

Senkron Derslerde Bulaşma Oyunu¹

Fatma Çınar, Sınıf Öğretmeni

Öğretim faaliyetlerimize çevrimiçi olarak devam etmekteyiz. Sürecin avantajlarını, risklerini, zorluklarını, kolaylıklarını hep birlikte yaşıyoruz. Öğrencilerin derslere olan ilgilerini arttırmak temel amacımız. Bu yılki disiplinler arası çalışmalarımızın temasını "İnsanlar ve Salgınlar" olarak belirledik. Çalışmalarımıza öğrencilerimizin dikkatini çekeceğini düşündüğümüz eğlenceli bir ESD çalışması ile başlamaya karar verdik. "Bulaşma Oyunu" adlı etkinliği çevrim içine uyarladık. Peki biz bunu nasıl yaptık?

Sınıflarımız yirmi iki, yirmi dört kişilik mevcutlara sahip. Çevrimiçi derslerde öğrencilerin takımlara ayrılmasını "Zoom" uygulamasının bize sunduđu "breakout rooms" ile yapabileceğimizi düşündük.

Öncelikle uygulamayı yaparken kullanacağımız çalışma sayfasını hazırladık ve öğrencilerimiz ile paylaştık.

Bu oyun için iki ders saatimizi ayırdık. Dersin başında öğrencilere oyun hakkında bilgi verdik. Mavi ve kırmızı kalemlere ihtiyacımız olacağını söyledik. Önceden kendileriyle takım çalışmaları yaptığımız için öğrencilerimiz oyunun yönergelerini öğrenme ve uygulamada zorlanmadılar.

Yönergemiz şu şekildeydi:

- İkişerli olarak odalara ayrılacağız.
- Sayı kartlarınızı hazırlayınız.
- Odalara ayrılmadan önce mavi kaleminizi alınız ve 1 sayısını boyayınız.
- Farklı bir yönerge ile karşılaşmadığınız sürece mavi kaleminizi kullanmaya devam ediniz.
- İki kişili odalara ayrıldığınızda arkadaşınız kart üzerinde bulunan bir sayıyı size söyleyecek ve siz o sayıyı maviye boyayacaksınız, siz de arkadaşınıza bir sayı söylemelisiniz.
- Her turda farklı arkadaşlar ile karşılaşacaksınız.

Sınıfa bu yönerge verilirken "chat" üzerinden bir öğrenci seçtik. Kendisinin bulaştırıcı olduđu 1 sayısını kırmızı ile boyamasını istedik ve bundan sonra hep kırmızı kalemi kullanacağı bilgisi paylaştık.

¹ Eđitimde Sistem Düşüncesi Haber Bültenin 34. sayısında (Ocak 2021) yayımlanmıştır.



Şekil 1 - Sayı kartı

Öğrenciler ikişerli olarak odalara ayrıldı. Kırmızı renkli kalemle boyama yapan öğrencinin bulunduğu odaya giderek diğer öğrenci arkadaşına bulaştırıcı olduğu bilgisi vermesi konusunda destek verdik. İkinci turdan sonra süreç kendiliğinden ilerledi. Odalarda 2-3 dakika kadar kaldılar. Her turda gruplar değiştirildi. İki kırmızı aynı grupta olduğunda gruplarda öğrenci değişikliğini “breakout rooms” üzerinden yapabildik.

Dördüncü turun sonunda kırmızı kalemli öğrenci sayısı arttığı için grupta bu değişiklik fark edilmeye başlandı. Bu aşamada kırmızı kalemin etkisini açıkladık. Kırmızı renk ile bir araya gelenlerin artık mavi kalem değil, kırmızı kalem kullanacağı bilgisini paylaştık.

Turlar tamamlandıktan sonra kırmızı renk bilgisini tablo üzerine işledik. Kırmızı rengin artış oranını inceledik. “İlk beş turda katlanarak artarken son iki turda niçin katlanarak artmadı?” sorusunu öğrencilere yönelttik.

