

SENARYO TEMELLİ ÖĞRENMENİN KURAMSAL ÇERÇEVDE ÇOK YÖNLÜ İNCELENMESİ

MULTIDIMENSIONAL ANALYSIS OF SCENARIO-BASED LEARNING IN THEORETICAL FRAMEWORK

Nur Zuhâl ŞENCAN

MEB., nurzihal.sencan@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0008-9874-4599>

Gülümser KORKMAZ

MEB., korkmazgulums98@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0008-6932-4835>

Ali SEVER

MEB., alisever02@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-4474-2295>

Bilal ÇELİK

MEB., bilalcelik4244@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-4695-1155>

Gülfem YARAN

MEB., gulfemyaran16@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8369-6546>

ÖZET

Senaryo Temelli Öğrenme yöntemi, yapılandırmacı öğrenme anlayışına dayalı, öğrencilerin aktif katılımını ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir eğitim yaklaşımıdır. Bu yöntem, öğrenmeyi, öğrencilerin gerçek yaşam bağlamlarında karşılaşılabilecekleri problemlere yönelik çözümler üretmelerini sağlayan senaryolar aracılığıyla şekillendirir. Öğrencilerin bilgi ve becerilerini anlamlandırarak uygulamaya dökmesini hedefleyen STÖ, öğrenme sürecinde öğrenci merkezli bir rol üstlenir. STÖ'nün temel bileşeni olan senaryolar, bireylerin bilgi ve deneyimlerini bir araya getirerek yeni bilgiler oluşturmaya olanak tanır. Gerçek ya da kurguya dayalı olaylardan esinlenerek tasarlanan bu senaryolar, öğrencilerin problem çözme, analiz yapma ve yaratıcı düşünme süreçlerine katkıda bulunur. Bu yöntem, geleneksel öğretim modellerinden farklı olarak, öğrencileri pasif bilgi alıcıları yerine, öğrenme sürecinde aktif katılımcılar olarak konumlandırır. Eğitim süreçlerinde kullanılan STÖ, dört temel senaryo türüne dayanmaktadır: beceri odaklı, problem odaklı, kurgu odaklı ve konu odaklı senaryolar. Bu türler, öğrencilerin hem akademik hem de sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik olarak farklı öğrenme hedeflerini destekler. Özellikle, öğrencilerin günlük hayatta karşılaşılabilecekleri durumlara hazırlanmalarını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Bu yöntem, öğrencilerin motivasyonunu artırmanın yanı sıra eleştirel düşünme, iş birliği ve özgüven gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine katkı sunar. Böylece, öğrenme süreci daha anlamlı ve etkili bir hâle gelir. STÖ'nün bu özellikleri, eğitimde yenilikçi yaklaşımlar arayışında olan öğretim programları için güçlü bir seçenek olarak değerlendirilmesini sağlar.

Anahtar Kelimeler: Öğrenme, Senaryo, Senaryo Temelli Öğrenme

ABSTRACT

Scenario Based Learning method is an educational approach based on constructivist learning approach and aims to develop students' active participation and critical thinking skills. This method shapes learning through scenarios that enable students to generate solutions to problems they may encounter in real life contexts. Aiming to enable students to

make sense of their knowledge and skills and put them into practice, CSL assumes a student-centred role in the learning process. Scenarios, which are the basic component of CSL, allow individuals to create new knowledge by bringing together their knowledge and experiences. These scenarios, inspired by real or fictional events, contribute to students' problem solving, analysing and creative thinking processes. Unlike traditional teaching models, this method positions students as active participants in the learning process rather than passive recipients of information. The NST used in educational processes is based on four basic types of scenarios: skill-oriented, problem-oriented, fiction-oriented and topic-oriented scenarios. These types support different learning objectives, aiming to develop both academic and social skills of students. In particular, it is designed to prepare students for situations they may encounter in daily life. In addition to increasing students' motivation, this method helps to develop 21st century skills such as critical thinking, co-operation and self-confidence.

Keywords: Learning, Scenario, Scenario Based Learning.

1.GİRİŞ

Eğitim bilimleri alanında bireylerin bilgi, beceri ve tutum kazanmalarına yönelik yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesi son derece önemlidir. Bu doğrultuda, Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yöntemi, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak katılmasını teşvik ederken eleştirel düşünme, problem çözme ve karar verme gibi temel becerilerin gelişimini desteklemeyi amaçlamaktadır. STÖ, özellikle yapılandırmacı öğrenme anlayışıyla uyum içerisinde çalışarak teorik bilgiyi gerçek yaşamla ilişkilendiren bir öğretim yöntemi olarak dikkat çekmektedir (Açıkgöz, 2007; Yaman, 2005).

Eğitimde, bireylerin yalnızca bilgi tüketen değil, bilgiyi uygulayan, eleştiren ve yeniden yapılandıran bireyler olarak yetişmelerine odaklanmak giderek daha önemli hale gelmiştir. Bu noktada, Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yöntemi, özellikle 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması açısından büyük bir değer taşımaktadır (Özkurt Öztürk, 2019). STÖ, John Dewey'in "yaparak ve yaşayarak öğrenme" anlayışından ilham alır. Dewey, öğrenmenin bireyin deneyimlerine dayalı bir süreç olduğunu vurgulamış ve bu yaklaşım, yapılandırmacı öğrenme teorisinin temel taşlarından biri olmuştur. Yapılandırmacı teoriye göre bireyler, mevcut bilgi ve deneyimleriyle yeni bilgileri ilişkilendirerek anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirir. Bu bağlamda, STÖ yöntemi öğrencilerin gerçek yaşam bağlamlarına dayalı senaryolar aracılığıyla bilgi ve becerilerini uygulamalarına olanak sağlar (Schank, 1999; Veznedaroğlu, 2005).

Senaryolar, öğrenme ortamında belirli bir problemin çözümüne yönelik olarak gerçek veya kurgusal durumların öğrencilere sunulmasıyla öğrenmeyi destekleyen araçlar olarak tanımlanır. Carroll'a (2000) göre senaryolar, insanlar ve faaliyetler hakkında hikâyeler sunar. Veznedaroğlu (2005) ise senaryoları, yaşamdan alınan veya alınabilecek olayların eğitim ortamına taşınması olarak tanımlamıştır. Bu tanımlamalar, STÖ'nün yalnızca bilgi aktarımına değil, aynı zamanda bilgiyi eylemle birleştiren bir öğrenme yaklaşımı olduğuna işaret etmektedir.

Geleneksel öğrenme yöntemlerinden önemli ölçüde farklı olan STÖ, öğretmen merkezli bir süreçten öğrenci merkezli bir yaklaşıma geçişi temsil eder. Bu yöntemde öğretmen, bilgi aktarıcı bir figürden çok rehberlik eden bir rol üstlenir. Öğrenciler ise öğrenme sürecinde bilgiyi kendi çabalarıyla keşfeden ve yapılandıran aktif katılımcılar hâline gelirler (Kindley, 2002). Böylelikle, STÖ yöntemi öğrenmeyi bilgi aktarımından ziyade uygulama, analiz ve sentez gibi üst düzey becerilere odaklanan bir süreç olarak tanımlar.

STÖ'nün hedefi, öğrencilerin yalnızca bilgi edinmesini sağlamakla sınırlı kalmayıp, bu bilgiyi anlamlandırarak günlük yaşamlarında kullanmalarını mümkün kılmaktır (Açıkgöz, 2007). Ayrıca, bu yöntem, öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık gibi becerilerini geliştirmelerine olanak tanıyan bir çerçeve sunar (Errington, 2003). Bu özellikleriyle STÖ, modern eğitim ihtiyaçlarını karşılayan yenilikçi bir öğrenme modeli olarak öne çıkmaktadır.

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ), farklı eğitim hedeflerine yönelik çeşitli senaryo türlerinin kullanımını içerir. Bu türler, öğrencilerin bilgi, beceri ve tutumlarını geliştirmeyi amaçlar. İşte STÖ'de kullanılan senaryo türleri:

1. **Beceri Odaklı Senaryolar:** Bu tür senaryolar, öğrencilerin mesleki bilgi ve becerilerini geliştirmek için tasarlanır. Mesleki bağlamlarda uygulamalı deneyim sağlamayı amaçlar. Örneğin: Öğretmen adaylarının sınıf yönetimi becerilerini geliştirmek için oluşturulan simülasyonlar (Errington, 2003).

2. **Problem Odaklı Senaryolar:** Gerçek yaşam problemleri üzerine odaklanarak öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi hedefler. Öğrencilerin karmaşık problemleri analiz ederek çözüm üretme becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Örneğin su kaynaklarının sürdürülebilir kullanımı üzerine bir senaryo (Veznedaroğlu, 2005).

3. **Kurgu Odaklı Senaryolar:** Geleceğe yönelik öngörüler veya yaratıcı senaryolar tasarlayarak öğrencilerin hayal gücünü harekete geçirir. Öğrencilerin yaratıcı düşünme ve geleceği analiz etme becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Örneğin, bir teknolojik gelişmenin topluma etkilerini ele alan senaryo (Errington, 2011).

4. **Konu Odaklı Senaryolar:** Belirli bir bilimsel kavram veya disiplinle ilgili araştırma yapmayı ve öğrenmeyi teşvik eder. Öğrencilerin belirli bir konuyu derinlemesine kavramalarını sağlamayı amaçlar. Örneğin su döngüsünün işleyişini anlamaya yönelik bir fen bilgisi senaryosu (Errington, 2003).

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ), öğrencilerin bilgiyi yalnızca edinmelerini değil, aynı zamanda etkinlikler yoluyla uygulayarak anlamlandırmalarını destekler. Örneğin, bir fen bilgisi dersinde su döngüsünü anlamak için tasarlanan bir senaryo, öğrencilerin bu süreci görselleştirmelerine ve kavramalarını kolaylaştırmalarına yardımcı olabilir. STÖ'nün etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmenlerin, öğrencilerin bilgi düzeyine ve öğrenme hedeflerine uygun senaryolar hazırlamaları gerekmektedir. Bu senaryoların açık ve anlaşılır bir şekilde tasarlanması, öğrencilerin yönlendirilmesini kolaylaştırırken, ilgi çekici bir yapıda olması da öğrencilerin motivasyonunu artırır. Ayrıca, senaryoların öğrenme sürecine değer katabilmesi için öğrencilerin süreçle ilgili geri bildirim almaları ve öğrendiklerini uygulama fırsatı bulmaları önemlidir. Bu süreçte, geri bildirim öğrencilerin eksikliklerini fark etmelerini ve bu eksiklikleri gidermelerini sağlarken, uygulama imkânı öğrenilen bilgilerin pekişmesine katkıda bulunur. Böylece, STÖ öğrencilerin bilgiyi yalnızca teorik düzeyde değil, pratik bağlamlarda da anlamlandırmalarını sağlayarak öğrenmeyi daha etkili ve kalıcı hâle getirir (Süğümlü, 2009).

