

Aktif Öğrenme ve Geleceğin Sınıf Laboratuvarları

Şükran Çapkın* 

Milli Eğitim Bakanlığı, Nuri Erbak Ortaokulu, Bursa, Türkiye

Makale Bilgisi

Geliş Tarihi: 10.10.2025
Kabul Tarihi: 19.12.2025
Yayın Tarihi: 31.12.2025

Anahtar Kelimeler:

Aktif öğrenme,
Geleceğin sınıf
laboratuvarları,
İyi oluş,
eTwinning

ÖZET

Aktif öğrenme, öğrencinin pasif bir dinleyici olarak değil, öğrenme sürecinin karar alma, planlama, katılım, üretim gibi her aşamasında aktif rol aldığı, bilgiyi kendisinin keşfettiği ve yaparak yaşayarak öğrendiği bir öğrenme yaklaşımıdır. Aktif öğrenmeyi teşvik etmek için yenilikçi, esnek ve sürdürülebilir öğrenme alanları yaratmak, geleceğin sınıf laboratuvarlarını tasarlamak ve öğrencilerin iyi oluşlarını desteklemek çok önemlidir. Aktif öğrenmenin önündeki en büyük engel geleneksel sınıflardır. Bu makalede geleneksel sınıfların aksine, öğrencilerin iş birliği ve iletişim içinde çalışabilecekleri yenilikçi, esnek öğrenme alanları tasarlama ve bu alanlarda kullanılabilecek etkinlikler üzerine yapılmış iki örnek çalışma tanıtılacaktır. Birinci çalışma eTwinning platformu üzerinde kişisel gelişim modülünde yer alan “Students as Designers of Learning Spaces - Öğrenme Alanlarının Tasarımcı Öğrencileri” Mooc kursu kapsamında hazırlanan bir öğrenme senaryosudur. Öğrenme senaryoları üretmek ders planlamasından değerlendirme aşamasına kadar tüm süreçlerde öğretmenlere yol göstermekte ve aktif öğrenmeyi etkin kılmaktadır. İkinci çalışma proje tabanlı öğrenme yaklaşımı kullanılarak oluşturulan altı farklı ülkeden (Türkiye, Hırvatistan, Romanya, Polonya, Ürdün, Gürcistan) on beş ortak okulun yer aldığı “Well-being Class In My Dream” eTwinning projesidir. Tüm partnerlerin ve öğrencilerin aktif katılımı ile yürütülen projede birbirinden farklı içeriklere sahip olan geleceğin sınıf laboratuvarları ve iyi oluş konularını ayrı ayrı çalışmak yerine bu iki konunun öğrencilerin aynı becerilerini geliştiren, aynı ihtiyaç ve beklentilerini karşılayan benzer yönleri tespit edilip eşleştirilerek yeni bir strateji üretildi ve etkinlik planlamaları da bu doğrultuda yapıldı. Aktif öğrenmenin önündeki engellerin çözümçül bir bakış açısı ile nasıl aşılabileceğini ele alan bu örnek çalışmalar aynı zamanda öğrencilerin iletişim, iş birliği, yabancı dil, dijitalleşme, eleştirel düşünme, problem çözme, girişimcilik, sorumluluk, özgüven, paylaşımcılık, ekip ruhu bilinci kazanma gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesini hedeflemektedir. Bu çalışmaların sonuçları bu alanda yapılacak yeni çalışmalara ilham kaynağı olacaktır.

Active Learning and Future Classroom Labs

Article Info

Received: 10.10.2025
Accepted: 19.12.2025
Published: 31.12.2025

Keywords:

Active learning,
Future classroom labs,
Well-being,
eTwinning

ABSTRACT

Active learning is a learning approach in which the student is not a passive listener but takes an active role in every stage of the learning process such as decision-making, planning, participation, production and discovers information by doing & experiencing. In order to encourage active learning, it is important to create innovative, flexible, sustainable learning spaces, design future classroom labs and support well-being of students. The biggest obstacle to active learning is traditional classrooms. In this article, two sample studies will be introduced on designing innovative, flexible learning spaces where students can work in collaboration, communication unlike traditional classrooms and on the activities that can be used in these spaces. The first study is a learning scenario prepared within the scope of “Students as Designers of Learning Spaces” Mooc course in personal development module on eTwinning platform. Producing learning scenarios guides teachers in all processes from lesson planning to evaluation and makes active learning effective. The second study is “Well-being Class In My Dream” eTwinning project which included fifteen partner schools from Türkiye, Croatia, Romania, Poland, Jordan, Georgia. In the project which was carried out with the active participation of all partners and students, instead of studying two different subjects, namely future classroom labs and well-being separately, a new strategy was produced by identifying and matching the similar aspects of these two subjects that develop the same skills of students, meet the same needs, expectations and the activity plans were made accordingly. These sample studies, which address how the obstacles to active learning can be overcome with a solution-oriented perspective, also aim to develop students’ 21st century skills such as communication, collaboration, foreign language, digital, critical thinking, problem solving, entrepreneurship, responsibility, self-confidence, sharing, team spirit. Results of these studies will inspire new studies to be carried out in this field.

To cite this article:

Çapkın, Ş. (2025). Aktif öğrenme ve geleceğin sınıf laboratuvarları. *Edutech Research*, 3(2), 70-87.

