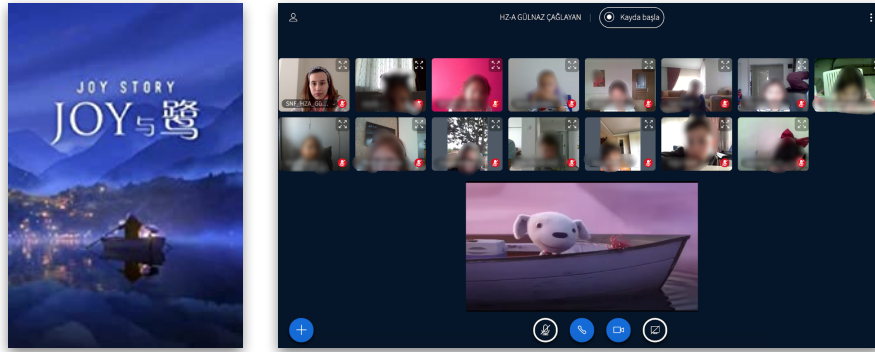


Çevrim içi Eğitimde Sistem Düşüncesi¹

Gülnaz Çağlayan, Şebnem Demir, Uğraş Demir

Joy Story (Gülnaz Çağlayan)

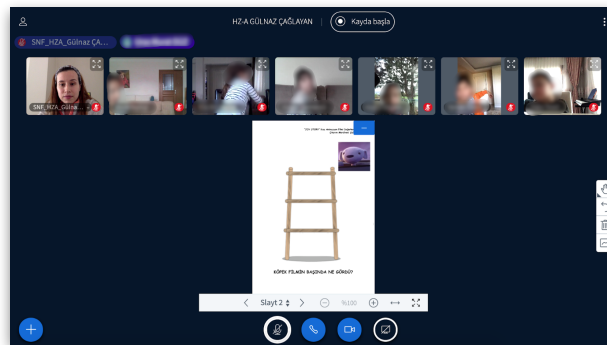
Uzaktan eğitimin başladığı şu dönemde çocuklarla birçok etkinlik yapıyoruz. Öyküler dinliyor, sohbet ediyoruz, okuma yazmaya hazırlık çalışmalarını yürütüyor, matematik becerilerinin gelişimine yönelik eğlenceli oyunlar oynuyoruz. Tüm bu etkinlikleri devam ettirirken sistem düşüncesi çalışmalarını pas geçmek olmaz. Nisan ayı içinde yaptığımız bir çalışmayı sizlerle paylaşmak istiyorum.



Şekil 1: Filmin izlenmesi

Bir Türkçe çalışması içinde ele aldığımız Joy Story adlı kısa animasyon filmini öğrencilerimizle izledik. Film bir balıkçının balık tutma sırasında onun solucanlarını almaya gelen balıkçıl bir kuşu, bu kuşu uzaklaştırmaya çalışan bir köpeğin öyküsünü ele alıyor. Köpeğin, balıkçıl kuşun aldığı solucanları yavrularına götürdüğünü görmesi ile davranışının nasıl değişime uğradığını çok tatlı bir şekilde anlatıyor.

Peki biz ne yaptık?



Şekil 2: Çevrim içi Çıkarım Merdiveni

¹ Eğitimde Sistem Düşüncesi Haber Bültenin 31. sayısında (Nisan 2020) yayınlanmıştır.

Filmin başından sonuna kadar değişen duyguları konuştuk. Bu duygulara neden olan duyuların neler olduğunu bulduk, tartıştık. Filmdeki balıkçı, köpek ve balıkçıl kuşun davranışlarının neler olduğunu birbirimizle paylaştık. Sonra bunları daha sistemli bir hale getirebilmek için sistem düşüncesi araçları olan “Çıkarım Merdiveni” den yararlandık. Daha önce sınıfta çokça kez deneyimledikleri bu aracı tanımak çok da zor olmadı. Sevindirici olan kısım ise her basamakta neler yapılması gerektiğini hatırlıyor olmalarıydı. Bu nedenle işimiz çok kolay oldu.