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) süreci, planlama, uygulama, değerlendirme ve geri bildirim aşamalarından oluşur. Bu süreçte öğretmen, rehberlik rolünü üstlenirken, öğrencilerin bağımsız çalışmaları teşvik edilir. Bu yaklaşım, öğrencilerin bireysel öğrenme süreçlerini kontrol etmelerine ve öğrenme sorumluluğunu üstlenmelerine olanak tanır (Hafler, 1997). STÖ'nün en önemli avantajlarından biri, öğrenmeyi gerçek yaşam bağlamlarına entegre ederek bilgiyi anlamlı hâle getirmesidir. Gerçek yaşam problemleriyle karşılaşan öğrenciler, bu problemleri çözmeye yönelik beceriler geliştirirken, hem akademik başarıları hem de

sosyal becerileri artar (Karasu, 2019). Ayrıca, STÖ yöntemi, öğrencilerin özgüvenlerini ve motivasyonlarını artırarak öğrenme sürecine daha aktif bir şekilde katılmalarını sağlar (Yan, 2006). Bunun yanı sıra, STÖ öğrencilere disiplinler arası bir perspektif kazandırarak bilgiyi farklı bağlamlarda kullanma yeteneği sunar. Özellikle ekip çalışmasına dayalı senaryolar, öğrencilerin iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur ve onları iş birliğine dayalı öğrenme süreçlerine hazırlar (Erol, Jäger, Hold, Ott & Sihm, 2016).

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ), öğrencilerin bilgiye ulaşmakla kalmayıp bu bilgiyi gerçek yaşam bağlamında anlamlandırmasını ve uygulamasını sağlar. Eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında etkili olan bu yöntem, eğitimde öğrenci merkezli yaklaşımların önemli bir unsuru hâline gelmiştir. Eğitim bilimleri açısından STÖ, yalnızca bir öğrenme yöntemi değil, aynı zamanda öğrencileri hayata hazırlayan bir yaklaşımdır.

2. SENARYO TEMELLİ ÖĞRENME

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ), John Dewey'in "yaparak yaşayarak öğrenme" anlayışına dayanan ve öğrencilerin aktif katılımını esas alan bir öğrenme yaklaşımıdır. 20. yüzyılın başlarında Dewey'in deneyim odaklı eğitim anlayışı, yapılandırmacı öğrenme teorisini şekillendirmiş ve STÖ'nün gelişimine temel oluşturmuştur (Yaman, 2005; Özkurt Öztürk, 2019). Yapılandırmacı öğrenme, bireylerin mevcut bilgi ve deneyimlerini yeni bilgilerle bütünleştirerek aktif bir şekilde bilgi inşa ettiği bir süreçtir. Bu yaklaşıma dayanarak STÖ, öğrencilere gerçekçi, karmaşık ve bağlam odaklı durumlar sunarak onların problem çözme, eleştirel düşünme ve karar verme becerilerini geliştirmeyi hedefler. Ayrıca bu yöntem, öğrencilere öğrendikleri bilgileri anlamlandırma ve uygulama fırsatı sunar (Açıkgöz, 2007).

Senaryolar, STÖ'nün temel araçlarıdır ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla kullanılır. Carroll'a (2000) göre senaryolar, insanlar ve faaliyetlere dair hikâyelerdir. Veznedaroğlu (2005), senaryoların yaşanmış veya yaşanması olası olayların eğitim ortamına taşınmasını sağlayarak öğrenmeyi hayatın bir parçası hâline getirdiğini belirtir. Açıkgöz'e (2007) göre ise senaryolar, gerçek olaylardan esinlenilerek veya gerçekliği yansıtan benzetmelerle oluşturulan kısa öyküler ya da diyaloglar şeklinde düzenlenir. Bu tanımlardan hareketle, senaryoların düşünceleri etkili bir davranışa dönüştüren ve öğretmenler tarafından sıkça kullanılan önemli bir araç olduğu anlaşılmaktadır (Şingir, 2023).

Sınıf ortamında STÖ uygulamaları, gerçek yaşamdan soyutlanmış yapay bir bağlamda gerçekleştiği için, sınıfın dış dünyaya taşınması genellikle zor bir süreçtir. Bu nedenle, senaryoların uygulanmasında hayal gücünden, yapay ortamların tasarımından ve öğrencilerin karakterlerle duygusal bağ kurmalarından faydalanılır (Özsoy, Koçak, Engin ve Engin, 2007). STÖ kapsamında öğrenciler, senaryoda yer alan karakterlerin rollerini üstlenir, sorunlara çözüm üretir ve bu süreçte hedeflenen öğrenme kazanımlarını edinirler (Schank, 1999). Bu yaklaşım, öğretmen ve öğrencinin geleneksel öğrenme sınırlarını aşmasını sağlar. Öğrenciler, belirli bağlamlar içinde problem durumları ve ikilemlerle karşılaşır; bu problemlere yönelik çözümler geliştirirken aynı zamanda geri bildirim alarak öğrenme süreçlerini güçlendirirler (Kindley, 2002; Stewart ve Symonds, 2009).

STÖ, yalnızca bilgi edinimini değil, bilgiyi analiz, sentez ve uygulamaya odaklanan üst düzey öğrenme becerilerini de teşvik eder (Açıkgöz, 2007). Ancak bu yöntemin etkili olabilmesi için, öğrencilerin ilgili temel bilgilere sahip olmaları gerekir. Bu nedenle, senaryolar öğrencilere belirli bilgileri kullanma ve bu bağlamda kendi çözümlerini geliştirme fırsatı sunacak şekilde tasarlanır (Veznedaroğlu, 2005). Sonuç olarak STÖ, öğrencilerin

eleştirel düşünme, problem çözme ve karar verme gibi becerilerini geliştirerek, öğrenmeyi daha anlamlı ve kalıcı bir hâle getiren etkili bir yaklaşımdır.

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yöntemi, bireylerin yaparak ve deneyimleyerek öğrenmesine odaklanır. Bu yöntem, bireylerin aktif katılımıyla gerçekleşen bir süreç olduğundan, öğrenmenin daha etkili ve kalıcı bir şekilde gerçekleştiğini savunur (Yan, 2006). Öğrenci merkezli bir yaklaşım olan STÖ, yapılandırmacı öğrenme anlayışını destekler ve bu iki yöntemin temel ortak noktası, bilginin bireylerin deneyimleri aracılığıyla inşa edildiği ve öğrenci yorumlarının öğrenme sürecindeki kritik önemi olduğudur (Şingir, 2023). Bu çerçevede, STÖ yöntemi geleneksel öğrenme yaklaşımlarından belirgin bir şekilde ayrılmaktadır. Geleneksel öğrenme yöntemleri genellikle öğretmen merkezliken, STÖ yöntemi, öğrenciyi sürecin merkezine alır ve öğrenmeyi deneyim temelli bir süreç olarak ele alır. Bu farklılıkları daha iyi anlamak için, Kindley (2002) tarafından oluşturulan ve STÖ yöntemi ile geleneksel öğrenme yaklaşımı arasındaki ayrımı Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Geleneksel Öğrenme ve STÖ Yönteminin Mukayese Edilmesi

Nitelikler	STÖ	Geleneksel Öğrenme
Kapsam	Tüme varım: İlgili konu üzerine deneyimlerini paylaşmak üzere toplanan paydaşlar, başarılı sonuçları neyin oluşturduğunu belirler ve başarısız davranışları tanımlarlar.	Tümden gelim: Uzmanlar, öğrenmenin kapsamını belirlemek için konuyu ve bileşenlerini analiz ederler.
Odak Noktası	Gerçek hayat tecrübeleri ve beceriler, öğrenenlerin davranışlarına odaklanır.	Daha çok bilgi ve kavrama seviyeleri amaçlanır.
Öğretmenin Hedefleri	Senaryo deneyiminin akışına göre şekillenen ve dersin sonuna kadar tam olarak bilinmeyen; uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme düzeylerini kapsayan başarılı hedefler söz konusudur.	Gerekli bilgi ve becerilere ilişkin olarak sıralanan hedefler, daha ziyade bilgi ve kavrama seviyelerine odaklanır.
Öğretmenin Rolü	Öğretmen, öğrenme ortamında rehber rolünü konumundadır.	Öğretmen, bilgi aktarma ve öğretim görevini üstlenir.
Öğrencinin Rolü	Öğrenci, öğrenme ortamında bilgiyi aktif bir şekilde yapılandırır.	Öğrenme ortamında öğrenci, bilgiyi pasif bir şekilde alır.
Öğrenme Ortamları	Öğrenme ortamları sıklıkla çeşitli görsel materyallere dayalıdır.	Öğrenme ortamları genellikle ders kitapları ve çalışma kitapları üzerine kuruludur.
Öğrenmenin Yapısı	Sistemik, doğrusal olmayan, çoklu geri bildirim sistemlerine dayalı, rehberlik içeren, öğrenenin kontrolünde olan, gerçekçi bir bağlamı barındıran ve performansa yönelik geri bildirimlerin kullanıldığı bir yaklaşım söz konusudur.	Hiyerarşik yapıda, kurallara bağlı, doğrusal, öğretmenin kontrolünde, puanlamaya dayalı ve doğru ile yanlış cevaplara odaklanan bir yaklaşım mevcuttur.
Öğrenme Süreci	Eylem Araştırması	Sistemik Örneklem
Uygulanabilir Konu Çeşitleri	Performansa odaklanan, etkileşim temelli veya uygulama gerektiren konu türleri söz konusudur.	Bilgiye odaklanan, iyi tanınan ve İyi planlanmış konu türleri mevcuttur.

