iTEC Geleceğin Sınıflarının Tasarımıdır

http://itecturkey.org.tr/

**SENARYO ANLATIMI PLANLAMA**

**Algoritmik düşünmenin dil ve sanat becerilerine etkisi**

**Scenario facts**

**PROJE: Kodla sanat**

**KONU:** Algoritmik (analitik) düşünmenin dil ve sanat becerilerine etkisi.

**YAZANLAR:**

Süreyya Gülnar

ÇiğdemYeter

Çiğdem Bozkurt

Cemil Aylanç

**Nerede Geliştirildi:** Eğitimde Yeni Yaklaşım Eğitici Eğitimi

 05 Mayıs 2015, Rize, Türkiye

**Uyarlanacağı dönem:** (15Nisan 2015 - 15 Haziran 2015)

**SENARYO ANLATIMI PLANLAMA**

KİM SENARYODA YER ALMAKTADIR ? ROLLERİ NELERDİR?

|  |  |
| --- | --- |
| **Öğretmenler:** | Öğretmen (bilgisayar okur yazarı,yenilikçi,öğrencileri geleceğin mesleklerini tanıtmaya gönüllü, 3. göze sahip (sanatsal becerilere sahip), code.org etkinliklerini daha önceden incelemiş, pedogojik alt yapısını çözümlemiş,temel programlama yetilerini özümsemiş,tüm bunlar kodlama etkinliklerinde uygun yönlendirme için şart )  |
| **Uzmanlar:** | Üniversitelerin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümü ve sanat alanında çalışan öğretim görevlileri Sanat galerileri,Üniversitelerin bu alanda çalışan bölümleri, teknoloji fuarları, kodlama ile ilgilenen bloglar |
| **Öğrenciler:** | Öğrenci (10-14 yaş grubu) \_temel bilgisayar okur yazarlığına sahip,analitik düşünme yetisi geliştirilmesi gereken\_ |

HANGİ TEKNOLOJİLERİ KULLANACAKSINIZ? NASIL KULLANACAKSINIZ :?

* Bilgi ve İletişim Teknolojileri (internet bağlantısı,bilgisayar,etkileşimli tahta,projeksiyon cihazı ,tablet)

SENARYONUN AMACI NEDİR?

* Bilişim Teknolojileri farkındalığı kazandırmak.
* Bilişim teknolojilerini dil ve sanat disiplinlerine entegre etmek
* Disiplinler arası etkileşim
* Algoritmik düşünme becerilerini geliştirmek.
* Hızlı teknolojik gelişme.
* Farklı ve destekleyici etkinlik ihtiyacı.
* Sürdürülebilirlik ve uygulanabilirlik

SENARYO NEREDE GERÇEKLESECEK ?

* Evinde bilgisayar ve internet bağlantısına sahip öğrenciler etkinliğe evlerinden devam edebilirken,pc ve net imkanı olmayan öğrenciler ders dışı zamanlarda planlamaya uygun olarak öğretmen nezaretinde çalışmayı sürdürürler.

SENARYO NE ZAMAN GERÇEKLEŞECEK?

 Ders saatleri içerisinde.

NASIL GERCEKLEŞECEK?

|  |  |
| --- | --- |
| **Öğretmen:** | * öğrenciler amacına uygun, ihtiyaç, beceri ve ilgi alanlarını değerlendirmek için gerekli çalışmayı anket ile yapması.
* Prezi ile sunum hazırlar
* Sanal sınıf oluşturur
* Süreci raporlar
 |
| **Okul:** | ∙Öğrencilerin ihtiyaçları için gerekli materyalleri temin etmek |
| **Uzmanlar:** | ∙ öğretmenler tarafından uzmanlardan bilgi alırlar |
| **Öğrenciler:** | ∙ Etkin katılım sağlayarak verilen yönergelere uygun çalışmlarını sürdürürler. |