Filmin Başında

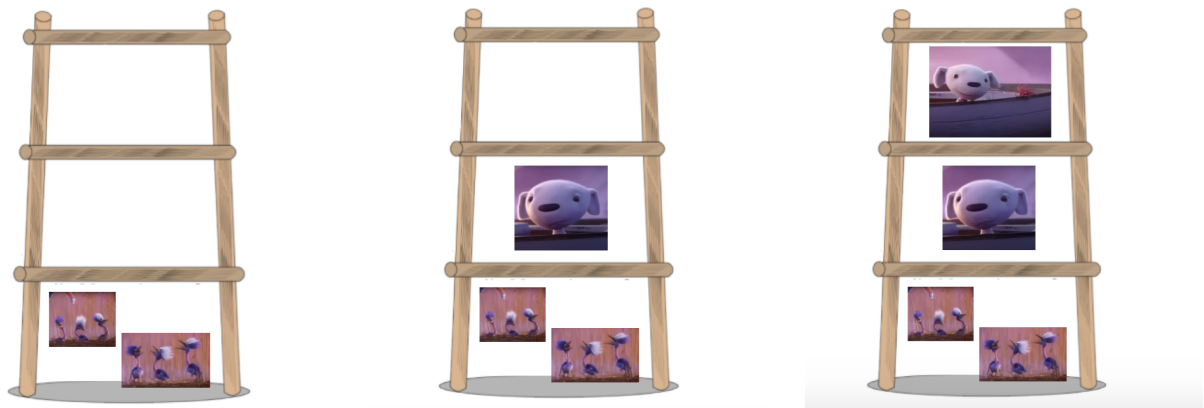


Şekil 3: Filmin başındaki olaylara göre Çıkarım Merdiveni basamak basamak doldurulması

Filmin başında köpeğin neler gördüğü, duyduğunu belirledik.

Balıkçıl kuşun solucanları alıp alıp gittiğini gördü. Solucanların alındığını gördüğü için kızgın hissetti, kendi sahibinin onları balık tutmakta kullanması gerektiğini, onları almaması gerektiğini düşündü. Havlayarak balıkçıl kuşu kaçırdı.

Filmin Ortasında



Şekil 3: Filmin ortasındaki olaylara göre Çıkarım Merdiveni basamak basamak doldurulması

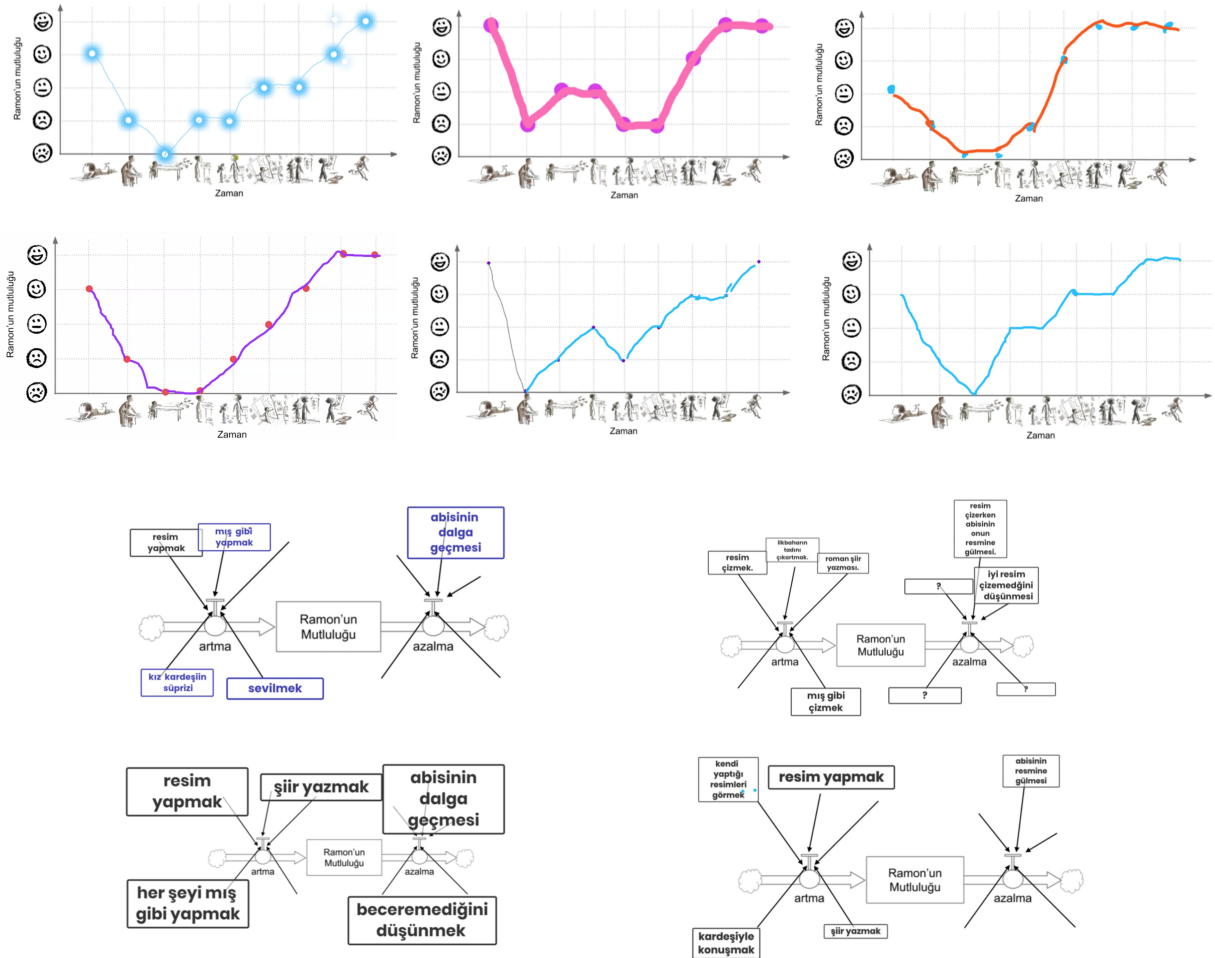
Balıkçıl kuşun solucanları yavrularına götürdüğünü gördü. Solucanları almasına engel olmasının doğru olmadığını düşündü, kendini biraz pişman hissetti, onlara acıdı. Balıkçıl kuşun solucanları daha rahat alabilmesi için solucanları ortaya çıkardı. Öğrencilerle uzak da olsak ufak etkinliklerde araçlardan yararlanmaya devam edeceğiz.