Tablo 1’de yer alan bilgilere göre, STÖ yöntemi, öğretmenin rehberlik rolünü üstlendiği, öğrencilerin ise öğrenme sürecinde aktif katılımcı olduğu bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Bu yöntem, öğrenme ortamlarının zengin materyallerle desteklenmesini ve öğrencilerin gerçekçi, bağlam odaklı durumlarla karşılaşarak öğrenmelerini sağlamayı hedefler. Öğretmenin rehberlik rolü, öğrencileri yönlendirmek ve süreç boyunca onlara destek sunmak anlamına gelirken, öğrencilerin aktif rol üstlenmesi, bilgiyi keşfetme, uygulama ve analiz etme becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Bu özellikler, sınıf ortamlarında kullanılan senaryo temelli öğretim yönteminin öğrenmeye olan katkısını artırır. Zenginleştirilmiş materyaller ve bağlam odaklı senaryolar, öğrencilere teorik bilgiyi gerçek yaşamla ilişkilendirme fırsatı sunar ve bu durum öğrenmenin kalıcılığını destekler. Bu sebeplerle, STÖ yöntemi, sınıf ortamlarında etkili bir öğrenme deneyimi oluşturmak için güçlü bir araç olarak değerlendirilmektedir.

2.1. Senaryo Türleri

Senaryolar, öğrencilere yaşamdan alınmış örnekler veya durumlar sunarak, öğrenme sürecinde çeşitli amaçlara hizmet eder. Bu bağlamda, senaryoların başarıyla uygulanabilmesi için hedeflere uygun olarak tasarlanması, gerçek yaşantıya dayalı veya gerçek yaşama en yakın şekilde ele alınması gereklidir. Errington (2003), eğitimde kullanılan senaryoların genellikle farklı türleri bir arada içerdiğini belirtmektedir. Bu senaryolar, bir probleme, belirli hedeflenen becerilere ya da gelecekle ilgili öngörülere dayalı olarak tasarlanır. Senaryoların temel özelliklerinden biri, öğrenciler arasında etkileşimi teşvik etmesi ve her bir öğrenciye özgü çalışma materyali sağlamasıdır. Ayrıca, senaryolarda işlenen durumlar, öğrencilerin hem bireysel hem de grup çalışmalarına olanak tanıyan esnek bir yapı sunar. Hedeflerin içeriğine ve eğitim amaçlarına bağlı olarak, senaryolar şu dört ana türde sınıflandırılmaktadır:

- Beceri Odaklı Senaryolar
- Problem Odaklı Senaryolar
- Kurgu Odaklı Senaryolar
- Konu Odaklı Senaryolar

Beceri temelli senaryolar; özellikle mesleki eğitimlerde yaygın olarak kullanılan bir senaryo türüdür. Bu tür senaryolar, öğrencilerin mesleki bilgi ve beceriler kazanmalarına yardımcı olurken, aynı zamanda gerçek yaşam deneyimlerini yansıtarak öğrenme sürecini daha etkili hâle getirir. Örneğin, psikoloji eğitiminde öğrencilerin örnek vakaları incelemesi, işletme eğitiminde zor durumda olan bir şirket için çözüm yolları arayışı veya öğretmenlik eğitiminde sınıf yönetimi becerilerinin geliştirilmesi, beceri temelli senaryoların kullanımına örnek teşkil eder (Errington, 2003). Bu senaryoların temel hedefi, öğrencilere mesleki bilgi ve becerileri aktarmak ve onların meslekle ilgili süreçlere dair anlayış, davranış, tutum ve yeteneklerini geliştirmektir. Beceri temelli senaryolar, öğrencilerin mesleki davranışlarını şekillendirmelerine olanak tanır ve bu davranışların açıkça tanımlandığı, rol beklentileri ile sorumlulukların net bir şekilde belirtildiği durumlar için son derece uygundur (Errington, 2011). Öğrenciler, bu senaryolar aracılığıyla meslekle ilgili rollerini deneyimleyerek, mesleki bağlamda karşılaşılabilecekleri durumlara yönelik pratik yapma ve çözümler üretme fırsatı bulurlar. Bu da onların meslek hayatına daha iyi hazırlanmalarını sağlar.

Problem temelli senaryolar; belirli bir disipline özgü olmayan ancak merkezine bir problem durumu veya ikilem yerleştirilen senaryo türleridir. Bu tür senaryolar, genellikle üniversite düzeyinde veya daha alt seviyelerdeki eğitimlerde kullanılmakla birlikte, öğrencilere belirli roller atayarak problem çözümüne dayalı bir öğrenme deneyimi sunar

(Errington, 2003). Bu senaryolarda öğrencilerden mevcut bilgilerini tanımlamaları, bu bilgileri kendi disiplinleri çerçevesinde anlamlandırmaları ve öğrenme sürecinde yeni bilgiler edinmeleri beklenir. Bunun yanında, edindikleri bilgi ve becerileri karşılaştıkları zorluklara uygulamaları, ortaya çıkan problemlere etkili çözümler üretmeleri ve bu çözümleri meşru gerekçelerle savunmaları istenir. Bu süreç, yalnızca problem çözme odaklı bir yaklaşım değil, aynı zamanda derinlemesine öğrenmeyi, eleştirel düşünme becerilerini, karar verme yeteneklerini ve uygun delillerin toplanıp değerlendirilmesini içeren bir öğrenme deneyimi sunar. Öğrencilerin alternatif çözüm yollarını analiz ederek en uygun seçeneği belirlemeleri de bu süreçte kritik bir öneme sahiptir (Errington, 2011).

Problem temelli senaryoların temelinde, çözümden çok sürecin kendisi önem taşır. Bu model, öğrencilerin sadece sonuç odaklı değil, aynı zamanda problem çözme sürecini analiz eden ve süreçteki öğrenme deneyiminden maksimum fayda sağlayan bir yaklaşımla ilerlemelerini sağlar. Bu da öğrencilerin hem akademik hem de günlük yaşamlarında karşılaşılabilecekleri karmaşık problemlere daha etkili bir şekilde yaklaşmalarına olanak tanır.

Kurgu temelli senaryolar; daha ayrıntılı ön bilgilere ihtiyaç duyan bir senaryo türüdür. Bunun temel nedeni, kurgu temelli senaryoların ele aldığı bağlamın, güncel yaşamdan daha az benzerlik göstermesi ve bu bağlamda öğrencilerin yönlendirmeye daha fazla ihtiyaç duymasıdır (Veznedaroğlu, 2005). Bu tür senaryolar genellikle hayal gücüne dayalıdır ve geleceğe yönelik öngörüler, kurgusal dünyalar veya gerçek hayatta karşılaşılması muhtemel ancak henüz var olmayan durumları ele alır. Senaryolarda yer alan olayların ve bağlamların gerçek yaşamla doğrudan bir bağlantısı olmadığından, öğrencilere sağlam bir temel oluşturacak şekilde detaylı bir giriş ve açıklama yapılması gereklidir. Bu ayrıntılar, öğrencilerin senaryonun çerçevesini anlamalarını ve kurgusal bağlamda etkili bir şekilde çalışabilmelerini sağlar. Kurgu temelli senaryolar, öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme ve hayal gücü gibi becerilerini geliştirmeyi hedeflerken, aynı zamanda karmaşık düşünme süreçlerine odaklanmalarını da teşvik eder. Bu tür senaryolar, öğrencilerin alışılmadık dışındaki durumları anlamlandırmalarını ve bu bağlamda yenilikçi çözümler üretmesini destekler.

Konu temelli senaryolar; öğrenenlerin belirli bir kavram veya bilim dalı ile tanıştırıldığı ve bu konunun ayrıntılarını anlamak için araştırma yapmaya teşvik edildiği durumları içerir. Bu tür senaryolar, genellikle birden fazla çözümün mümkün olduğu problemlere uygun olarak tasarlanır ve öğrencilerin yaratıcı düşünme ve alternatif çözüm yolları geliştirme becerilerini destekler (Errington, 2003). Konu temelli senaryolar, öğrencilerin belirli bir problemle karşılaşmasını sağlar ve bu probleme yönelik çeşitli çözüm yollarını keşfetmelerini ve değerlendirmelerini bekler. Örneğin, bir sınıf öğretmenin sınıf içindeki bir davranış sorununu çözmek için uyguladığı yöntem, başka bir öğretmenin aynı soruna farklı bir yaklaşımla etkili bir çözüm sunabilmesi gibi çok yönlü sonuçlar doğurabilir. Bu senaryolar, öğrencilerin alternatif çözümleri analiz etmelerini ve bu çözümleri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerini sağlar. Bu tür senaryolar, öğrenme sürecinde öğrencilerin araştırma, analiz ve sentez becerilerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda esneklik ve çok yönlülük gerektiren durumlara hazırlıklı olmalarını da sağlar. Böylece öğrenciler, farklı bağlamlarda karşılaşılabilecekleri karmaşık durumları çözmek için gerekli bilgi ve becerileri kazanırken, öğrenmenin etkin ve kalıcı bir şekilde gerçekleşmesine katkıda bulunur.

Senaryolar, yapısal açıdan yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olmak üzere iki ana gruba ayrılmaktadır. Yapılandırılmış senaryolar, öğrencilere belirli bir senaryo sunulduktan sonra çözmeleri için açıkça tanımlanmış problemleri içeren senaryolardır. Bu tür senaryolar, öğrencilerin yalnızca ezber bilgiyle yetinmeyip, analitik düşünme ve sentez becerilerini geliştirmelerine yönelik olarak tasarlanır. Öğrencilerden, verilen problemleri çözmek için sistematik bir yaklaşım benimsemeleri ve problem çözme süreçlerini gerekçelendirmeleri

beklenir. Yapılandırılmamış senaryolar ise öğrencilere bir senaryo sunulduktan sonra sürecin tamamını öğrencinin kontrolüne bırakır. Bu tür senaryolarda, öğrenciler özgürce hareket ederek süreci kendi yaklaşımlarıyla yönetir ve soruna yönelik çözüm yollarını tamamen bağımsız olarak belirlerler. Yapılandırılmamış senaryolar, öğrencilerin yaratıcılık, karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Her ne kadar yapılandırılmış ve yapılandırılmamış senaryolar detaylar bakımından birbirinden ayrılsa da, temel özellikler açısından ortak noktaları bulunmaktadır. Her iki tür de öğrencilerin öğrenme sürecini aktif bir şekilde yönetmesini, bilgiyi anlamlandırmasını ve uygulama becerilerini geliştirmesini hedefler. Ancak, senaryonun başarısı büyük ölçüde amacının net bir şekilde belirlenmesine ve bu amaca uygun özelliklerin senaryoya entegre edilmesine bağlıdır (Karaçanta, 2014). Bu nedenle, senaryo türü ne olursa olsun, odakta yer alan amacın açık ve net olması önem taşır.