*Corresponding Author: Şükran Çapkın, sukran_kandilli@hotmail.com



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

GİRİŞ

Aktif Öğrenme Yaklaşımı

Aktif öğrenme, öğrencinin pasif bir dinleyici olarak değil, öğrenme sürecinin karar alma, planlama, katılım, üretim gibi her aşamasında aktif olarak rol aldığı, bilgiyi kendisinin keşfettiği ve yaparak yaşayarak öğrendiği bir öğrenme yaklaşımıdır. Aktif öğrenme ilk olarak ‘öğrencilerin bir şeyler yapmasını ve yaptıkları şeyler hakkında düşünmesini içeren her şey’ olarak tanımlanmıştır. (Bonwell & Eison, 1991). Aktif öğrenme pedagojisi, yapılandırmacı teoriye dayanmaktadır. Mevcut bilgi ile yeni bilgi arasında bağlantılar kurarak anlam yaratma sürecidir. (Piaget, 1952). Ayrıca öğrencilerin yeni diller veya beceriler öğrenmesini desteklemek olarak tanımlanan İskele Kuramı'na (Wood, Bruner, & Ross, 1976, s. 89-100) ve duygusal ve bilişsel becerilerin sınıflandırılmasına dayanan Yenilenmiş Bloom Taksonomisi'ne dayanmaktadır. (Bloom, 1956). Aktif öğrenme yaklaşımları, öğrencilerin Bloom Taksonomisi'nin her aşamasında (üretme, değerlendirme, analiz etme, uygulama, anlama, hatırlama) öğrenmelerini sağlar. Aktif öğrenmede öğrenci sürecin bir parçasıdır, öğretmen ise sadece bir rehberdir. Yakınsal Gelişim Alanı (The Zone of Proximal Development) öğrencinin bağımsız problem çözme yoluyla belirlenen gerçek gelişim düzeyi ile yetişkin rehberliğinde veya daha yetenekli akranlarıyla iş birliği içinde problem çözme yoluyla belirlenen potansiyel gelişim düzeyi arasındaki mesafedir. (Vygotsky, 1978). Bu kurama göre öğrenen, öğretmenler veya akranları gibi kendisinden daha bilgili öğretmenlerden desteğe ihtiyaç duyduğu yerlerde yardım alır. Burada aktif öğrenmede etkileşim ve iş birliğinin önemi belirtilmektedir. Gerçek öğrenme yalnızca yaparak yaşayarak deneyimlendiğinde, çevre ile etkileşime girildiğinde veya bir senaryo üzerinde çalışıldığında gerçekleşebilir. Başka bir deyişle, öğrenme 'aktif ve pratik' bir yaklaşım gerektirir. (Dewey, 1938). Aktif öğrenme pedagoji, teknoloji ve mekân tasarımı olmak üzere üç ana bileşeni temel alır ve Avrupa Komisyonu (2018) tarafından belirlenen temel yeterliliklerin ve UNESCO Çerçevesi'nin (2013) çapraz becerilerinin gelişimini doğrudan destekler. OECD'ye (2017) göre, işbirlikçi öğrenmenin sağlanabilmesi için aktif öğrenme alanları tasarlanmalıdır. ‘Değiştirilen alanlar uygulamayı da değiştirmektedir.’ (Oblinger, 2006). Aktif öğrenmeyi teşvik etmek için yenilikçi, esnek ve sürdürülebilir öğrenme alanları tasarlamak günümüzde neredeyse tüm ülkelerin hedefinde olan bir konudur.

Geleneksel Sınıflar

Geleneksel sınıflar aktif öğrenmenin önündeki en büyük engeldir. Geleneksel sınıflar, günümüz dünyasındaki yenilik ve değişimleri, öğrencilerin beklentilerini ve ihtiyaçlarını karşılamada yeterli değildir. Öğrenciler çoğunlukla bireysel ihtiyaçları ve beklentileri karşılanmayan, arka arkaya oturup birbirlerinin sadece enselerini görebildikleri, birbirleri ile iş birliği ve iletişim kuramadıkları, sonucunda da akademik başarılarının düştüğü geleneksel sınıflarda ders görmektedir. Öğretmenler ise konuları anlatarak öğretmeye çalışırlar. Ayrıca kalabalık sınıflar ve gerekli ekipmanların eksikliği de aktif öğrenmeyi teşvik etmede karşılaşılan diğer engeller arasındadır. Bu nedenle öğrencilerin iletişim, iş birliği, yabancı dil, dijitalleşme, eleştirel düşünme, problem çözme, girişimcilik, sorumluluk, özgüven, paylaşımcılık, ekip ruhu bilincini kazanma gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek için yenilikçi ve esnek öğrenme alanlarına ihtiyaç vardır. John Dewey, (1916) "Eğitim, hayata hazırlık değildir; eğitim hayatın kendisidir." demiştir ve eğitimin insan toplumunun temelinde dinamik, yaşam boyu süren bir süreç olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle, öğrencilerin sınıfta öğrendiklerini hayata, hayatta öğrendiklerini de sınıfa aktarabilmelerini sağlamak ve onlara yaşam boyu öğrenme olanağı sunmak için, sınıflar yeniden tasarlanmalı, öğrenci merkezli, katılımcı ve dinamik olmalıdır. Öğrenciler kendilerini aktif öğrenme sürecinde sınıfta taşınabilir masa ve sıralar, tekerlekli sandalyeler gibi hareketli modüler mobilyalar ile rahat hissetmelidir.