Sağlıkla kalın =)

Uzaktan ESD (Şebnem Demir)

Renkli Orman İlkokulu 2. Sınıfları ile derslerimizi okulların kapandığı günden beri uzaktan eğitim yoluyla sürdürüyoruz. Bunun için Seesaw adlı uygulamayı kullanarak çocuklara günlük aktiviteler gönderiyoruz. Çocuklar bu aktiviteleri bilgisayar ya da tablet ekranından yapabiliyorlar. Bu süreçte sene başından beri çalışmakta olduğumuz Eğitimde Sistem Düşüncesi araçlarına yönelik bazı aktiviteler de yaptık.

Çocuklara gönderdiğim ilk çalışma Mış Gibi kitabı ile ilgiliydi. Kitaba ait video linkini eklediğim aktivitede videoyu izleyip hikaye ile ilgili verdiğim boş Zaman Boyunca Davranış Grafiği ve Stok Akış Diyagramlarını tamamlamalarını istedim.

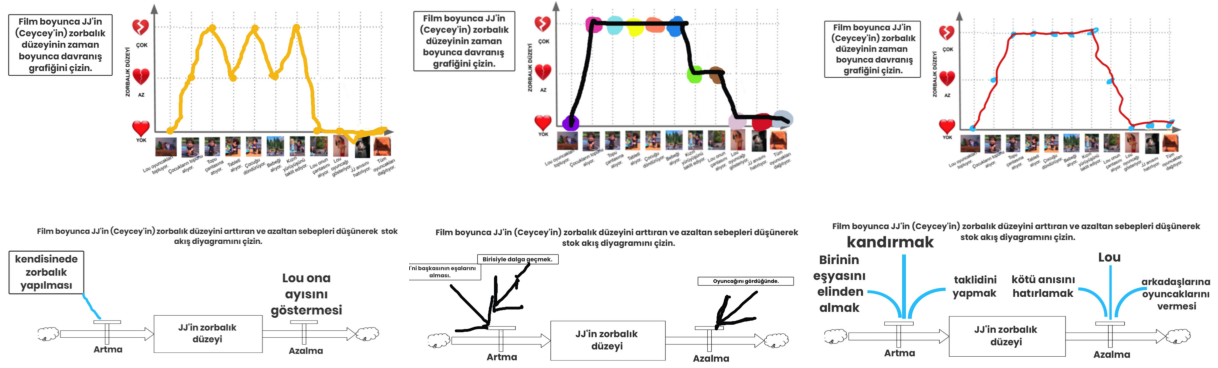


Şekil 4: Mış Gibi kitabı için Zaman Boyunca Davranış Grafikleri ve Stok-Akış Diyagramları

İkinci aktivitemiz de Lou adlı animasyon ile ilgiliydi.

