

MİNİK DÜŞLER GRUBU

OTANTİK ÖĞRENME PROJESİ

TÜBİTAK 4005 PROJESİ

2018

GRUP: MİNİK DÜŞLER

TEMA: SINIF ve OKUL KURALLARINA UYUM

SINIF DÜZEYİ: 1.SINIF

OTANTİK ÖĞRENME DURUMU (ÇERÇEVE) :Disiplinler arası çalışmalar kapsamında kazanım beceri ve yetkinlikler kazandırma amacıyla hazırlanmıştır.

Aktiviteler İlkokul 1. sınıf seviyesinde öğrencilerden; okulu ve okulun işleyişini tanıma, , sınıf ve okul kurallarına uymasıyla ilişkilidir. Projedeki temel amaç öğrencileri ders içinde ve ders dışında : kuralları sezmelerini sağlamak ve bu kuralları gerçek yaşamlarının bir parçası haline getirerek, düşüncelerini ifade ederken kullanmalarını sağlamaktır .Ayrıca kendisinin dışında çevresindeki akranlarında bu alışkanlığı kazanmasını amaçlanmaktadır.

SENARYO:

1.sınıf öğrencilerinin okula başladıkları ilk gün dâhil sınıf ve okul kurallarını öğretmek amaçlanmıştır. Öğrencilerde oyunlar içerisinde ve öğretmen eşliğinde yapılan çalışmalarda öğrencilerin istedikleri gibi davranmalarının sonuçlarında neler olabileceği hakkında gözlem yapmaları istenir.(Öğretmen sınıfa girdiğinde hiçbir yönerge vermeden sınıf içinde karmaşa oluşur. Bu karmaşa video çekimi yapılacaktır. Öğrencilerin rahatsız olacakları ve öğretmene ilk uyarılar verilene kadar beklenir.)

Bu süre sonunda sınıfta ve okulda kurallara uyumun önemini vurgulamak için çeşitli etkinlikler tasarlanmıştır. Öğrencilerin kurallara uymadığında diğer öğrencileri rahatsız edebilecekleri, sınıf içinde öğretmenlerin iyi dinleyemediklerinde bilgi alamayacakları, kendilerini arkadaşlarına ifade edemeyecekleri, arkadaşlarını da anlayamayacaklarını bu nedenle sınıf ve okul kurallarının tüm öğrenciler için olduğu bilinci kazandırmaktır. Oluşturulan senaryoda projenin temel amaçları doğrultusunda belirlenen kazanımların otantik bağlam bileşenleri dikkate alınarak gerçek yaşam ile doğrudan ilişkilendirilmesi amaçlanmıştır.

AŞAMA 1(UĞRAŞMA VE SORGULAMA): öğretmen öğrencilerine derste sınıfımızda ve okulumuzda herkes istediği gibi davranırsa neler olabilir diye bir tartışma başlatır. Kısa bir film izletilerek film içeriği hakkında öğrenciler konuşturulur. Problem durumlarıyla ilgili görseller oluşturmaları istenir. Gözlemlerinden yararlanarak yaptıkları görseller üzerinde konuşturulur. Aynı görsel üzerinde problemi yansıtmış olanlar aynı gurubu oluştururlar.

Amaç öğrencilerin gerçek yaşamlarında ki böyle davranışların neler olabileceğini düşünmelerini ve bunları söylemelerini sağlamaktır. (Ana sınıfına giden öğrenciler varsa onlar konuşturulabilir)Yapılan tartışmada amaç sınıfta ve okulda uymamız gereken kuralları belirlemektir. Sınıfa 4. sınıf öğrencilerinden 2 kişi ve okul rehber öğretmeni davet edilerek öğrencilerin dikkatleri çekilir. Sınıf gözlem ve araştırma yapmaları için gruplara ayrılır. Bu gruplar sınıfın gözlenmesi ,(ders sırasında, teneffüslerde)okul koridorlarının (teneffüslerde)gözlenmesi şeklinde kendi aralarında görev dağılımı yapar. Ayrıca iki grubunda büyük sınıflara gözlem yapmaları için yönlendirilir. (bir grup okul ve sınıf kurallarını içselleştirmiş bir sınıfa yollanır. Diğer grup disiplin problemi yaşayan ve çatışma olan bir sınıfa yönlendirilir.)

