|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** | ŞEHİT KEMAL ÖZALPER MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ |
| **Öğretmen** | Şaban YILDIRIM, Sema ÖZDEMİR, Gülfer ÇAKAR |
| **Sınıf** | 11.sınıflar |
| **Ders** | Grafik Animasyon |
| **Öğrenme Hikâyesi** | Dostluğun Resmi |
| **Müfredat Konusu** | Çizim Araçları |
| **Ne Öğreneceğiz** | 1. Fireworks programında yer alan araç kutusundaki araçları kullanmak.  2. Çizim işlemini yapmak.  3. Yaptığı çizime fotoğraf yüklemek.  4. Düzenlediği çalışmayı yayınlamak.  5.Çalışmanın paylaşımını sağlamak. |
| 1. **Araçlar** | Poster my wall, canva, weebly, prize, caleameo, kizoa, emaze, padlet, photopeach, Skype,sosyal ağlar, Go animate, Blabberize, Edpuzzle, weebly, powton, tondoo, Pooplet, bubbles, Kamera, cep telefonu, videolar, team up, Tricider, Matrix diyagramı. |
| 1. **Hayal Et** | Öğrenciler dostluğu nasıl resmedeceklerini hayal eder, yapacağı çalışmayı tasarlar, yeni fikirler üretir. Buna göre gruplar oluştururlar. |
| 1. **Araştır** | Gruplar dostlukla ilgili araştırmalar yaparlar, ulaşabildikleri kişilerin fikirlerini alır, fotoğraflar bulur. |
| 1. **Yansıt** | Dostluğun herkese göre ne ifade ettiği ile ilgili anket uygulanır. Elde edilen veriler değerlendirilir |
| 1. **Haritalama** | Elde edilen verileri beyin fırtınası yoluyla gruplar ile paylaşır. |
| 1. **Yap** | Gruplar Web 2.0 araçları kullanılarak geri dönüşüm dostluk ve paylaşım ile ilgili video, animasyonlar vb. Hazırlar. |
| 1. **İşbirliği** | Okul yöneticileri, veliler, öğretmenler, uzmanlar davet edilir. Onların da görüşleri alınarak ortaya çıkarılan ürünlere son şeklini verir. |
| 1. **Göster** | Yapılan çalışmaları Web 2.0 araçlarını kullanarak velilere, akranlarına, davet edilen kişilere sunar. |
| 1. **Değerlendirme** | * Beceri Temelli Öğrenme * Tasarım temelli öğrenme * Proje Tabanlı Öğrenme * İşbirliğine Dayalı Öğrenme * Sorgulama Tabanlı Öğrenme * Sunum Becerileri * Takım Çalışması * Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık * Teknoloji Kullanımı   Modelleme |