Geleceğin Sınıf Laboratuvarı Modeli - Future Classroom Lab (FCL)

Aktif öğrenmeyi sağlamak için yenilikçi ve esnek öğrenme alanları tasarlamak dünya çapında ilgi gören bir konudur ve uluslararası alanda bu konuda çok sayıda çalışma yapılmıştır. Novigado projesi ve Brüksel'deki nitelikli FCL sınıfı bunun en iyi örnekleridir. Novigado Erasmus+ KA2 projesi 2019 yılında oluşturulmuş, yenilikçi öğretim konularını ve esnek öğrenme alanlarında aktif öğrenme uygulamalarını desteklemeyi amaçlamaktadır. Brüksel'deki Geleceğin Sınıf Laboratuvarı (FCL), geleneksel sınıfları yenilikçi ve esnek öğrenme alanına dönüştürmek için, bünyesinde 34 eğitim bakanlığı ve çeşitli sektör ortakları bulunan Avrupa Okul Ağı (EUN) tarafından 2012 yılında kurulmuştur. İlk oluşturulan FCL 170m2 iken 2019'da yenilenmiş ve şu anda yaklaşık 250 m2'dir. Kapsadığı 3 bileşen “Pedagoji, öğrenme alanının tasarımı ve teknoloji entegrasyonu” sayesinde öğrencilerin aktif öğrenme ortamında yaparak yaşayarak öğrenmelerini desteklemektedir. Geleceğin Sınıf Laboratuvarı (FCL) modelinde, sınıf altı farklı öğrenme alanına bölünür. Bunlar sunum, etkileşim, iş birliği, araştırma, geliştirme ve üretim öğrenme alanlarıdır. Her alan belirli bir pedagojik fikri temsil eder ve bu pedagojik fikri kolaylaştırmak için uygun mobilya ve ekipman sağlar. (European Schoolnet, the Future Classroom Lab (FCL), 2012).

Böylesine detaylı bir şekilde tasarlanmış yenilikçi ve esnek geleceğin sınıf laboratuvarlarında aktif öğrenmeyi kolaylaştırmak ve etkin hale getirebilmek için öğretmenlerin kullanabileceği öğrenme senaryoları oluşturmak ve öğrencilerin de iyi oluşlarını (well-being) desteklemek bütüncül bir yaklaşım ve gelişim elde edilmesini sağlayacaktır.

YÖNTEM

Öğrenme Senaryoları

Geleceğin sınıf laboratuvarlarında kullanılmak üzere oluşturulan öğrenme senaryoları sayesinde hem aktif öğrenme hem de öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerinin gelişimi kolaylaşmaktadır. Öğrenme senaryoları üretmek ders planlamasından değerlendirme aşamasına kadar tüm süreçlerde öğretmenlere yol göstermekte ve öğrenciler açısından aktif öğrenmeyi etkin kılmaktadır. Öğretmenler için öğrencilere nasıl öğreneceklerini öğretmek, içerik öğretmek kadar önemlidir. (Weinstein & Mayer, 1986, s. 315-327). Öncelikle nasıl öğrenilir, nasıl hatırlanır, nasıl problem çözülür şeklinde genel prensipler üretilmeli, ardından uygulamalı dersler geliştirilmeli ve son olarak bu yöntemlerin akademik müfredattaki yeri belirlenmelidir. (Norman, 1980, s. 97-107). Tüm bu aşamalarda öğrenme senaryoları üretmek ve kullanmak hem öğretmenler hem de öğrenciler için öğretme ve öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır.

Avrupa ülkelerinden 216 katılımcının yer aldığı “Students as Designers of Learning Spaces - Öğrenme Alanlarının Tasarımcı Öğrencileri” isimli eTwinning platformu üzerinde yer alan geleceğin sınıf laboratuvarlarını tasarlama projelerinden biri olan Novigado projesi günlüklerini içeren Mooc kursu sürecinde hazırlanan ve Belçikalı uzman Xavier Garnier tarafından 2022 yılında canlı sohbette “Başarı Öyküsü” olarak ilan edilen örnek öğrenme senaryosu dört aşamalı olarak gerçekleşmiştir. Ayrıca bu çalışma 2022 yılında “Eğitimde İyi Örnek” de seçilmiştir. İngilizce dersi için hazırlanan öğrenme senaryosunun konusu İngilizce dersi müfredatı ile birebir uyumlu olan ve iklim değişikliğiyle mücadele kapsamında yer alan geri dönüşümdü. Amaç her öğrenciyi derse dâhil edebilmektir. İlk aşamada bir ısındırma (warm up) etkinliği olarak geri dönüşüme dikkat çekmek, öğrencilerin farkındalıklarını ölçmek ve ayrıca recycling (geri dönüşüm) gibi konu ile ilgili kelimeleri, yapıları öğretebilmek için “Mobile Debate” yöntemi kullanıldı. Tahtaya geri dönüşüm ile ilgili İngilizce bir soru cümlesi yazıldı. Tüm öğrencilerin ayağa kalkması ve soruya evet cevabı verenlerin duvar kenarına, hayır cevabı verenlerin pencere kenarına geçmeleri, kararsızların ise ortada kalmaları istendi. Tahtaya yazılan