Yapılan gözlemlerden sonra öğretmen sınıfa ilk ders sağlıklı bir şekilde girer, ikinci derse girerken kolu sargılı gelerek öğrencilerde merak uyanması sağlanır. “acaba bana ne olmuş olabilir?” sorusu sorularak beyin fırtınası yaptırılır bu durumun nedeni öğrencilerin daha önce yaptıkları gözlemleri masaya yatırmayı sağlamaktır.

Dersin sonunda yapılan çıkarımlar: öğrencilerden ortak kurallarla ilgili görüşler alınarak sınıfta ve okulda kurallara uyulmadığında öğrencilerin birbirlerini anlamayacakları, derse zamanında girmediklerinde veya ders sırasında sınıf içinde dolaşmalarının sonucunda neler olabileceği, hep birlikte konuştuklarında birbirlerini anlayamayacakları, öğretmeni iyi duyamayacakları bu nedenle dersleri anlayamayacakları, okul içinde koşmalarının sonuçları, arkadaşlarının eşyalarını izinsiz kullandıklarında neler olabileceği, sınıf eşyalarına zarar verdiklerinde neler olabileceği bilgisini öğrenirler.

Öğretmen etkinlikler yapılabileceğini söyleyerek öğrencilerden bu konuda istekli olanlara yardım edebileceğini veya büyüklerinden yardım alabileceklerini söyler. Ortaya çıkan proje için sınıfa işbirliğini teklif eder.

YAPILAN ÇIKARIM:

Yapılan ilk çalışma iş birliğidir. Tüm sınıfın gönüllü olması ve fikri sevmesi sağlanır. Sınıf uygun guruplara ayrılır. Amaca uygun incelemeler yapılacaktır. Ve veliler veya öğretmenleriyle uygun görseller hazırlanacaktır. Diğer üst sınıfların ders sırasındaki sınıf durumları gözleme (üst sınıf öğretmenleriyle görüşülerek izin alınacaktır). Yapılan tüm çalışmalar neticesinde öğrencilerin sınıf içi ve koridorlardaki kurallara uymama problemini fark etmeleri sağlanmıştır.

AŞAMA 2 (ÖĞRENME SÜRECİ): yeterli gözlemi ve çalışmalarını yapan öğrenciler bu aşama edindikleri kazanımları

OTANTİK ETKİNLİKLER

Belirlenen problemlerin ardından öğretmen öğrencilere:

Bu problemleri çözmek için neler yapabiliriz? Beyin fırtınası yaptırılarak etkinliklere karar verilir.

1. Etkinlik: BİLİŞSEL ÇIRAKLIK YAPIYORUM.

Beyin fırtınası neticesinde sınıf kurallarının içselleştirilmesi yoluyla başlanmasına karar verildi. Yapılan beyin fırtınası sonucu problemin çözümü için bir grup öğrenci tarafından uzman görüşüne başvurulmasına yönelik bir öneri sunulmuştur. Ve buna ilişkin etkinlik çalışmalarına başlanmıştır. Sınıf öğretmeni uzmana sorulacak soruları belirlerken beyin fırtınası tekniğini kullanarak öğrencilere rehberlik etti. Ardından rehber öğretmeni ile tanıştırmak grubun uzman görüşüne başvurma ortamını hazırlar. Öğrenciler hazırladıkları sorularla problemi uzmana aktarırlar. Ve problemleri çözümüne yardımcı olması için uzmanı sınıfa davet ederler. Rehber öğretmen öğrencilerle birlikte belirledikleri tarihte sınıfa gelip sunumunu gerçekleştirdi.

OTANTİK DEĞERLENDİRME: 1. Etkinliğin değerlendirilmesi, 2. etkinlikte yapılan çalışmalarının tamamını kapsar.

2.Etkinlik: DAVRANIŞLARIMI ŞEKİLLENDİRİYORUM

Öğretmen sunumun ardından izlediklerimizin sınıfta uygulanabilmesi için sınıfı motive eder. Öğrencilere izledikleri sunumu eve gittiklerinde velilerine anlatmaları olumlu ve olumsuz buldukları davranışlara ait görselleri toplayarak sınıfa getirmeleri istenir. (velilere de gerekli bilgilendirme yapılır)gün belirlenir belirlenen günde toplanan materyallerin sınıfa getirilmesi istenir. Getirilen materyaller guruplar tarafından olumlu olumsuz sınıflandırılır. Daha sonra öğrencilere bu kartlarla neler yapabiliriz? Şeklinde yönlendirme yapılar eşleştirme kart oyunu hazırlamaya yönlendirilir. Bu kart oyunları oynanarak sınıf kültürü oluşturulur. Gün sonlarında hangi kurala uymadık diye sorularak o görsel kart sınıf panosunda sergilenir. Sınıf panosuna Kuralların görsellerinin olduğu bir nesne grafiği asılarak hangi kuralın içselleştirildiği hangisinin içselleştirilmediği, uyulan kurala yeşil uyulmayana kırmızı renkli yapıştırmalar yapıştırılır. Öğrenciler tarafından günlük olarak görülür.