STÖ yönteminin hedeflerine ulaşabilmesi ve sürecin kontrol edilebilmesi için, kazanımların ve öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerinin önceden belirlenmesi, planlı bir süreci zorunlu kılmaktadır. Bu planlama sürecinde, senaryolar hazırlanırken öğrencilerin mevcut bilgilerini kullanabilmesi ve bu bilgileri pekiştirebilmesi dikkate alınmalıdır. Ayrıca, senaryolarda açık ve anlaşılır ifadeler kullanılmalı, kesin bir sonuca ulaşılmalı ve görsel materyallerle desteklenmelidir (Dicle, 2002). Akins ve Crichton (2003), senaryoların alanında uzman kişiler tarafından hazırlanması gerektiğini vurgularken, Bell ve Page (2003) ise senaryoların gerçek hayata uygun şekilde tasarlanmasını önermektedir. Bunun yanı sıra, senaryolar yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olmak üzere iki farklı grupta değerlendirilmektedir (Kocadağ, 2010).

Yapılandırılmış Senaryolar: Belirli bir yapıya ve net bir yönergeye sahip olan senaryolar olarak tanımlanır. Bu tür senaryolar, öğrencilerin adım adım ilerlemesini ve belirli hedeflere ulaşmasını sağlamak amacıyla detaylı bir şekilde planlanır. Öğretmenler, yapılandırılmış senaryoları tasarlarken öğrencilerin karşılaşacakları problemleri, bu problemlerin nasıl çözüleceğini ve çözüm sürecinde kullanılacak kaynakları açıkça belirtir. Bu yaklaşım, öğrenme sürecinde öğrencileri doğru bir şekilde yönlendirmeyi ve hatalardan kaçınmalarını sağlamayı hedefler. Yapılandırılmış senaryolar, genellikle başlangıç seviyesindeki öğrenciler veya belirli bir beceriyi öğrenme sürecinde olan bireyler için uygun bir yöntemdir. Bu senaryolar, öğrencilerin temel bilgi ve beceriler üzerinde yoğunlaşarak, süreç boyunca rehberlik almalarını sağlar. Öğrencilerin adım adım ilerlediği bu senaryolar, öğrenme sürecinin daha güvenli ve yapılandırılmış bir ortamda gerçekleşmesine olanak tanır. Örneğin, bir kimya dersinde, bir laboratuvar deneyinin tüm adımlarının talimatlarla açık bir şekilde sunulduğu bir senaryo, yapılandırılmış senaryo olarak değerlendirilebilir. Bu tür bir senaryo, öğrencilerin deney sırasında hata yapma olasılığını azaltır ve odaklanmalarını sağlayarak, öğrenme sürecini daha etkili hale getirir. Bu yaklaşım, öğrencilerin belirli becerileri öğrenirken ihtiyaç duydukları yönlendirme ve destekle öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlar.

Yapılandırılmamış Senaryolar: Öğrencilere daha fazla özgürlük ve esneklik sunarak onların bağımsız öğrenme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak tanıyan bir senaryo türüdür. Bu tür senaryolar, öğrencilerin kendi yollarını bulmalarını, araştırma yaparak bilgi toplamalarını ve karşılaştıkları problemleri kendi yöntemleriyle çözmelerini teşvik eder. Daha az yönlendirici olan bu yaklaşım, özellikle daha ileri düzeydeki öğrenciler için uygundur ve onların yaratıcı düşünme, eleştirel analiz yapma, araştırma ve karar verme becerilerini geliştirmeyi hedefler. Yapılandırılmamış senaryolarda öğrenciler, belirsiz ve karmaşık durumlarla karşılaşır ve bu süreçte kendi yöntemlerini geliştirerek çözümler üretirler. Bu tür senaryolar, öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini artırmanın yanı sıra, karmaşık durumlarla başa çıkma kapasitelerini de güçlendirir. Aynı zamanda, öğrenenlerin inisiyatif almasını, problem çözme süreçlerinde sorumluluk üstlenmesini ve özgün fikirler

geliştirmesini sağlar. Örneğin, bir mühendislik dersinde, öğrencilerin kendi projelerini tasarlayıp gerçekleştirmeleri istenebilir. Bu durumda, öğrencilere yalnızca temel bir hedef veya problem verilir ve projeyi tasarlama, planlama ve uygulama aşamaları tamamen onların kontrolüne bırakılır. Bu, yapılandırılmamış bir senaryo olarak değerlendirilir ve öğrencilerin proje süreçlerini yönetme becerilerini geliştirmelerine katkı sağlar. Farklı sınıflandırmalar içinde, yapılandırılmamış senaryolar hedeflenen öğretimsel çıktılara bağlı olarak kullanıldığında, istenilen öğrenme hedeflerine ulaşmak için etkili bir araç olabilir. Bu tür senaryolar, öğrencilerin bağımsız düşünme ve yaratıcı çözüm geliştirme becerilerini desteklerken, onları gerçek hayattaki karmaşık durumlarla başa çıkmaya hazırlayan bir öğrenme ortamı sunar.

2.2. Senaryolarda Bulunması Gereken Özellikler

Senaryo sürecinde, bireyler çözümlenme, sentez yapma, karar verme ve değerlendirme gibi üst düzey düşünme becerilerini etkin bir şekilde kullanırlar. Bu nedenle, senaryoların yazım ve uygulama aşamasında, amaca uygun olarak tasarlanması büyük önem taşır. Eğer senaryolar uygun bir şekilde yazılmaz ve uygulanmazsa, beklenen öğrenme çıktılarına ulaşmak oldukça zor olabilir (Açıkgöz, 2007). Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yönteminde öğrenciler, verilen görevleri tamamlarken problem çözme, karar verme, yaratıcılık, eleştirel analiz ve yansıtma süreçlerini devreye sokar (Errington, 2011). Bu süreçlerin etkili bir şekilde işlerlik kazanabilmesi için senaryoların, öğrenme hedefleriyle doğrudan ilişkili ve gerçekçi bir yapıda olması gereklidir (Elliott-Kingston, Doyle ve Hunter, 2016).

Senaryo geliştirme sürecine başlamadan önce, temel bilgiler ve öğrenme amaçlarının açıkça tanımlanması önemlidir. Senaryolar sade, anlaşılır ve aşırı bilgi yoğunluğundan uzak olmalıdır. Ayrıca, öğrencilerin etkileşimde bulunabileceği bir yapı sunması da gereklidir. Senaryoda ele alınan problemlerin, gerçek hayatta karşılaşılabilecek durumları yansıtması, öğrencilerin ilgisini canlı tutarak, onların sürece daha aktif katılımını sağlar. Öğrenciler, senaryoyu okumaya başladıklarında, kendilerini tanımlanan problemin bir parçası olarak hissedebilmelidirler (Yaman ve Süğümlü, 2009). Bu bağlamda, senaryo tasarımı, öğrenme hedeflerinin belirginleştirilmesi, problemin gerçekçi ve bağlam odaklı bir şekilde ele alınması ve öğrencilerin süreç boyunca aktif rol almasını sağlayacak şekilde düzenlenmesiyle etkili bir öğrenme aracı haline gelir. Böyle bir yaklaşım, öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı süreçlere dâhil olmasını mümkün kılar ve öğrenmeyi daha anlamlı hale getirir.

Senaryo Temelli Öğrenme yöntemi, öğrencilerin soyut düşünme becerilerini geliştirmelerini sağlayarak davranış değişiklikleri oluşturmayı hedeflemektedir (Kemiksiz, 2016). Bu yaklaşım, diğer yöntem ve tekniklere göre uzmanlık gerektiren ve belirli bir bilgi birikimine dayalı olarak hazırlanan bir öğretim yöntemidir (Akyürek, 2004). Bu nedenle, rastgele değil, belirli ilkeler doğrultusunda planlı bir şekilde hazırlanması gerekmektedir. Filiz, Özsoy ve Koçak (2005), STÖ yönteminin temel özelliklerini aşağıdaki şekilde açıklamaktadır:

Öğrenci Merkezlidir: Öğretim sürecinin odağında öğrenci bulunur. Bu yöntemde, bilgiyi doğrudan öğretmek yerine, öğrencinin öğrenmesini desteklemek ve kalıcı öğrenme için rehberlik etmek esastır.

Aktif Bilgiyi İçerir: Öğrenciler, öğrenme sürecine aktif bir şekilde katılır. Senaryolar, öğrencilere çevreyi keşfetme, araştırma ve anlama gibi etkinliklerde bulunma fırsatı sunar ve öğrenme sürecini duyuşal deneyimlerle zenginleştirir.

Motivasyon Düzeyini Artırır: Gerçek hayata uygun olarak hazırlanan senaryolar,

öğrencilerin ilgisini çekmekte ve öğrenme motivasyonunu artırmaktadır. Öğrencilerin, senaryolardan elde ettikleri bilgileri gerçek yaşamda kullanabilmeleri öğrenme isteklerini daha da güçlendirmektedir.

Bir göçmenlik senaryosu, öğrencilerin göçmenlerin karşılaştıkları zorlukları ve bu zorluklara yönelik çözüm yollarını anlamalarına yardımcı olabilir. Böyle bir senaryo, göçmenlik gibi toplumsal bir konuyu ele alarak, öğrencilerin hem empati kurmasını hem de eleştirel düşünme becerilerini geliştirmesini sağlar. Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ), sosyal bilgiler dersinde öğrenme hedeflerini desteklemek için etkili bir yöntemdir. Bu yaklaşım, öğrencilerin bilgi ve becerilerini gerçek yaşam durumlarına uygulamalarını mümkün kılarak, daha derinlemesine ve anlamlı bir öğrenme deneyimi sunar. Örneğin, bir göçmenlik senaryosu aracılığıyla öğrenciler, tarihsel göç hareketlerini inceleyebilir, göçmenlerin karşılaştıkları ekonomik ve sosyal zorlukları tartışabilir ve bu zorluklara yönelik çözüm yollarını analiz edebilirler. Bu süreçte öğrenciler, sadece bilgi edinmekle kalmayıp, aynı zamanda bu bilgiyi analiz etme, değerlendirme ve uygulama fırsatı bulurlar (Açıkgöz, 2007). Bu tür senaryolar, öğrencilerin vatandaşlık bilincini geliştirmek, kültürel çeşitliliğe saygı duymalarını sağlamak ve toplumsal sorunlara duyarlılıklarını artırmak gibi önemli hedeflere ulaşılmasına da katkıda bulunur. Senaryo temelli öğrenme, sosyal bilgiler dersini daha interaktif ve etkili bir hale getirerek, öğrencilerin yalnızca teorik değil, aynı zamanda pratik bilgiyle donatılmış bireyler olmalarını sağlar.