Şekil 1

Öğrenme Senaryosu Aşamaları



soru cümlesi her defasında değiştirildi ve öğrenciler cevaplarına göre yeniden yer değiştirerek etkinlik devam ettirildi. Hedef herkesi derse dâhil etmeyi ve sözel olmasa da tüm öğrenciler fikirleri doğrultusunda ilgili alana doğru yer değiştirerek aynı anda ve hep birlikte fiziksel olarak derse katılabildi, geri dönüşüm temalı kelimeleri kavrayabildi ve bu sayede amaca ulaşıldı. Ayrıca sınıfın orta alanındaki, duvar ve pencere kenarlarındaki tüm boşluklar da birer öğrenme alanına dönüştürülmüş oldu. Bu yöntem özellikle İngilizce konuşmaya veya parmak kaldırmaya çekinen öğrencilerin kaygılarını azaltmakta, parmak kaldırmak veya konuşmak zorunda olmadan fiziksel olarak derse katılabildiklerini görmek motivasyonlarını artırmakta ve dersin diğer aşamalarına hazır hale gelmelerini sağlamaktadır. İkinci aşama olarak bir beyin fırtınası tekniği olan “Matrix DTA3 How? Now, Wow !” yöntemi kullanıldı. Bu yöntem ile öğrenciler fikirler ürettirildi. Now ilk akla gelebilecek sıradan fikirleri, How? yapılması neredeyse hayal denebilecek fikirleri, Wow! ise özgün fikirleri temsil etti. Üretilen fikirlerden üzerinde çalışmak istedikleri konuyu da öğrenciler kendileri belirlediler. Belirlenen konu “Celebrating” ünitesi kapsamında geri dönüşüm materyallerinden davetiye kartı hazırlamaktı. Üçüncü aşama olan uygulama aşamasında mekan olarak öğrencilerin iletişim ve iş birliğini artırmak için sınıf düzeninden farklı olarak karşı karşıya oturup yardımlaşabilecekleri masaların ve tekerlekli sandalyelerin bulunduğu, gün ışığını daha iyi alan kütüphane seçildi. Öğrencilerden kullanacakları materyallerini getirmeleri, mümkün olduğu kadar rahat çalışabilecekleri kıyafetler giymeleri istendi. Evde ödevlerini yerde yapan öğrenciler sınıfta da kilim üzerinde yerde çalıştı, dijital çalışma yapmak isteyen öğrenciler bilgisayar başında çalıştı ve diğer öğrenciler karşılıklı çalışabilecekleri yuvarlak masaya oturdular. Tekerlekli sandalyeler sayesinde öğrenciler ayağa kalkmadan arkadaşlarının yanına hızlı ve kolay bir şekilde ulaşarak fikir ve malzeme alışverişi yaptılar. Bu şekilde ders süresince etkileşim sağlanarak ve iş birliği yapılarak davetiye kartları hazırlandı, yaratıcı ürünler elde edildi, İngilizce olarak davetiye türleri, davet etme kalıpları, date, place, time gibi kelimeler kullanılarak ders konusu ve kazanımı pekiştirildi. Kütüphanenin zemini dahil her noktası öğrenme alanı olarak kullanıldı, esnek mobilyaların avantajlarından yararlanıldı, herkesi derse dahil etme hedefi bu etkinlikte de başarı ile sonuçlandı. Final aşamasında Sınıf Dönüşüm Planı hazırlandı. İlk olarak öğretmenin ve öğrencilerin sınıfta bulunmasını

istedikleri materyal, mobilya gibi beklentilerinin belirlenmesi (tekerlekli sandalyeler, dönüştürülebilir hareketli masalar, sıralar ve aralarında dolaşabilmek için yeterli boş alan, beyin fırtınası yapmak için ayrı bir alan, kitaplık ve kitap okumak için bireysel bir alan, armut koltuklar, bilgisayarlar, eşya dolapları, gün ışığı, renkli duvarlar) ve sonrasında bu beklentilerin maddi veya manevi olarak desteklemek isteyen velilerin de dahil edilerek karşılanması ile mevcut sınıf ortamını öğrencilerin ve öğretmenlerin ihtiyaç ve beklentilerini karşılayan yenilikçi ve esnek bir öğrenme alanına dönüştürme tasarım planı hazırlandı. Son aşama olarak dönüşüm ve tasarım planı hazırlanan bu geleceğin sınıf laboratuvarının beklentileri karşılayıp karşılamadığına dair anketler uygulanarak geri bildirimler alındı.

Bu örnek çalışmadaki gibi öğrenme senaryoları üretmek öğretmenler için ders planlaması, yürütme, ölçme ve değerlendirme gibi tüm süreçlerde faydalı olmakta ve aktif öğrenmeyi etkin kılmaktadır.

Geleceğin Sınıf Laboratuvarlarında (FCL) İyi Oluşun (Well-being) Desteklenmesi

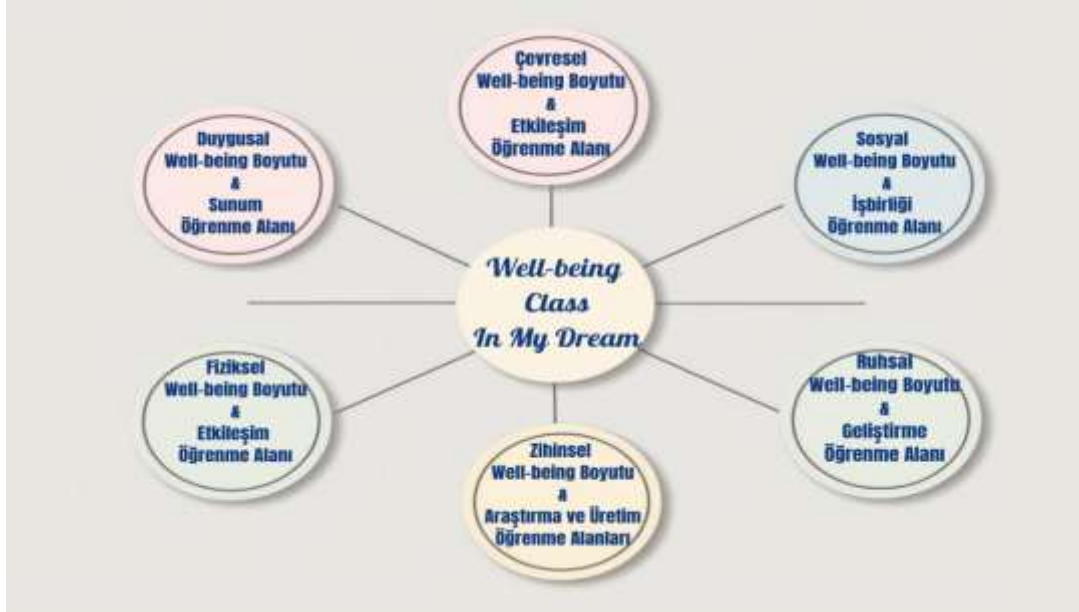
Geleceğin sınıf laboratuvarları, öğrenmeye ve öğretmeye 21. yüzyıl becerilerini dahil ederek eğitimde değişen stilleri desteklemek ve geleneksel dersliklerin yeniden düzenlenmesini sağlamak için oluşturulmuştur. Öğretim etkinlikleri öğrencilerin farklı öğrenme tarzlarına, kabiliyetlerine, hazır olma durumlarına ve seviyelerine göre tasarlanarak gerçekleştirilir. (FCL, Türkiye, t.y). Eğer geleceğin sınıf laboratuvarları ile birlikte öğrencinin iyi oluşu da desteklenirse aktif öğrenme daha verimli bir şekilde gerçekleşir. Çünkü iyi oluş, kaliteli öğretim ve öğrenme alanları sağlamanın merkezinde yer alır, dinamik ve etkili öğrenme alanları yaratmanın vazgeçilmez bir unsurudur. İyi oluş bireyin mutluluk, başarı, sağlık, fiziksel, zihinsel ve tüm boyutlarla pozitif duygular ve memnuniyet içinde olmasıdır. İyi oluş, birey ve toplumsal gelişim ile ilgili bir konudur ve yeni ortaya çıkan bir araştırma değildir. Sosyolojik iyi oluş teorisi iyi oluşu okul ortamında bir varlık olarak değerlendirir. İyi oluş göstergeleri sahip olma (having), sevme (loving) ve olma (being) kavramları ile açıklanır. (Allardt, 1973, s. 63-74). Daha yüksek bir iyi oluş duygusuna sahip öğrenciler okulda ve daha sonra yetişkin olarak daha iyi performans gösterirler. (Konu & Rimpelä, 2002, s. 79-87).

