** | | **Sor ve işbirliği yap** | **Göster** |
| **Goals**  **Hedefler (öğrenme aktivitesinin hedefi müfredatla ve 21.y.y. becerileri ile ilişkilendirme)** | Çoklu zeka kuramı doğrultusunda her öğrencinin kendi zeka türüne uygun olarak ingilizce öğrenebilmesi | Sınıftaki farklı zeka türleri ile ilgili araştırma yapılması ve ona uygun öğrenme aktivitelerin, web 2.00 araçlarının araştırılması. | | Öğrencilerin zeka türleri doğrultusunda dağılımlarının belirlenmesi ve buna öğrenme aktivitelerinin tasarlanması. | **Öğrencilerin 21.yy becerilerini kazanması ve dijital okur yazar haline gelmesi** | | Öğrencilerin işbirlği içerisinde çalışmaları ve birbirlerine geri dönüt verecek şekilde sorgulamaları | Çalışmaların online ve offline araçlarla gösterilmesi ve sergilenmesi |
| **Description of each learning activity in the context of the learning story**  **Açıklama**  **Öğrenme hikayesinin her bir öğrenme aktivitesi ile ilişkilendirme** | Öğrencilereçoklu zeka ölçüm testi uygulanır ve öğrencilerin  hangi zeka türünün baskın olduğu tespit edilir.Bu ölçeğin uygulanmasında  surveymonkey aracı kullanılır.Bu ölçeğin sonucuna göre team up aracı ile çocuklar gruplandırılır. | Çoklu zeka türlerine uygun web 2.00 araçları tespit edilir. | | Mindmeister ile öğrencilerin dağılımları gösterilir.Gruplar zeka tiplerine uygun web 2 .00araçlarını seçerler ve harita üzerinde gösterilir. | Görsel uzamsal zeka için sketch up,  Matematiksel zeka için zoondle hot patatoe veya kahoot,  Sosyal zeka için scratch oyun tasarlama,  Doğa zekası için RQ kodlar ve arttırılmış gerçeklik araçları,  İşitsel zeka için vacaroo audio araçlarının kullanımı. | | Ses ve video kaydedici araçlarıyla yaptıklarını sorgular ve padlet aracıyla geri dönüt verirler. | Prezi,youtube facebook gibi araçlarla yaptıklarını ortak bir sitede yayınlarlar. |
| **Digital technologies and tools**  **Kullanılacak dijital araçlar** |  | Tablet, notbook, surveymonkey | | mindmeister | sketch up, zoondle hot patatoe,  scratch oyun tasarlama, RQ kodlar, vacaroo audio | | padlet  ses ve video kaydedici  web 2.00 araçları | Prezi, youtube, facebook, okul panoları. |