Senaryolar, öğrencilerin çözümleme, sentez yapma, değerlendirme ve karar verme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirmelerini sağlayan etkili araçlardır. Bu nedenle, senaryoların yazımında ve uygulamasında dikkatli bir tasarım süreci gereklidir. Senaryolar, öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmalarını destekleyecek şekilde planlanmalı ve gerçekçi bir bağlam sunmalıdır. Eğer senaryolar bu amaçlara uygun şekilde hazırlanmazsa, beklenen öğrenme çıktılarına ulaşılması oldukça zor olabilir. Gerçekçi bağlamlarda tasarlanan senaryolar, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını teşvik eder. Öğrenciler, senaryolarda karşılaştıkları problemleri çözmek için düşünsel süreçlerini kullanır, mevcut bilgilerini uygular ve yeni bilgiler edinir. Bu yaklaşım, öğrenme deneyimini derinleştirerek öğrencilerin sadece bilgi edinmelerini değil, aynı zamanda bu bilgiyi anlamlandırmalarını ve uygulamalarını sağlar. Açıkgöz (2007), bu tür bağlamların, öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirdiğini ve daha kalıcı bir öğrenme deneyimi sunduğunu ifade etmektedir. Sonuç olarak, senaryolar, etkili bir tasarımla öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştiren, onları gerçek yaşam problemleriyle yüzleşmeye hazırlayan ve öğrenmeyi daha anlamlı kılan bir öğretim yöntemidir.

Errington (2003), senaryoların öğrencilere etkili bir şekilde sunulabilmesi için çeşitli yöntemler önermiştir. Bu yöntemler, öğrencilerin senaryolardan maksimum düzeyde faydalanmalarını ve öğrenme süreçlerini derinleştirmelerini hedefler. İlk olarak, senaryolar öğrencilerle sözlü olarak paylaşılabilir ve bu durumlar tamamlanmış ya da tamamlanmamış bir şekilde sunulabilir. Tamamlanmamış durumlar, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini kullanarak eksik kısımları tamamlamalarını teşvik eder. İkinci olarak, yazılı senaryolar, öğrencilere eksik bırakılmış kısımlar veya boşluklar içererek sunulabilir. Bu yöntem, öğrencilerin senaryoyu tamamlamak için araştırma yapmalarını, bilgi toplamalarını ve eksik kısımları kendi analiz ve sentez becerileriyle doldurmalarını gerektirir. Üçüncü olarak, senaryolarda yer alan roller, görevler, ilişkiler ve sorumluluklar detaylı bir şekilde tanımlanmalıdır. Bu yaklaşım, öğrencilerin senaryo bağlamını daha iyi anlamalarını ve roller doğrultusunda uygun çözümler üretmelerini kolaylaştırır. Özellikle ekip çalışmasına dayalı senaryolar için rol dağılımının net bir şekilde yapılması kritik önem taşır. Tüm bu yöntemler, öğrencilerin senaryoya kolayca adapte olmalarını sağlarken, onların üst düzey düşünme becerilerini etkin bir şekilde kullanmalarına katkıda bulunur ve hem bireysel hem de grup

odaklı öğrenme süreçlerini zenginleştirir.

Veznedaroğlu (2005), senaryoların hazırlanması sürecinde dikkat edilmesi gereken önemli noktalar üzerinde durmuştur. Öğretilecek konunun gerektirdiği ön bilgilerin doğru bir şekilde belirlenmesi ve öğrenme hedeflerinin net olarak ortaya konması gerektiğini vurgulamıştır. Bu, senaryonun amacına uygun bir şekilde tasarlanmasını sağlayarak, öğrencilerin öğrenme sürecinde doğru yönlendirilmesini mümkün kılar. Ayrıca, senaryoların açık, basit ve anlaşılır bir yapıda olması gerektiğini ifade etmiş ve gereksiz bilgi kullanımından kaçınılmasının önemine dikkat çekmiştir. Öğrenci katılımını teşvik edecek şekilde düzenlenen senaryolar, öğrencilerin sürece aktif bir şekilde dâhil olmalarını sağlar ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirir. Veznedaroğlu (2005), senaryolarda sunulan problemlerin gerçek yaşamla ilişkilendirilmesinin, öğrencilerin ilgisini artırmak ve senaryoyu daha etkili hale getirmek için kritik bir öneme sahip olduğunu belirtmiştir. Gerçek yaşam problemleri, öğrencilerin senaryo bağlamını anlamalarını kolaylaştırır ve problem çözme, eleştirel düşünme gibi becerilerin geliştirilmesine katkı sağlar. Bu öneriler, senaryoların eğitimde etkin bir araç olarak kullanılabilmesi için dikkate alınması gereken temel unsurları ortaya koymaktadır.

2.3. Senaryo Geliştirme Süreci ve Aşamaları

Senaryoların eğitimde etkin bir şekilde kullanılabilmesi için dikkate alınması gereken önemli faktörler bulunmaktadır. Öğretmenlerin bu süreçte senaryoları titizlikle hazırlamaları ve üzerinde özenle çalışmaları gereklidir. Hazırlanan senaryoların, öğrencilerin hedeflenen öğrenme kazanımlarına ulaşmalarını sağlayacak biçimde ve belirli standartlara uygun olarak tasarlanması büyük önem taşır (Veznedaroğlu, 2005). Derslerde kullanılan senaryolar, öğrencilerin edinilen bilgileri sorgulamalarına, değerlendirmelerine ve önceki bilgilerini hatırlamalarına olanak tanır. Bu süreçte, STÖ uygulamaları belirli aşamalardan oluşur ve bu aşamalar planlanan bir sıra dâhilinde ilerler (Dincel, 2005).

Senaryo geliştirme süreci, yapılandırılmış ve belirli aşamalar doğrultusunda yürütülen bir süreçtir (Karafil, 2022). Rastgele bir yaklaşım yerine, önceden belirlenmiş aşamalarla ilerleyen bu süreç, senaryoların etkin bir şekilde hazırlanması ve uygulanmasını sağlamak için önem taşır. Araştırmacılar, bu süreci farklı bakış açılarıyla ele almış ve her biri, sürecin verimliliğine katkıda bulunan çeşitli aşamalar tanımlamıştır. Hafler (1997), senaryo geliştirme sürecini dört temel aşamadan oluşan bir yapı olarak ele almıştır: planlama, yazma, uygulama ve düzeltme. Bu yaklaşım, senaryoların sistematik bir şekilde geliştirilmesini ve her aşamada öğrenme hedeflerine ulaşılmasını sağlar. Öte yandan, Brock (2003), senaryo geliştirme sürecini daha ayrıntılı bir şekilde ele almış ve bu süreci sekiz aşamadan oluşan bir modelle açıklamıştır. Brock'un modeli, PIA PRISM adını verdiği yapıyı takip eder ve senaryo geliştirme sürecine daha detaylı bir rehberlik sunar. Hafler (1997) ve Brock (2003) tarafından önerilen senaryo geliştirme aşamaları ve aralarındaki farklar, süreçlerin farklı yaklaşımlarını karşılaştırmalı bir şekilde anlamak için Tablo 2'de sunulmaktadır.

Tablo 2. Senaryoların Geliştirme Aşamaları

	Hafiler	Brock	
1.Planlama	Bu aşamada senaryonun teması ve senaryo ile bağlantılı olan kavramlar netleştirilir.	1.Amaç	Bu aşamada senaryonun oluşturulma amacı ve hedeflenen öğrenme çıktıları tanımlanır.
		2. Bütünleştirme	Bu aşamada öğrencilerin gereksinim duyacağı ve kullanacağı bilgiler ile bu bilgilere nasıl ulaşılacağına dair genel bir açıklama yapılır.
2.Yazma	Bu aşamada senaryonun nasıl başlatılacağı, içeriğinde yer alacak olayların akışı, nasıl sonlandırılacağı ve anlatım tarzının belirlenmesi kritik öneme sahiptir.	2.Alana Özgüllük	Bu aşamada senaryonun ilgili olduğu alanın içeriği ve senaryoya dâhil edilecek yardımcı elemanların yerleştirilmesi kararlaştırılır.
		4. Gerçeklik	Eğer senaryolar henüz yaşanmamış olaylara dayanıyorsa, bu senaryoların gerçek hayat bağlamıyla ilişkilendirilmesi önem arz etmektedir.
3.Uygulama	Öğrenciye senaryonun sunumu ile başlayan öğrenme süreci bulunmaktadır.	5. Kaynaklara Erişim	Bu süreçte, öğrencilerin ihtiyaç duyacağı bilgiler ve bu bilgilere nasıl erişileceği tanımlanmaktadır.
		6. İlgi Uyandırıcılık ve Etkililik	Bu aşamada senaryonun genel yapısı, karmaşıklık seviyesi ve olayın kapsamının tamamını ya da belirli bir bölümünü içeren özellikler belirlenir.
4. Düzeltme	Deneyimlenen sürece ilişkin öğrenci geri bildirimleri bulunmaktadır.	7.Aşamalandırma	Hazırlanan senaryo belirlenen hedeflere bağlı olarak, birkaç satırdan birkaç sayfaya dek değişen uzunluklarda olabilmektedir.
		8. Uyarıcıların Belirlenmesi	Daha fazla öğrenciye etkin biçimde ulaşabilmek adına, çeşitli niteliklerde uyarıcıların seçilmesi önemlidir. Görsel, işitsel ve video film gibi çeşitli araçların kullanımı bu amaçla planlanmaktadır.

Senaryo geliştirme sürecinde kullanılan bir diğer model, Özsevgeç ve Kocadağ (2013) tarafından ilköğretim düzeyindeki öğrenciler için geliştirilmiştir. Bu model, ilköğretim öğrencilerinin öğrenme ortamlarının tasarımında, öğretmen rehberliğinin önemli olduğu gerçeğini temel alır. Model, öğrencilerin bilişsel gelişim seviyeleri, sınıf yoğunluğu ve senaryoların kolaylıkla uygulanabilir olması gibi unsurları göz önünde bulundurarak tasarlanmıştır. Bu model, senaryo geliştirme sürecini altı basamaktan oluşan bir yapıya oturtmuştur: Senaryo Hazırlama, Senaryo Okuma, Problem Oluşturma, Problem Çözme, Akran İknası ve Değerlendirme. Bu model, öğrencilerin problem çözme, akran iş birliği ve eleştirel düşünme gibi becerilerini geliştirmeyi hedefler. Ayrıca, öğretmen rehberliğini esas

arak, senaryoların sınıf ortamında kolaylıkla uygulanabilir olmasını sağlar. Tablo 3, bu modelin ayrıntılı aşamalarını sunmakta ve modelin pratikte nasıl uygulanacağını (Özsevgeç ve Kocadağ, 2013) göstermektedir.