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı kullanılarak birbirinin devamı niteliğinde oluşturulan iki eTwinning projesi ile geleceğin sınıf laboratuvarları ve iyi oluş konuları üzerine çalışmalar yapılmış, çözüm aranmış ve örnek uygulamalar ortaya çıkartılmıştır. “My Dream Class” eTwinning projesinde öğrenciler projede yer alan farklı ülkelerin sınıf ortamlarını videolar ve sunumlar ile incelediler. Sonrasında hayallerindeki sınıfların resimlerini çizdiler ve hayallerindeki sınıfın özelliklerinin ne şekilde olmasını istediklerini çevrim içi ortamda birlikte iş birliği içerisinde akrostiş şiir yazarak oluşturdular. Bu etkinlikler sayesinde öğrencilerin eğitim ve öğretim görmek istedikleri sınıf ortamı ile ilgili beklentileri, ihtiyaçları öğrenildikten sonra proje çıktılarını daha da geliştirmek için bu projenin devamı olarak farklı ülkelerden 15 ortak okul ile yürütülen, Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini almaya hak kazanan ve eTwinning 15. Ulusal Konferansı’na davet alan “ Well-being Class In My Dream” eTwinning projesi başlatıldı. Projede amaç, geleneksel sınıflardan farklı olarak öğrencilerin iş birliği ve iletişim içinde çalışabilecekleri ve 21. yüzyıl becerilerini geliştirebilecekleri yenilikçi ve esnek öğrenme alanları tasarlamaktır. Bu yapılırken iyi oluş ana tema olarak belirlenmiştir. Geleceğin sınıf laboratuvarlarında altı temel öğrenme alanı bulunmaktadır. Her farklı öğrenme alanı, öğrencinin yapmak istediği etkinliğin içeriğine uygun olarak ve öğrencilerin farklı becerilerini geliştirmeye odaklanılarak tasarlanmıştır. Bunlar “sunum, iş birliği, etkileşim, araştırma, üretim, geliştirme” öğrenme alanlarıdır. İyi oluşun ise “duygusal, fiziksel, zihinsel, ruhsal, sosyal ve çevresel” olmak üzere altı temel boyutu vardır ve bu boyutların içerikleri geleceğin sınıf laboratuvarlarının farklı tür öğrenme alanlarında uygulanmaya çok uygundur. Projede geleceğin sınıf laboratuvarlarının mevcut altı öğrenme alanı ile iyi oluşun altı boyutu arasında öğrencilerin aynı becerilerini geliştirmeleri, aynı ihtiyaç ve beklentilerini karşılamaları açısından benzerlikler olduğu fark edildi ve öğrencilerin aynı becerilerini geliştiren, aynı

ihtiyaç ve beklentilerini karşılayan öğrenme alanları ile iyi oluş boyutlarını eşleştirme stratejisi üretildi. Bu yüzden iyi oluş temasının her bir boyutu ile ilgili etkinlikler uygun öğrenme alanlarında uygulanıp iki konuyu birbirleriyle bağdaştırarak daha fazla pedagojik kazanım elde edebilme planlandı. Hem geleceğin sınıf laboratuvarları hem de iyi oluş temasının boyutlarını multidisipliner bir yaklaşımla, çeşitli müfredat kazanımları elde edilebilecek şekilde ve öğrencilerde geliştireceği aynı becerilere göre eşleştirilerek tamamen özgün bir tasarım ve stratejiye sahip olan bu çalışmanın eğitime farklı bir vizyon kazandırması, öğretmenlere ve geniş kitlelere ilham vermesi amaçlanmaktadır.