OTANTİK DEĞERLENDİRME: Öğretmen belirlenen kuralların yazılı olduğu bir çetele hazırlar .Süreç içerisinde yapılan gözlemlerle öğrencilerin içselleştirmesini değerlendirir.

3. ETKİNLİK YENİ BİR OYUN ALANIM VAR

Gerçeğin temsil edilmesi modelinden yola çıkarak, koridorda koşma ihlalini fark eden öğrenci gurubuyla

Ne yapalım da öğrencilerin koridorlarda koşmalarını önleyelim?

Sorusu yönelterek sorgulayıcı öğrenme yöntemiyle koridorlara oyun alanları çizme önerisini getirirler. Bu oyunlar: seksek, labirent, yüzlük tablo bu oyunlar önce görsellerle desteklenir, öğrencilerin resim defterlerine seviyelerine uygun çizmeleri beklenir. Koridorlara nasıl çizilebileceği fikrini almak için uzman görüşüne başvuracağı kararlaştırılır. Bu kararları komşu sınıflara duyurulmasına karar verirler. Bu bağlamda sınıfa grafiker ve tabela tasarımcısını davet ederler. Grafiker ve tabela tasarımcısı bilgiler verir. Grafiker ve tabela tasarımcısı önceden uyarılarak öğrenci seviyesine uygun bilgiler vermesi yönünde yönlendirilir. Grafikerle ve tabela tasarımcısı ile birlikte öğrenciler bu oyunları zemine nasıl yapılabileceği(boyama yapıştırma. vb) kararlaştırır. Bu bağlamda oyunlar koridorlara yerleştirilir. Oyunlar yapılırken diğer sınıflara bilgilendirme yapmak için gruplar sınıfları gezer ve bilgilendirme yapar.

YAPILAN ÇIKARIMLAR:

Yeterli gözlemi ve çalışmalarını yapan öğrenciler kazanımları sınıfta ve okulda sunacaklarına ve içselleştireceklerinin kararını verirler. Sınıf içi ve koridorlarda etkinlikler yapılmasına karar verirler. Bu süreçte otantik öğrenmenin çoklu bakış açısı ve roller bileşeni, iş birliği, yansıtma, çözüm önerme, drama, teknolojik destekle öğrenme, bağlaşıklık öğrenme, bileşeni de gerçekleşmiş olur.

Bunun için yapılan görev dağılımlarında öğrencilerin ilgi, istek ve sahip oldukları yeterlilikleri doğrultusunda küçük gruplara ayrılmışlardır.

Etkinlikler esnasında bilişsel öğrenmeler gerçekleşir. Bu aşamada öğrencilerin birbirlerinin olumlu ve olumsuz kuralları sergileyen öğrencilerin yaptıkları etkinliklere dikkat edilecektir.

OTANTİK DEĞERLENDİRME: Okulun koridorlarında bulunan kameraların görüntüleri öğretmen tarafından incelenerek, gözlem formlarına işlenir.

3.AŞAMA :(İLETİŞİM) Planlanan çalışmalar eksiksiz tamamlanmıştır.1. etkinlikte uzman görüşü alınmıştır.2.etkinlikte hazırladıkları oyunu oynamış, nesne grafiğini takip etmişlerdir. 3.etkinlikte planladıkları gibi oyunlarını koridorlara resmetmişlerdir. Uzman görüşü ve işbirliğini kullanmışlardır.

Öğrenciler projelerini tamamladıktan sonra süreç boyunca çektikleri fotoğraflarla bir sunum hazırlarlar. Okullarında bulunan anasınıfı öğrencilerine hazırlamış oldukları bu sunumu açıklarlar.

YAPILAN ÇIKARIM:

Otantik öğrenmenin temel unsurlarından biri öğrencilerin sunumudur. Bu süreçte öğrencilerin kazanmış oldukları bilgi, beceri, tutum ve alışkanlıklar, yaşamış oldukları olumsuz durumlar ve fırsatlar bu durumlar karşısında yaşamış oldukları hisler, motivasyonları hakkında anasınıfı öğrencileri ile paylaşarak sınıf dışındaki kişilerle iletişime geçerler.