**ITEC ÖĞRETMENİN HAYALİ**

|  |
| --- |
|   **Itec** Öğretmen sınıfında öğrencilerinin aşırı derecede mobil oyunlara ilgi duyduğunu görür.Buna bir bakıma sevinmektedir.Öğrencilerinin 21.yüzyıla uygun becerilere sahip olmaları onu mutlu etmektedir.Ama bu becerileri sadece tüketen değil üreten bireyler olmasının da gerektiğini düşünür.Bu sayede öğrencilerinde algoritmik düşünme,yaratıcılık,üretim ve farkındalık özelliklerinin gelişmesine de etki edeceğini fark eder.Bu amaçla internette ve sosyal medyada araştırma yaparken kod sistemi ile ilgili yapılan çalışmalara rastlar.Bu çalışmalara kendi öğrencilerini de dahil etmek ister.Bu amaçla yaptığı araştırmalar sonucunda 2014 senesinin kodlama senesi olduğunu fark eder.Code.org ile tanışır.Önce kendisi code.org ile gerekli çalışmaları ve uygulamaları yapar.Öğretmen bu sayede kendi yeterliliklerini tespit eder.Daha sonradan öğrencileri üzerinde uygulamaya karar verir.Bu süreçte öncelikle öğrencilere öncelikle temel kodlamaya olan ilgi ve meraklarını ölçmek için surveymonkey ile web 2 aracı ile hazırladığı anketi yapar.Bu web 2 aracı ile hazır bulunuşluklarını kontrol ederek bir değerlendirme sonucuna varır. Daha sonra code.org yapısına uygun olarak sanal sınıf oluşturu ve ders2 faaliyetini uygulamaya karar verir. İlk ders saatinde prezide hazırladığı tanıtım sunusunu öğrencilere sunar. Sunum sonucunda sanal sınıf şifrelerini öğrenciler ile paylaşır ve uygulama her hafta öğrencinin kendi şifresi ile sanal sınıfa dahil olması ile 18 sahne üzerinden gerçekleştirilir.Bu 18 sahne ile beraber kazandırılması gereken beceriler aşağıda listelenmektedir. 1-Grafik kağıt uygulaması ile kullanılan farkı renkler sayesinde renk uyumlarının benzerliklerini ve farklılıkları kavrar 2-Sıralama uygulaması ile benzerli ve tekrarların müzikte nota yazımı ile benzerlik gösterdiğini fark eder. 3-Döngü uygulaması ile anlama ve yorumlama becerileri gelişir 4-Koşul sorgulama ce yorumlama becerisi gelişerek algoritmik düşünme becerisi gelişir ve çözüme farklı yollardan da ulaşılabileceğini görür. Bu aşamaları tamamlayan öğrenciler kendilerine ait özgün oyun tasarımları oluşturur.Bu sayesinde yukarıda belirtiler 4 aşamayı tamamlayan öğrenciler müzik,resim,dil,matematik ve bilgisayar dilini kavrayarak oyun üzerinden farkında olmadan bu becerilerini de geliştirmiş olur sonuca ulaştığında kendi ürünü ve farklı alanlardaki yetenekleri ile yüzleşmiş olur. Uygulama süreci öğretmen tarafından sanal sınıf ile takip edilir.Öğrenciler süreçte karşılaştıkları sorunları her sahne sonunda ulaştıkları verileri kendilerine ait weebly aracı ile sergiler. 18 sahne sonucunda öğretmen son değerlendirme testi ile surveymonkey de öğrencinin kazanımlarını ölçen anket uygulaması yapar.En son olarakta 18 sahnenin içerinde olduğu belirten sorular ile kahoot uygulaması ile online sınav yapılarak dereceyi girenler ödüllendirilir. Öğretmen süreç içerisinde sınıf ortamını ve çalışmaları fotoğraflar animato ile bunları video haline getirir.Öğrencilerin kendilerini ve çalışmalarını dışarıdan izlemelerine yardımcı olur.Süreç sonunda code.org tarafından hazırlanan online sertifikalar pizzap ile resimlenir.Tüketen değil üreten olmanın mutluluğunu yaşarlar.Kendilerine ait bir oyun sahibi olan öğrenciler bu oyunu diğer arkadaşlarıyla paylaşırlar. |