Şekil 2

Eşleştirilen Geleceğin Sınıf Laboratuvarları (Fcl) Öğrenme Alanları ile İyi Oluş (Well-being) Boyutları



Projede doksan iki öğrenci yer almıştır. Proje süresince öğrencilerin farklı ortak ülke okullarından akranları ile birlikte çalışarak iletişim kurma, iş birliği, eleştirel düşünme, üretme, öz güven, öz saygı, yabancı dil becerileri, web 2.0 & yapay zekâ araçlarını kullanmayı öğrenerek dijital becerileri gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesi, ayrıca fiziksel ve mental olarak iyi oluşlarının desteklenmesi ve sonucunda bütüncül bir şekilde kendilerini tamamlayabilmeleri hedeflenmektedir. Projemiz öğrenci merkezli olup öğrenciler etkinlik önerileri, planlama, uygulama, karar alma, değerlendirme gibi projenin her aşamasında aktif rol aldılar. Proje etkinliklerimiz disiplinler arası geçişin sağlandığı, İngilizce, bilişim ve teknolojileri, matematik, fen bilimleri, sosyal bilgiler, Türkçe, coğrafya, görsel sanatlar, müzik, teknoloji ve tasarım gibi birçok dersin kazanımını aynı anda öğrencilere verebildiğimiz, tüm ortak ülkelerin müfredatları ile uyumlu işlev ve becerilere öncelik verilerek detaylı bir şekilde planlanmış orijinal ve hedef odaklı etkinliklerdir. Projede katılımcılar Bitmoji, Chatterpix, D-ID araçları ile kendilerini tanıttılar. Okullarını, şehirlerini tanıttıktan sonra proje logosunu yarışma yapılarak değil işbirliği olarak tasarladılar. Ortak okullar Canva web 2.0 aracı ile hazırladıkları proje logosunda yer alan on beş yıldızın her birine kendi şehirlerinin simgesini ekledi. Bu yönüyle proje logomuz tüm ortaklar olarak aramızdaki güçlü işbirliği bağı sembolize etmektedir. Projedeki etkinlikler de bu doğrultuda planlanarak, bir okulun yaptığı çalışma bir diğer okul tarafından bir zincirin halkası gibi sırayla devam ettirilecek şekilde veya karma ülke takımları ile bir yapbozun parçaları gibi parçadan bütüne ulaşacak şekilde tasarlanmıştır. Projede altı temel etkinlik, eGüvenlik çalışması, uzman daveti etkinliği yapılmış ve bu etkinliklerin sonunda toplam on beş farklı ürün elde edilmiştir. Tüm ürünlerin yer aldığı Book Creator web 2.0 aracı ile hazırlanan bir e-kitap, Emaze web 2.0 aracı ile hazırlanan bir sanal sergi ve yapay zeka aracı Suno AI ile besteletilen proje şarkımızın eklenerek oluşturulduğu bir

final videosu mevcuttur. Tüm bu etkinliklerin uygulanması aşamasında toplam yirmi altı tane web 2.0 aracı & yapay zeka aracı kullanılmıştır. (Canva, Bitmoji, Chatterpix, D-ID, Kahoot, Linoit, CapCut, Ibis Paint, Phinsh, Mentimeter, Crossword Labs, Story Jumper, Heyzine Flipbook, Wordwall, Keamk, ChatGPT, Dall-E/Bing, Copilot, Suno AI, Google Docs, Google Forms, Tricider, Dotstorming, Padlet, Book Creator, Emaze). Bu araçların kullanımı için sayfalara kılavuzlar eklenmiş, öğretmenler rehberlik etmiş ve öğrenciler bağımsız olarak bu araçları kullanabilmeyi öğrenerek dijital becerilerini geliştirmişlerdir. Tüm ortakların katılımıyla tanışmaların gerçekleştiği, proje planının ve etkinliklerin tartışılıp karara bağlandığı, projenin bir düzen içinde yürütülmesini sağlamak amacıyla görev dağılımlarının belirlendiği, değerlendirmelerin yapılp dönütlerin alındığı öğretmen ve öğrenci çevrim içi toplantıları ile sohbet odası etkinlikleri gerçekleşmiştir.

Emoji Tasarımı ile Duygu Kontrolü Etkinliği - Feelings Check-in with Emoji Design Activity

Bu etkinlikte sunum öğrenme alanı ile duygusal iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. Sunum öğrenme alanı, tasarımı ve düzeni ile iletişimi ve geri bildirimi teşvik eden sunumlar için ayrılmış bir alandır. Duygusal iyi oluş boyutunda ise duygularımızı anlamaya ve etkili bir şekilde başa çıkmanın yollarını bulmaya çalışırız.

Bu etkinliğin amacı öğrencilerin içinde bulundukları duygu durumunu ifade edebilmeleri ve bu durumla baş etmek için nelere ihtiyaç duyduklarına dair ürettikleri çözümleri yazı ve çizim yoluyla yapabilmeleridir. Uygulanan etkinlikte her okul bir duygu durumu ve bu duygu durumunda neye ihtiyaç duyduklarını belirledi, emoji ile görselleştirerek Linoit web 2.0 aracı ile de sunum panosunda paylaştı. Emoji kelimesinin açılımı şu şekildedir: E: encourage - cesaretlendirmek, MO: motivate - motive etmek, J: joy - sevinç, I: inspired - ilham almak. Emoji kelimesi sahip olduğu olumlu çağrışımlar sebebiyle sanat terapisi olarak kullanıldı ve emoji tasarlamak öğrencilere pozitif duygusal enerji verdi.

Mutluluğun Dansı Etkinliği – Dance of Happiness Activity

Bu etkinlikte etkileşim öğrenme alanı ile fiziksel iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. Etkileşim öğrenme alanı, hem öğretmenleri hem de öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak katılmaya ve birbirleriyle etkileşime girmeye teşvik eder. Fiziksel iyi oluş boyutu ise fiziksel olarak iyi hissetmek için neye ihtiyacımız olduğu ile ilgilenir.

Bu etkinlikte öğrencilerin birbirlerini izleyerek yeni dans figürleri belirlemesi ve bu sayede birbirleri arasında etkileşim oluşması amaçlandı. Her okula iki dans figürü belirleme görevi verildi. Öğrenciler sırayla okul okul birbirlerinin figürlerini izleyerek, birbirlerinden etkilenecek yeni farklı figürler belirlediler. Tüm okulların dans figürleri CapCut programı ile birleştirilerek mutluluk dansı oluşturuldu. Dansın pozitif enerjisinden yararlanıldı.

