

Triseum Pilot Uygulaması: Geleceğin Sınıfı

Senaryosu

Senaryo başlığı:

Variants: Limits: Oyununu Kazanma

Yazarların Adları:

Carminda Meireles ve Paula Santos

İlgili Trend/ler

Senaryonun yanıt vermeyi amaçladığı trendi/trendleri yazın.

örn. <http://www.allourideas.org/trendiez/results>

Oyun Tabanlı Öğrenme ve Oyunlaştırma: Oyun tasarımı ilkelerine ve oyuna dayalı pedagojiler, öğretim ve öğrenimi eğlenceli hale getirme aracı olarak giderek daha yaygın şekilde kullanılmaktadır.

Öğrenme Hedefleri ve Değerlendirme

Ana hedefler nelerdir? Öğrenci, senaryoda hangi beceriler geliştiriyor ve sergiliyor? (örn. 21. yüzyıl becerileri)
Başarıda ilerleme nasıl değerlendirilecek, öğrencinin kendini iyileştirebilmesi amacıyla durumuyla ilgili bilgiye erişmesi nasıl sağlanacak?

Öğrencileri öğrenmeye motive etmek ve katılımlarını sağlamak için oyunlardan yararlanma.
Öğrenci, oyunun zorluklarını aşmak için öğrendiği özellikleri kullanacaktır.
Öğrencinin değerlendirmesi, oyun seviyelerinde ve online testteki ilerlemesine göre yapılır.

Öğrencinin Rolü

Öğrenci ne tür etkinliklere katılacak?

Her zaman erişilebilir şekilde ilerleme durumuyla ilgili kişisel geri bildirim sağlayarak öğrencinin okul ortamında eğitime katılımını sağlamak amacıyla oyunlardan yararlanma.
Öğretmenler, oyunun zorluklarının üstesinden gelmek için öğrencilerin bilmesi gereken matematik kavramları hakkında ipuçları vererek öğrencilere rehberlik sağlayacaktır.
Öğretmenler genellikle öğrenmeyi güçlendirmek için simgeler oluşturur, çalışılan konuyla ilgili motive edici videolar kullanır ve öğrencilerden çalışılan konuyla ilgili videolar hazırlamalarını teşvik eder.

Araçlar ve Kaynaklar

Hangi kaynaklar ve özellikle teknolojiler gerekecek?

Bilgisayar gereklidir; öğrenciler, oyunda ulaştıkları seviyeleri kaydetmek için bilgiye ihtiyaç duyacaktır. Öğrencilerin diğer arkadaşlarıyla deneyim paylaşmasına ve ek zorluklara erişimine imkan tanıyan bir sosyal ağın kullanımını desteklemeliyiz. Bunun için çeşitli mobil cihazların kullanımına izin vermeliyiz.

Aşağıda öğrencilere kavramı tanıtmak için sürekli işlevle ilgili bir video sunumu bulunmaktadır. Bu video Portekizcedir. Dersi öğrencilere adapte etmek için öğretmenler, kendi dillerinde başka bir video kullanabilir:

<https://drive.google.com/open?id=1zZdOCLR3vZ6jU8pTQz9QohdcNaiiliKX>

Öğrenme alanı

Öğrenme nerede gerçekleşecek, okul sınıfında mı, kütüphanede mi, müzede mi, açık hava mı, bir online alanda mı?

Bilgisayar Laboratuvarı

Geleceğin Sınıfı Senaryosunun Hikayesi

Senaryonun ana fikirlerini açıklayın.

John matematik öğretmenidir. Video oyunlarını çok sevmektedir ve Triseum oyunu "Variants: Limits" de dahil olmak üzere çokça oyun oynamaktadır. Öğretim ve öğrenimi geliştirmek için oyunlardan yararlanmaktadır. Oyuncuların bilişsel kabiliyetlerini ve arkadaşlarıyla etkileşim yeteneklerini geliştirmek için özellikle Triseum oyununu kullanır.

Projenin başında John, öğrenme sürecini daha ilginç kılmak amacıyla öğrencilere süreklilik hakkında kısa bir video izletir. Ardından öğrencilerin süreklilik kavramı, limit kavramı, bir noktada fonksiyonun değeri, sürekliliğin özellikleri ve limitlerin özellikleriyle bağlantısı ve Ara Değer Teoremini kullanarak çeşitli bulmacalar çözmesi gereken bir oyun seviyesi oynar.

Öğrenciler tek başına veya eşli olarak yapılan öğrenme sürecinde bağımsızdır ve kendi öğrenimlerini izlemekten ve yönetmekten sorumludur.

Oyunun kullanıldığı dersten sonraki derslerde bir online test çözerek alanlardaki ve oyunca kullanılan kavramlardaki bilgilerini bütünleştirirler.

Öğrenme Etkinlikleri

Learning Designer (<http://learningdesigner.org>) ile oluşturulan Öğrenme Etkinliklerinin bağlantısı.

<https://v.gd/PrzWYR>

Geleceğin Sınıfı Senaryosu, Triseum Pilot projesinin bir parçası olarak geliştirilmiştir. Daha fazla Geleceğin Sınıfı Senaryosuna Future Classroom Lab web sitesinden (<http://fcl.eun.org/directory>) ulaşabilir ve Geleceğin Sınıfı Materyal Setini kullanarak (<http://fcl.eun.org/toolkit>) kendi senaryolarınızı nasıl oluşturabileceğinizi öğrenebilirsiniz.



Bu çalışma bir Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