Tablo 3. Senaryoların Geliştirilme Aşamaları

Aşamalar	Yapılması Gerekenler
Senaryoların hazırlanması	Öğrenme amaçlarına uygun olarak, gerçek veya olası olaylara dayanan senaryolar geliştirilir.
Senaryoların Okunması	Senaryonun ve konuların içeriğini kavramak amacıyla senaryo metni okunur. Her öğrenci senaryoyu bireysel olarak okuduktan sonra öğrencilerden birisi senaryoyu yüksek sesle okuyabilir.
Problemin Oluşturulması	Senaryoları okuduktan sonra öğrenciler, problemin belirlenmesi amacıyla çeşitli notlar alabilirler. Eğer öğrenciler grup halinde çalışıyorsa, grup tartışması yoluyla konuyu analiz edebilirler. Bu süreç problemin tanımlanması ve belirlenmesine olanak tanır.
Problemin Çözümü	Referans ve kaynaklar çerçevesinde çözüm araştırması yapılır, incelemeler gerçekleştirilir ve bilgiler betimlenir. Araştırma yapabilmeleri için öğrencilerin çeşitli kaynak ve materyallere ihtiyacı olacaktır. Bu amaçla, ortamda farklı metin kitapları, bilgisayar simülasyonlarının sonuçları, laboratuvar ve alan araştırmalarının bulguları, mesleki dergiler, web siteleri, makaleler ve broşürler gibi kaynaklar sağlanabilir.
Akran İknası	Fikir ayrılıkları veya karşıt görüşler meydana gelebilir. Araştırma bulgularının sunumu için bilimsel analizler, raporlar, posterler, makaleler gibi materyaller geliştirilir ve bunlar katılımcıları ikna etmek amacıyla kullanılır. Bu tür ürünler, problemle ilgili delil destekli bir pozisyon oluşturulmasına yardımcı olabilmektedir.
Değerlendirme	Alternatif ölçme ve değerlendirme araçlarının kullanılması söz konusudur.

Senaryolar, belirlenen eğitim hedeflerine uygun ve özel bir plan çerçevesinde geliştirilmektedir. Bu sürecin başlangıcında, eğitimsel amaçların net bir şekilde tanımlanması ve ayrıntılı bir planlama yapılması gereklidir. Planlama süreci, senaryonun hem yazım hem de uygulama aşamalarını etkileyen kritik bir adımdır. Senaryolar, bu hedeflere uygun şekilde yazılmalı ve uygulama sürecinin ardından toplanan geri bildirimlerle değerlendirilip, gerekli düzeltmeler yapılmalıdır. Cerah Özsevgeç ve Kocadağ (2013), senaryo geliştirme sürecini, Hafler (1997) ve Brock (2003)'ün modellerinden esinlenerek yapılandırmıştır. Çalışmalarında senaryo geliştirme sürecini altı ana başlık altında ele almışlardır:

- Planlama
- Gerçeklik
- Etkililik ve İlgi Uyandırıcılık
- Kaynaklara Erişim
- Yazma
- Uygulama

2.5. Senaryo Temelli Öğrenme Ortamında Öğretmen ve Öğrenci Rolü

STÖ, öğrencilerin bilgiyi ezberlemek yerine pratik uygulamalarla öğrenmelerine imkân tanıyan bir eğitim yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda, öğrencilerin öğrenme sürecinde daha etkin bir rol üstlenmeleri ve kendi öğrenmelerinden sorumlu olmaları öne çıkar. Bu durum hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin rollerini ve sorumluluklarını değiştirmektedir (Karafil, 2022). Tablo 4 STÖ'de öğretmen ve öğrenci rollerinin nasıl farklılaştığını (Kocadağ, 2010) göstermektedir. STÖ, öğrencilerin bilgiyi ezberlemek yerine pratik uygulamalar yoluyla öğrenmelerine olanak sağlayan bir eğitim yaklaşımıdır. Bu yöntemde, öğrenciler öğrenme sürecinin aktif katılımcıları haline gelir ve kendi öğrenmelerinden sorumlu olurlar.

STÖ, öğrencilerin bilgiyi yalnızca alıcı olarak değil, aynı zamanda uygulayıcı ve dönüştürücü olarak kullanmasını teşvik eder. Bu yaklaşım, hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin geleneksel rollerini değiştirmekte ve sorumluluklarını yeniden tanımlamaktadır (Karafil, 2022). STÖ’de öğretmenler, bilgi aktaran bir figür olmaktan ziyade rehberlik eden, yönlendiren ve süreci destekleyen bir rol üstlenir. Öğrenciler ise pasif bir öğrenen olmaktan çıkarak, problem çözüme, eleştirel düşünme ve uygulama süreçlerinde aktif katılımcılar haline gelirler. Kocadağ (2010), STÖ bağlamında öğretmen ve öğrenci rollerindeki bu değişimi, farklı sorumluluk ve yaklaşımları detaylı bir şekilde ele almıştır. Tablo 4, STÖ’de öğretmen ve öğrenci rollerinin bu bağlamda nasıl farklılaştığını görselleştirmektedir.

Tablo 4. Senaryo Tabanlı Öğrenmede Öğretmen ve Öğrenci Rollerini

Açıklamalar	Öğretmenin Rolü	Öğrencinin Rolü
Senaryoların Seçimi	Öğrencilerin bilgi düzeyine ve dersin öğrenme hedeflerine uygun senaryolar belirlemelidir. Bu senaryolar, öğretmenler tarafından özgün olarak yazılabilir, mevcut senaryolardan seçilebilir veya gerçek hayattan alınan olaylara dayandırılabilir. Senaryoların gerçekçi bir hikâyeye dayanması veya gerçek olaylara bağlı olması önemlidir. Senaryoların yeterli düzeyde bilimsel içerik barındırması gerekmektedir. Sunum formatları çeşitlilik göstermeli ve görsel açıdan dikkat çekici olmalıdır. İleri düzeydeki öğrenciler için, senaryolar içerisinde seçmeli aktiviteler veya daha karmaşık problemler yer almalıdır.	Eğer öğrenciler gerekli bilişsel kapasiteye sahiplerse senaryo seçimi veya hazırlama aşamasında öğretmenlerle iş birliği içinde aktif bir rol üstlenebilirler.
Yönergelerin Sağlanması	Öğrencilere eğitim süreçlerini destekleyecek yararlı internet siteleri sağlanabilir. Öğrencilere sunulan bilgilerin hemen anlaşılır olmaması önemlidir çünkü öğrencilerin araştırma yaparak gerekli bilgileri kendilerinin keşfetmeleri, onların motivasyonunu ve öğrenme sürecine katılımlarını artırabilir.	
Uygulama	Öğretmen öğrenme sürecinin başlangıcında temel bilgileri sunar ve daha derinlemesine keşif için öğrencilere alan bırakır. Öğrencilerin çeşitli kaynaklara erişimini sağlamak için eğitim ortamında metin kitapları, bilgisayar simülasyonlarının sonuçları, laboratuvar ve saha araştırmaları, mesleki dergiler, web siteleri, makaleler ve broşürler gibi çeşitli materyaller bulundurulmalıdır. Öğrencilere bireysel destek sunulmalı, ancak onların bağımsız düşüncelerini kısıtlamamak için somut önerilerden kaçınılmalıdır.	Öğrenciler verilen senaryoyu okur. Senaryoda yer alan problemi akranları ile analiz eder ve tartışır. Bu problemi çözmek için kapsamlı bir araştırma sürecine girerler. Problem çözümüne dair bulgularını ve sonuçlarını rapor formatında derleyerek sunarlar.
Değerlendirme	Öğrenciler, sunumlarını gerçekleştirdikten veya ödevlerini sunduktan sonra hemen geri bildirim ve değerlendirme almalıdır. Öğretmenlerin not verme ve yorum yapma süreçlerinde tek otorite olmaması önemlidir; akran değerlendirmesi gibi yöntemler teşvik edilmelidir.	Öğrenciler, gerçekleştirdikleri çalışmalarını kapsamında öğrenme süreçlerini, kendi performanslarını ve akranlarının performanslarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelidir.

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yönteminde, öğrencilerin öğrenme sürecinde etkin bir şekilde yer almalarını sağlamak için güvenli ve destekleyici bir ortam oluşturulması önemlidir. Bu yöntem, öğrencilerin akranlarıyla etkileşim kurmalarını, yeni deneyimler edinmelerini ve öğrenme sürecinde risk alarak kendilerini geliştirmelerini teşvik eder. Böyle bir ortam, öğrencilerin kişisel değerlerini ve tutumlarını derinlemesine kavramalarına yardımcı olur. Aynı zamanda, öğretmenlerin öğrencileri hem okul yaşamlarında hem de gelecekte faydalı olacak beceriler kazanmaya ve kendilerine olan güvenlerini artırmaya yönlendirmesi beklenir (Yan, 2006; Uçak, 2018). STÖ’de öğretmenler, rehber rolü üstlenerek öğrencilere destek sunar ve onların öğrenme süreçlerinde bir uzman gibi hareket edebilmeleri için gerekli bilgileri sağlar. Bu süreçte öğretmen, öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı süreçlerde aktif katılımını kolaylaştırır. Güvenli bir sınıf ortamında öğrencilerin beceri ve bilgilerini deneyimleyebilmeleri için fırsatlar oluşturulması, öğrenme süreçlerinin etkinliğini artırır. Bu, öğrencilerin gerçek dünyadaki problemleri çözme becerilerini geliştirmeleri ve öğrenme hedeflerine ulaşmaları için önemli bir adımdır. Etkinliklerin planlanması ve sınıf ortamının düzenlenmesi konusunda, eğitim basamakları arasında farklı yaklaşımlar benimsenir. İlkokul seviyesindeki öğrenciler için daha yapılandırılmış bir rehberlik gerekliyken, daha ileri eğitim seviyelerinde öğrencilere daha fazla sorumluluk verilerek onların bağımsızlıkları teşvik edilir (Yaman, 2005; Kocadağ, 2010). Bu denge, öğrencilerin yaş ve gelişim seviyelerine uygun öğrenme deneyimleri sunarak STÖ’nün etkili bir şekilde uygulanmasını sağlar.