Doğanın Zenginliği ve Nezaketi Etkinliği – Richness and Kindness of Environment Activity

Bu etkinlikte etkileşim öğrenme alanı ile çevresel iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. Etkileşim öğrenme alanı hem öğretmenleri hem de öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak katılmaya ve birbirleriyle etkileşime girmeye teşvik eder. Çevresel iyi oluş boyutu ise hem yakın çevremizin hem de dünyanın iyi oluşu ile ilgilidir.

Bu etkinliğin amacı öğrencilerin iş birliği içinde yaratıcılıklarını kullanarak çalışabilmelerini, fiziksel ve mental olarak yenilenmelerini sağlamak ve doğanın zenginliğinden yararlanıp bize sunduklarını bir ders materyali haline getirebilmektir. Wordwall web 2.0 aracı ile doğa temalı kelimeler okullar tarafından rastgele seçildi. Her okul sırayla doğa yürüyüşüne çıktı ve seçtikleri kelimelerini topladıkları taş, yaprak, kozalak ve benzeri materyaller ile oluşturup yazdılar. Her okulun kelimesi birbirini takip etti, en son ortak bir cümle “to promote well-being; exercise regularly, eat healthy, sleep

well, worry less, think positive, love, smile and relax” ortaya çıktı ve Ibis Paint web 2. 0 aracı ile etkinliğin posterı oluşturuldu.

Kağıtların Gücü Etkinliği – Power of Papers Activity

Bu etkinlikte araştırma ve üretim öğrenme alanları ile zihinsel iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. Araştırma öğrenme alanı öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme becerilerini geliştirmek için araştırmayı ve proje tabanlı öğrenimi teşvik eder. Üretim öğrenme alanı yaratıcılığı destekler, öğrenciler üretme faaliyetleri üzerinde çalışır. Zihinsel iyi oluş boyutu ise, uyarılmaya ve dinlenmeye, eleştirel düşünceye, merak ve yaratıcılığa izin vermektir.

Bu etkinlikte öğrencilerin araştırma yapabilme, eleştirel düşünme, problem çözme, üretim ve yaratıcılık becerilerinin gelişmesi amaçlandı. Öğrenciler origaminin ne olduğu hakkında ve kağıttan nasıl şekil yapılacağı hakkında araştırma yaptılar, bilgiye kendileri ulaştılar. Edindikleri bilgileri üretime dönüştürerek kendi origami şekillerini tasarladılar. Her okul, Phinsh web 2.0 aracı ile origami çalışmalarını kolaj yaparak tek bir harfe dönüştürdü ve sonunda tüm okulların harflerinin birleşiminden ortak bir şekilde “Origami means fun” cümlesi oluşturuldu.

Stres Yönetimi Kulübü Karma Ülke Takımları Etkinliği – Stress Management Club Mixed Country Teams Activity (9 Takım Tek Ruh – 9 Teams One Soul)

Bu etkinlikte iş birliği öğrenme alanı ile sosyal iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. İş birliği öğrenme alanında öğrencilerin öğrenmesi takım çalışması ve iş birliği yoluyla gerçekleştirilir. Sosyal iyi oluş boyutu ise destek ağıımız olan ailemiz, arkadaşlarımız ve insanlarla olan ilişkilerimiz arasında bağ kurar. Bu etkinlik ile öğrencilerin iş birliği, iletişim, eleştirel düşünme, problem çözme, tasarım ve dijital becerilerinin gelişmesi, takım ruhu ve sorumluluk bilinci kazanmaları amaçlandı. Keamk web 2.0 aracı ile dokuz karma ülke takımı oluşturuldu. Öğrenciler oylama ile takım isimlerini kendileri belirlediler ve takım öğretmenlerinin rehberliği eşliğinde iş birliği içinde çalıştılar. Her takıma farklı bir tema ve etkinlik verildi. Her öğrenci etkinliğin bir bölümünü yaptı, parçalar bu şekilde birbirini tamamladı ve sonuçta parçadan bütüne işbirlikçi ürünler ortaya çıktı. Takımların tüm çalışmaları Canva Heyzine Flipbook web 2.0 aracı kullanılarak bir e-dergi haline getirildi.

Takımlar:

Birinci Takım - Genius Squad / Dâhi Ekip:

Öğrencilerin eGüvenlik konusundaki bilgilerini ölçmek ve eGüvenlik konusundaki farkındalıklarını artırmak amacıyla eGüvenlik temalı Kahoot quiz oyunu hazırlandı ve uygulandı.

İkinci Takım - Nature Travelers / Doğa Gezginleri:

Öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme becerilerini geliştirmek, doğa ve hayvanlar hakkındaki bilgi ve farkındalıklarını artırmak amacıyla Crossword Labs web 2.0 aracı ile bir bulmaca hazırlandı. Her öğrenci doğa ve hayvanlar hakkındaki bulmacanın bir sorusunu çözdü ve öğrenciler iş birliği ile bulmacayı tamamladılar.

Üçüncü Takım - Wellness Wordsmiths / Sağlık Sözcüleri:

Öğrencilerin sağlığın önemini kavramaları ve onları sağlıklı bir yaşam sürmeleri için teşvik etmek amacıyla her öğrenciden verilen Mentimeter linkine tıklayarak sağlıklı yaşam ile ilgili 2 tane kelime yazması istendi. Bu sayede işbirlikçi kelime bulutu oluşturuldu.