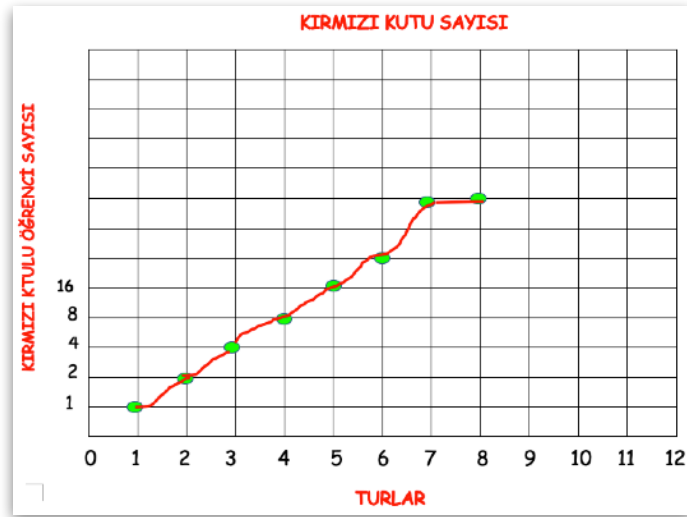
TUR	YENİ KIRMIZI	EN AZ BİR KIRMIZI
1. TUR	1	1
2. TUR	1	2
3. TUR	2	4
4. TUR	4	8
5. TUR	8	16
6. TUR	16	20
7. TUR	20	22
8. TUR		
9. TUR		
10. TUR		
11. TUR		
12. TUR		

DEĞERLENDİRME:.....KIRMIZI

RENK SAYISI HER TURDA KATLANARAK ARTMAKTADIR. BU DURUMU BİR VİRÜSÜN YAYILMASINA, BİR DEBİKODU HABERİNİN YAYILMASINA, BİR İYİLİK HABERİNİN YAYILMASINA BENZETEBİLİRİZ.....

Şekil 2 - Turlara göre kırmızı renkli kart sayısı

İkinci ders saatinde öğrencilerle birlikte tablodaki veriler kullanılarak sınıf grafiğini oluşturduk.



Şekil 3 - Turlara göre kırmızı renkli kartların Zaman Boyunca Davranış Grafiği

“Bu grafikte gördüğünüz kırmızı çizgi sınıfımızdaki kırmızının yayılışını gösteriyor. “Grafikteki kırmızı rengi günlük hayatınızdaki hangi olaylara benzetebiliriz?” şeklinde soru yönelttiğimizde, bazı öğrencilerimizden gelen cevaplar:

- “Gülümsemek” dediler.
- Çiçek tohumlarının çoğalışı, dediler.
- “Corona” gibi dediler.
- Bir sırrın duyulmasına benzetenler oldu.
- Hastalıkların yayılması, dediler.
- Kitabın tavsiye edilmesine benzettiler.

“Stok Akış Diyagramı” üzerinde düşünürken kırmızı rengi “grip” hastalığı olarak değerlendirdik. Hastalığı arttıran nedenleri ve azalmasını sağlayan nedenleri belirledik ve yazdık.

Hasta kişi sayısı artışını, oynadığımız oyundaki kırmızının çoğalışıyla ilişkilendirdik. Hastalığın yayılması ile hasta kişi sayısı arasındaki ilişkiyi irdeledik.

Çalışmayı ESD etkinliklerinde yer alan “İspanyol Gribi” ile ilgili metni ve grafikleri inceleyerek tamamladık.

Yüz yüze eğitimdeki aktif bir etkinlik olan “Bulaşma Oyunu”nu çevrimiçi öğretim ortamına uyarladık. Oyun sırasında öğrenciler çok heyecanlandılar, tepkileri hep olumlu oldu. Planlamamızda dikkat çekme etkinliği olarak yer alan “Bulaşma Oyunu” amacına ulaştı ve bir sonraki çalışma için öğrencilerin dikkatlerini çekmemizi ve konuya ilgi duymalarını sağladı.

Sistem Düşüncesi araçlarını, öğretim planlamasının hangi aşamasında uygularsanız uygulayın öğrencilerin sorgulayıcı düşünme becerisini aktif kıldığını gözlemlemek mutluluk verici idi.