2.6. Senaryo Temelli Öğrenme Yönteminin Yararları

STÖ, gerçek dünya problemlerini ve bu problemlere yönelik yapılandırılmış talimatları içeren bir yaklaşım sunarak aktif öğrenmeyi destekler. Bu yöntem, öğrenciler için öğrenme sürecine başlamayı kolaylaştıran bir başlangıç noktası sağlar. STÖ ile öğrenciler, güvenli bir ortamda bireysel bilgi birikimlerini, bilişsel ve sosyal yeteneklerini kullanarak problemleri çözmek için iş birliği yaparlar. Bu süreç, geri bildirim ve tartışma için birçok fırsat sunan, tekrarlanabilir bir döngü olarak yapılandırılmıştır (Erol, Jäger, Hold, Ott ve Sihn, 2016; Çakır, 2017). Senaryolar, öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme, farklı bakış açıları geliştirme, sorumluluk üstlenme ve ikilemlerle yaratıcı bir şekilde başa çıkma süreçlerine katılmalarını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Bu yöntem, öğrencilerin yalnızca bu becerileri kazanmalarına değil, aynı zamanda profesyonel ortamlarda uygulamalarına da olanak tanır (Çelen, 2008). Böylelikle, öğrenciler öğrenme sürecinde aktif rol alırken, karmaşık sorunlara yenilikçi ve etkili çözümler üretebilme becerilerini geliştirirler. STÖ yöntemi, öğrenmeyi anlamlı ve keyifli bir sürece dönüştürür. Öğrenciler, geleneksel ve plansız öğrenme biçimlerine kıyasla daha etkileşimli ve problem çözme odaklı bir öğrenme deneyimi yaşarlar. Bu yöntemin en önemli avantajları arasında, öğrencilerin karmaşık problemleri çözmek için anlamlı teknikler öğrenmeleri ve bu süreçte bireysel ve grup çalışmaları aracılığıyla derinlemesine bir öğrenme gerçekleştirmeleri bulunmaktadır (Vaughan ve Garrison, 2008). Bu yönleriyle STÖ, yalnızca bilgi aktarımına değil, aynı zamanda bu bilginin uygulanabilir hale getirilmesine odaklanan etkili bir eğitim yaklaşımıdır.

Senaryo Temelli Öğrenme (STÖ) yöntemi, öğrencilere ders sürecine aktif olarak katılma fırsatı sunar ve onların öğrenme sürecine daha etkin bir şekilde dâhil olmalarını sağlar. Bu yöntemle, öğrenciler kendi senaryolarını oluşturarak derse katkıda bulunabilir ve dersin sonunda yazdıkları senaryoları somut ürünlere dönüştürebilirler. Bu süreç, öğrencilerin problem çözme teknikleriyle entegre edilmiş senaryolar aracılığıyla hayal güçlerini geliştirmelerine, problemlerin çözümlerini anlamalarına ve yaratıcı düşüncelerini ifade etmelerine olanak tanır. Aynı zamanda, öğrendiklerini günlük yaşamla ilişkilendirerek

anlamlandırmalarını ve öğrendikleri bilgilerden yola çıkarak senaryolar oluşturup somut öğrenme süreçlerine katkıda bulunmalarını sağlar (Süğümlü, 2009). STÖ yöntemi, öğrenenler arasındaki iletişimi ve etkileşimi güçlendirir. Bu, öğrencilerin derslere daha fazla katılım göstermelerini ve öğrenme sürecine daha fazla çaba sarf etmelerini teşvik eder (Siegel, 2005; Clark, 2009). Ayrıca, STÖ uygulamalarına öz-yansıtma ve geri bildirim süreçlerinin dâhil edilmesi, öğrenmenin etkinliğini artırır. Öz-yansıtma, öğrencilerin öğrenme süreçlerini değerlendirmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olurken, geri bildirim, öğrenme hedeflerine ulaşma konusunda onlara rehberlik eder (Anseel, Lievens ve Schollaert, 2009). Bunun yanı sıra, STÖ yöntemi, öğrencilerin öz-yeterlik inançlarını güçlendirir, derslere katılımlarını artırır ve öğrenmenin kalıcılığına önemli bir katkı sağlar. Bu, öğrencilerin yalnızca ders sürecinde değil, aynı zamanda uzun vadede bilgi ve becerilerini etkin bir şekilde kullanabilmelerine olanak tanır (Klassen, Rushby, Maxwell, Durksen, Sheridan ve Bardach, 2021). Bu yönleriyle STÖ, öğrenme sürecini daha anlamlı, katılımcı ve yaratıcı bir hale getiren etkili bir eğitim yaklaşımıdır. STÖ yönteminin bazı özellik alanlarına göre olumlu yönleri (Karasu, 2019) Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Senaryo Temelli Öğrenme Yönteminin Yararları

Kolaylaştırıcı	Öğrenmeyi kolaylaştırır.
Performansa Yönelik	Teorik bilgiden ziyade bilginin uygulamaya dönüştürülmesi ve performansın geliştirilmesine ağırlık vermektedir.
Dinamik	Öğrencilerin motivasyonunu yükseltir ve sürekli olarak ilgilerini canlı tutar.
Öğrenci Merkezli	Öğrenciler merkezi bir rol oynarken, öğretmen ise yol gösterici bir pozisyonda bulunmaktadır.
Güvene Dayalı	Öğrenci ile öğretmen arasında karşılıklı güven ilişkisi kurar.
Üst Düzey Düşünme Becerileri	Öğrencilerin üst düzey düşünme yeteneklerinin gelişimine katkıda bulunur.
Perspektif	Öğrencinin bireysel görüşlerine ve yorumlarına değer verilmektedir.
Gerçek Yaşam	Gerçek yaşam deneyimleriyle yakından ilişki kurar.
Bütünleştirici	Disiplinler arası bir yaklaşım benimseyerek öğrencilere çeşitli perspektiflerden analiz yapma ve keşfetme imkânı sunar.
Özgüven	Öğrencilerin özgüvenlerini artırır.

3. SONUÇ VE ÖNERİLER

Senaryo temelli öğrenme, eğitimde öğrenci katılımını artırma ve gerçek yaşam senaryoları ile öğrenme süreçlerini zenginleştirme amacıyla kullanılan etkili bir yöntemdir. Bu yöntem, öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine, problem çözme becerilerini artırmalarına yardımcı olmaktadır. Kuzu, Göçer ve Akçay (2024) yapmış oldukları çalışmada Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında vurgulanan çeşitli yöntemlerin ve tekniklerin öğrencilerin beceri gelişimindeki etkisini programlar temelinde tespit etmişlerdir. Bunun için Kuzu, Göçer ve Akçay (2024) matematik dersi bağlamında problem çözme becerisinin ilkökulda programlara matematik disiplini çerçevesinde yer verildiğini belirlemişlerdir.

Demir Acar'ın (2024) çalışmasında, senaryo temelli hemşirelik eğitiminin öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığı ve klinik karar verme süreçlerinde daha etkin bir katılım sağladığı belirtilmiştir. Öztürk (2023) de ilkökul düzeyinde senaryo temelli öğretimin, öğrencilerin bilimsel düşünme alışkanlıklarını ve fen bilimleri dersine yönelik

tutumlarını olumlu yönde etkilediğini vurgulamaktadır. Bu bulgular, STÖ'nün farklı eğitim seviyelerinde ve disiplinlerinde uygulanabilirliğini göstermektedir.

Senaryo temelli öğrenme, özellikle pandemi döneminde eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için etkili bir araç olarak öne çıkmıştır. Doğu ve Bozkurt'un (2024) araştırması, Covid-19 sürecinde yüksek-fidelite simülasyon eğitimlerinin, hemşirelik öğrencilerinin eğitim gereksinimlerini etkin bir şekilde karşıladığını ortaya koymuştur. Bu durum, STÖ'nün esnekliğini ve adaptasyon yeteneğini göstermektedir. Ayrıca, Yüce ve Genç'in (2024) çalışmasında ilkokul matematik derslerinde senaryo temelli öğrenmenin öğrencilerin başarı ve tutumlarına olumlu etkileri olduğu belirtilmiştir. Bu tür bulgular, senaryo temelli öğrenmenin farklı derslerde ve konularda nasıl uygulanabileceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Senaryo temelli öğrenmenin akademik başarı üzerindeki etkileri de dikkat çekicidir. Kemiksiz (2019), 6. sınıf fen bilimleri dersinde STÖ'nün akademik başarı ve kalıcılık üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koymuştur. Ercan ve Patan (2022) ise öğretmen adaylarının senaryo temelli öğrenme konusundaki görüşlerini inceleyerek, bu yöntemin öğretmen yetiştirme sürecinde nasıl bir rol oynadığını göstermiştir. Bu tür araştırmalar, STÖ'nün öğretmen eğitiminde de önemli bir yer tuttuğunu ve öğretmen adaylarının uygulamalı deneyim kazanmalarına yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, senaryo temelli öğrenme, eğitimde öğrenci katılımını artıran, eleştirel düşünmeyi teşvik eden ve akademik başarıyı destekleyen etkili bir yöntemdir. Eğitimcilerin, bu yöntemi daha fazla benimsemeleri ve uygulamaları önerilmektedir. Ayrıca, öğretmen adaylarının senaryo yazma ve uygulama süreçlerine dâhil edilmesi, onların profesyonel gelişimlerine katkı sağlayacaktır. Eğitim programlarının, senaryo temelli öğrenme yöntemlerini içerecek şekilde güncellenmesi, öğrenci başarısını artırma potansiyelini taşımaktadır.

Senaryo temelli öğrenmenin etkin bir şekilde uygulanmasına yardımcı olabilecek ve eğitim sürecine daha fazla katkı sunması için şu öneriler sunulmuştur:

1. Hedefe Yönelik Senaryolar Geliştirilmeli: Senaryolar, öğrenme hedefleriyle doğrudan ilişkili olmalıdır. Bu nedenle, senaryoların öğrencilerin bilgi ve becerilerini geliştirecek şekilde açık ve anlaşılır bir şekilde hazırlanması gereklidir

2. Gerçekçi ve Anlamlı Senaryolar Kullanılmalı: Senaryolar, öğrencilerin gerçek yaşam durumlarında karşılaşılabilecekleri problemleri yansıtmalı ve öğrencilerin motivasyonunu artırmak için ilgi çekici olmalıdır.

3. Senaryoları Çeşitlendirilmeli: Beceri, problem, kurgu ve konu odaklı senaryolar gibi farklı türler kullanılarak öğrencilerin farklı öğrenme hedeflerine ulaşması sağlanabilir.

4. Yapılandırılmış ve Yapılandırılmamış Senaryolar Dengelenmeli: Temel bilgi ve beceriler için yapılandırılmış senaryolar, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini teşvik etmek için yapılandırılmamış senaryolar kullanılabilir.