Animasyonu izledikten sonra filmle ilgili yine Zaman Boyunca Davranış Grafiği ve Stok Akış Diyagramlarını tamamladılar.

Her iki etkinlikte de sınıftaki deneyimlerimizden farklı olarak birbirinden çok farklı grafikler ve diyagramlar çizildiğini gözlemledim. Grafikleri nasıl yorumladıklarını



Şekil 5: Lou filmi için Zaman Boyunca Davranış Grafikleri ve Stok-Akış Diyagramları

görebilmek için de ses kayıtları göndermelerini istedim. Ailelerin bu araçların kullanımı ile ilgili teknik bir bilgisi olmadığından çocukların her iki aracı da bağımsız şekilde kullanabildiklerini gözlemleme şansım oldu.

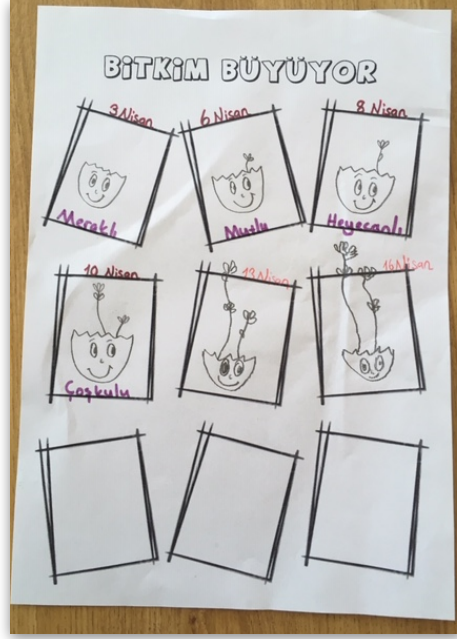
Okulun açık olduğu süreçte çıkarım merdiveni ile ilgili hiç çalışmamıştık. Çocukların hiçbir bilgilerinin olmadığı bu konuda nasıl bir çalışma yapacaklarını görmek için Lou animasyonunun etkinlik planında yer alan örnek çıkarım merdivenlerinden birini aktiviteye ekledim. Merdivenin en altındaki resmi incelemelerini ve yukarı doğru çıkarak her basamaktaki sorulara yanıt vermelerini istedim. İlk defa görmelerine rağmen çıkarım merdivenini kendi görüş ve düşüncelerine göre teknik olarak hatasız şekilde tamamladılar.



Şekil 6: Lou filmi için Çıkarım Merdivenleri

Birinci Sınıflarla Zaman Boyunca Davranış Grafiğine Giriş Denemesi (Uğraş Demir)

Uzaktan eğitim sürecinde çocuklara, evde kolayca yapabilecekleri etkinlikler gönderiyorum. Etkinliklere kendim de katılıyorum. Böylece çocuklarla etkileşim de sağlamış oluyorum. Geçtiğimiz günlerde yaptığımız “Yumurta Kabuğunda Bitki Yetiştirme” etkinliği hem keyifli bir etkinlik oldu hem de matematik dersinin “takvim



Şekil 7: Bitkim Büyüyor tablosu

üzerinde günü, haftayı ve ayı belirtir” kazanımının uygulama aşamasını da karşılamış oldu.

Bitkinin büyümesini takip için yandaki tablo önerisini getirmişt看.

Sonrasında fark ettim ki yaptığımız çalışma ESD araçlarından Zaman Boyunca Davranış Grafiği'ne de güzel bir giriş olacak. Ancak şöyle bir sorunum vardı. 1. Sınıflarda standart ölçü birimleri ve ölçme konusu bu yıl kazanımlarımız arasında yok. Onun için ben de grafikte bitkilerin resimlerinin yer almasının bu sorunu ortadan kaldıracağını düşündüm. Ve kendi bitkimin verileriyle aşağıdaki grafiği oluşturdum:

Öğrencilerle bitkimin son halini, hem tabloyu hem de oluşturduğum grafiği ara ara paylaşıyorum. Onlar da yaptıklarını benimle paylaşıyorlar.

Öğrencilerimin bitkileri yeni yeni çimleniyor. Tabloyu da yavaş yavaş doldurmaya başladılar. Önümüzdeki hafta Zaman Boyu Davranış Grafiğini oluşturmalarına rehberlik edeceğim.



Şekil 8: Bitkim Büyüyor Zaman Boyunca Davranış Grafiği