

Geleceğin Okulu Etkinliği (7.C.1. Mimari Tasarım)

Amaç: Öğrencilerin mimari tasarım ilkelerini öğrenmesi ve gelecekteki eğitim ihtiyaçlarına uygun yenilikçi bir okul tasarımı geliştirmesi.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Gelecek Vizyonu Puanları: Yenilikçi ve sürdürülebilir fikirler için kazanılan puanlar.
2. Teknoloji Ağacı: Tasarım fikirlerinin görselleştirildiği bir ağaç diyagramı.

Uygulama Süreci:

1. Hafta Grup Oluşumu ve Araştırma:
 1. Öğrenciler 5-6 kişilik gruplara ayrılır.
 2. Her grup, 2050 yılının eğitim ihtiyaçları ve trendleri hakkında araştırma yapar.
 3. Araştırmalarını "Gelecek Eğitim Zirvesi"nde paylaşırlar.
2. Hafta Tasarım Geliştirme:
 1. Gruplar, araştırmalarına dayanarak yenilikçi öğrenme alanları, sürdürülebilir yapı özellikleri ve ileri teknoloji entegrasyonunu içeren okul tasarımları geliştirir.
 2. Tasarımlarını "Teknoloji Ağacı" diyagramı ile görselleştirirler.
 3. İlerlemelerini ve karşılaştıkları zorlukları "Gelecek Eğitim Zirvesi"nde tartışırlar.
3. Hafta Son Hazırlıklar ve Büyük Gelecek Sergisi:
 1. Gruplar, tasarımlarını 3D modeller veya detaylı çizimlerle son haline getirir.
 2. "Büyük Gelecek Sergisi"nde tüm tasarımlar sunulur ve sergilenir.
 3. Sunumlarda afişler ve kısa videolar kullanılır.

Değerlendirme:

1. En yenilikçi ve kapsamlı okul tasarımı yapan grup "Geleceğin Eğitim Mimarları" ödülünü kazanır.
2. Her öğrenci, performansına göre "Sürdürülebilirlik Uzmanı", "Teknoloji Entegratörü", "Eğitim Vizyoneri" gibi rozetler alır.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Yenilikçilik: Tasarımın ne kadar yenilikçi ve özgün olduğu.
2. Öğrenme Ortamı Kalitesi: Tasarımın, öğrencilerin öğrenme deneyimini ne kadar iyileştirdiği.
3. Sürdürülebilirlik: Yapının çevre dostu ve enerji verimli olup olmadığı.
4. Uygulanabilirlik: Tasarımın gerçeğe ne kadar yakın ve uygulanabilir olduğu.

Bu proje, öğrencilerin mimari tasarım ve sürdürülebilirlik konularında pratik deneyim kazanmasını sağlayarak, onların yenilikçi ve analitik düşünme becerilerini geliştirecektir.