5. İşbirliği ve Grup Çalışmaları Teşvik Edilmeli: Senaryolar, öğrencilerin ekip çalışması, iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirecek şekilde tasarlanmalıdır.

6. Geri Bildirim ve Değerlendirme Sağlanmalı: Öğrencilere süreç boyunca düzenli geri bildirim sağlayarak senaryo sürecinden öğrenmelerini ve kendilerini geliştirmeleri desteklenmeli.

7. Disiplinler Arası Uygulamalar Yapılmalı: Senaryo temelli öğrenmeyi farklı disiplinlere entegre ederek öğrencilerin çok yönlü düşünme ve analiz becerileri geliştirilmeli.

8. Teknoloji ve Dijital Araçlardan Yararlanılmalı: Senaryoların uygulanmasında video, simülasyon ve diğer dijital materyaller kullanılarak öğrenme ortamını zenginleştirilmeli.

9. Öğrencilerin Rol Oynamasına İzin Verilmeli: Öğrenciler, senaryolarda aktif roller üstlenerek problem çözme, karar verme ve yaratıcı düşünme becerileri geliştirilmeli.

10. Senaryoları Geliştirmek İçin Öğrenciler Sürece Dâhil Edilmeli: Senaryoların oluşturulması sürecine öğrenciler aktif olarak dâhil edilerek onların daha fazla katılım göstermeleri ve öğrenme sürecini sahiplenmelerini sağlanabilir.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, K. Ü. (2007). *Aktif öğrenme*. Biliş.

Akins, M., & Crichton, S. (2003). *Scenerio based learning geography in the field Using GIS/GPS for curriculum integratiom*. www.members.shaw.ca/bonefro/gps/akins_melina_gps.pdf, 10.12.2024

Akyürek, F. (2004). *Senaryo yazarı olmak: senaryo yazmak*. Kapital.

Anseel, F., Lievens, F., & Schollaert, E. (2009). Reflection as a strategy to enhance task performance after feedback. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 110(1), 23-35.

Bell, S., & Page, R. (2003). *Development of scenario based learning*. Dunmore Press.

Bilgin, H. (2015). *Senaryo temelli öğretimle birlikte uygulanan yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının öz-yeterlik algularına, öz-düzenleyici öğrenme becerilerine, akademik başarılarına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.

Brock, S. (2003). Creating scenarios using an reflective cycle and “Pia Prism”. E. Errington (Ed.), *Developing Scenario-Based Learning: Practical Insights for Tertiary Educators*, 19-30. Dunmore Press.

Carroll, J. M. (2000). Five reasons for scenario-based design. *Interacting With Computers*, 13(1), 43-60.

Cerrah Özsevgeç, L., ve Kocadağ, Y. (2014). Senaryo temelli öğrenme-öğretme yaklaşımı. G. Ekici içinde, *Etkinlik örnekleriyle güncel öğrenme-öğretme yaklaşımları-I*. Pegem Akademi.

Clark, R. (2009). *Accelerating expertise with scenario-based learning*. American Society for Teaching and Development.

Çakır, U. (2017). *Senaryo tabanlı eğitimin ortaokul öğrencilerinin afetlere ilişkin bilgi ve tutum düzeylerine etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Çelen, İ. (2008). *Eğitimde dramada uzman rolü yaklaşımı ve İngilizce öğretimi: ilköğretim dördüncü sınıf öğrencileri üzerine bir araştırma* [Yüksek lisans tezi]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.

Demir Acar, M. (2024). Senaryo temelli hemşirelikte öğretim dersinin öğrencilerin öğrenme materyalleri motivasyonları açısından incelenmesi. *Togü Sağlık Bilimleri Dergisi*, 4(1), 36-49.

Dicle, O. (2002). *Probleme dayalı öğrenim deü tıp fakültesi eğitimcilerin eğitimi komitesi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.

- Dincel, M. (2005). *Öyküleme ve deney tekniğinin fen bilgisi dersinde öğrencilerin kavramsal anlama ve başarılarına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Doğu, Ö. ve Bozkurt, R. (2024). Approach to the Patient with COVID-19 with High-Fidelity Simulation Education. *Eskisehir Medical Journal*, 5(3), 101-109.
- Elliott-Kingston, C., Doyle, O. P. E., & Hunter, A. (2016). Benefits of scenario based learning in university education *Acta Horticulturae*, 1126, 107-123. <https://doi.org/10.17660/ActaHortic.2016.1126.13>
- Ercan, S. ve Patan, Ö. (2022). Ortaokul matematik öğretmen adaylarının senaryo temelli öğrenme hakkındaki görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(235), 1961-1982. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.896605>
- Erol, S., Jäger, A., Hold, P., Ott, K. & Sihm, W. (2016). Tangible industry 4.0: A scenario-based approach to learning for the future of production. *Procedia CiRp*, 54(1), 13- 18.
- Errington, E. (2003). *Development of scenario based learning*. Dunmore Press.
- Errington, E. (2011). As close as it gets: Developing professional identity through the potential of scenario-based learning. Surrey Centre for Excellence in Professional Training and Education.
- Errington, E. P. (2003). *Developing scenario-based learning: Practical insights for tertiary educators*. Dunmore Press.
- Filiz, A., Özsoy, N. ve Koçak, Z. F. (2005). *Bilgisayar destekli trigonometri öğretimi*. Akademik Bilişim Konferansı, Gaziantep Üniversitesi.
- Hafler, J. P. (1997). *Case writing: Case writers' perspectives*. D. Boud and G. Feletti (Eds.), In *The Challenge Of Problem Based Learning (151-159)*. Kogan Page.
- Karaçanta, H. (2014). *Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları*. Pegem Akademi.
- Karafil, B. (2022). *Çevrimiçi uygulanan senaryo temelli öğrenme modelinin üniversite öğrencilerini İngilizce yazma becerisine, yazma motivasyonuna ve öz yeterlik inancına etkisi* [Doktora tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Karasu, A. (2019). *Senaryo temelli öğrenme-öğretme yaklaşımının 7. sınıf öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumu ile İngilizce öğrenmeye yönelik görüş ve kaygılarına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Kemiksiz, C. (2016). *6.Sınıf fen bilimleri dersinde senaryo temelli öğrenme yönteminin akademik başarı tutum ve kalıcılığa etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Kemiksiz, C. (2019). 6. sınıf fen bilimleri dersinde senaryo temelli öğrenme yönteminin akademik başarı ve kalıcılığa etkisi. *Social Sciences Studies Journal*, 5(46), 5372-5388. <https://doi.org/10.26449/sss.1776>
- Kindley, R. W. (2002). Scenario-based e-learning: a step beyond traditional e-learning. *ASTD Magazine*. <http://www.astd.org/>, 16.12.2024.
- Klassen, R. M., Rushby, J. V., Maxwell, L., Durksen, T. L., Sheridan, L. & Bardach, L. (2021). The development and testing of an online scenario based learning activity to prepare preservice teachers for teaching placements. *Teaching and Teacher Education*, 104.
- Kocadağ, Y. (2010). *Senaryo tabanlı öğrenme yönteminin genetik konusundaki kavram yanlışlarının giderilmesi üzerindeki etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Karadeniz Teknik

- Üniversitesi.
- Kuzu, O., Göçer, V. ve Akçay, A. O. (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Kapsamında İlkokul Matematik Dersi Öğretim Programı'nın İncelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (41), 640-667. <https://10.5281/zenodo.13337757>
- Özkurt Öztürk, B. (2019). *Fen eğitiminde senaryo temelli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve kalıcılığına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi.
- Özsevgeç, L. C. ve Kocadağ, Y. (2013). Senaryo tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin kalıtım konusundaki yanlışlarının giderilmesi üzerindeki etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28-3), 85-86.
- Özsoy, N., Koçak, Z. F., Engin, İ. ve Engin, A. (2007). Özel üçgenler. IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Dumlupınar Üniversitesi.
- Öztürk, S. ve Karakaş, H. (2023). Senaryo temelli öğretimin ilköğretim öğrencilerinin bilimsel düşünme alışkanlıklarına, fen bilimleri dersi tutumlarına ve akademik başarılarına etkisi. *Yaşadıkça Eğitim*, 37(3), 764-779. <https://doi.org/10.33308/26674874.2023373630>
- Schank, R. (1999). *Learning by doing. instructional design theories and models*. USA.
- Siegel, M. A. (2005). Interactive narrative tools to generate insight within a collaborative work team. In *Proceedings of the 11th International Conference on Human-Computer Interaction* (1-7). Las Vegas, USA.
- Sorin, R. (2013). Scenario-based learning: Transforming tertiary teaching and learning. In *Proceedings of the 8th QS Asia Pacific Professional Leaders in Education Conference* (pp. 71-81). Bali, Indonesia.
- Stewart, T., & Symonds, S. (2009). *Software environments for scenario-based learning: A "Snapshot" comparison of some available tools*. Centre for Academic Development and e-Learning, Massey University.
- Süğümlü, Ü. (2009). *Dilbilgisi öğretiminde senaryo tabanlı öğrenme yaklaşımının etkililiği: kelime türleri örneği* [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Şingir, H. (2023). Senaryo temelli öğrenme. S. Büyükalan Filiz (Ed.), *Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları içinde* (s. 495). Pegem Akademi.
- Uçak, E. (2018). Çevre dersinde uygulanan senaryo temelli öğrenmenin fen bilgisi öğretmen adaylarının akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 13(19), 1867-1881.
- Vaughan, N. D., & Garrison, D. R. (2008). *Blended learning in higher education: framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass.
- Veznedaroğlu, H. M. (2005). *Senaryo temelli öğrenmenin öğretmen adaylarının öğretmenlik mesleğine yönelik tutum ve öz yeterlik algısına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Yaman, B. (2005). Senaryo temelli öğrenme yaklaşımına dayalı eğitime drama yöntemini, ilköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama başarılarına etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(2), 465-482.
- Yaman, H. ve Süğümlü, Ü. (2009). Dilbilgisi öğretiminde senaryo tabanlı öğrenme yaklaşımının etkililiği: Kelime türleri örneği. *Dil Dergisi*, 144, 56-73.
- Yan, S. (2006). Improvement of efl learners speaking and writing through reflective scenario-based learning. *Sino-US English Teaching*, 3(5), 23-27.
- Yüce, E. ve Genç, G. (2024). Senaryo temelli öğrenmenin ilköğretim matematik derslerinde öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 14(4), 1465-1478.