Dördüncü Takım- Rainbow Visionaries / Gökkuşağı Vizyonerleri:

Öğrencilerin çevrelerini keşfetmelerini ve fotoğrafçılık hobisi edinmelerini teşvik etmek amaçlandı. Öğrenciler gökkuşağında bulunan kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor renklere sahip çevrelerinde gördükleri nesnelerin fotoğraflarını çekti ve bu fotoğraflarla Canva web 2.0 aracı ile bir gökkuşağı posteri oluşturuldu.

Beşinci Takım - Peaceful Poets / Barışçıl Şairler:

Öğrencilerin yaratıcı düşünme, yaratıcı yazma ve yabancı dil becerilerinin gelişmesi amaçlandı. Öğrenciler iş birliği ile well-being (iyi oluş) kelimesinin akrostiş şiirini yazdılar.

Altıncı Takım - Field Visionaries / Saha Vizyonerleri:

Öğrencilerin futbol sporu hakkında araştırma yaparak, bilgi edinmeleri amaçlandı. Görev dağılımı yapılarak takımdaki her öğrenci futbol sporunun kuralları, saha ölçüleri, süresi, malzemeleri gibi bir yönü hakkında bilgi verdi ve takım ismi, forması ve top tasarımı yaptı. Öğrenciler iş birliği ile futbol sporunu tanıttılar.

Yedinci Takım - Alien Architects / Uzaylı Mimarlar:

Öğrencilerin hayal gücünü, uzaya olan ilgilerini geliştirmek ve yapay zeka kullanımını öğrenmelerini sağlamak amaçlandı. Her öğrenci hayali uzaylının vücut organları, saç, kilosu, boyu, ten rengi, dünyalılara mesajı, geldiği gezegen, kıyafetleri gibi bir özelliğini tarif etti ve öğrenciler iş birliği içerisinde yapay zeka aracı Dall-E (Bing) ile hayali bir uzaylı tasarladılar.

Sekizinci Takım - Forest Rangers / Orman Korucuları:

Öğrencilerin izcilik hakkında yeni bilgiler araştırması, öğrenmesi, yazma ve çizim becerilerinin gelişmesi amaçlandı. Her öğrenci izciliğin tarihçesi, kamp alanı, izci yemini, yasası, faaliyetleri gibi bir yönünü tanıttı ve izci el işaretini, oryantiring haritasını, kıyafetlerini, rozetini, bayrağını çizdi. Öğrenciler iş birliği ile izciliği tanıttılar.

Dokuzuncu Takım - Menu magicians / Menü sihirbazları:

Öğrencilerin yiyecek ve içecekler hakkında bilgi edinmelerini sağlamak, gastronomi ve mutfak sanatlarına olan ilgilerini artırmak amaçlandı. Öğrenciler çeşitli çorba, ana yemek, tatlı, içecek, salata türleri ve fiyatlarını belirleyerek iş birliği ile bir restoran menüsü oluşturdular. Ayrıca restoranlarına isim, yer ve slogan da belirlediler.

İyi Oluş Günlüğü Etkinliği – Well-being Diary Activity:

Bu etkinlikte geliştirme öğrenme alanı ile ruhsal iyi oluş boyutu eşleştirilmiştir. Geliştirme öğrenme alanı, öğrencilerin kişisel öğrenme araçlarını, öğrenme günlüklerini ve portfolyolarını kullanarak kendi hızlarında bağımsız olarak çalışabilecekleri resmi olmayan bir öğrenme ve kendini tanıma alanıdır. Ruhsal iyi oluş boyutu ise kişinin yaşamdaki değerlerini, amacını ve anlamını bulmak için iç ve dış dünyaları ile bağlantı kurmasıdır.

Bu etkinlik ile öğrencilerin yaratıcı düşünme ve yazma becerilerinin gelişmesi ve iç dünyalarını dış dünya ile bağlayabilen, yaratıcılıklarını kullanarak kendi gelişimlerini sağlayabilen bireyler olarak kendilerini keşfedebilmeleri amaçlandı. Ortak final ürünü olarak ChatGPT ve Copilot yapay zekâ araçları kullanılarak iş birliği içerisinde on beş günlük Daisy isimli bir kız çocuğunun iyi oluş günlüğü oluşturuldu. Her okul sırayla birbirinin devamı niteliğinde yapay zekâ araçlarını kullanarak günlüğün bir sayfasını yazdı. Tüm sayfalar ortaklar tarafından birleştirildi ve Story Jumper web 2.0 aracı ile işbirlikçi bir e-kitap hazırlandı.

Güvenli İnternet Günü Tiyatro Etkinliği - Safer Internet Day Theatre Activity:

Projede öğrencilerin dijital güvenlik konusunda farkındalık kazanmaları amacıyla eGüvenlik çalışmaları da yapıldı. Güvenli İnternet Günü'nü kutlamak için öğrencilerin öğrendiklerini pratikte kullanmalarını sağlamak amacıyla “Siber Güvenlik/Cyber Safeguard” isimli arkadaşlık ve siber zorbalık konuları üzerine on iki yaşında bir öğrencinin karşılaştığı dijital güvenlik sorunu ve bu sorunla başa çıkma yöntemleri hakkında bir tiyatro oyunu senaryosu oluşturuldu. Senaryonun bölümleri birbirine bağlı ve bir zincirin halkaları gibi işbirlikçi bir şekilde ortak okullar tarafından sırayla yazılıp canlandırıldı ve bir video haline getirildi. Öğrenciler dijital okuryazarlık, çevrim içi görgü kuralları, gizlilik bilinci ve çevrim içi tehditleri belirleme ve bunlara yanıt verme becerisi gibi kritik becerilerini geliştirdiler. Bu çalışma ile gelecek nesillerin dijital olarak daha güvenli ve emniyetli bir çevrim içi dünya yaratma konusundaki kararlılığı vurgulandı.

Uzman Daveti:

Yürütülen iki eTwinning projesi kapsamında uzman daveti etkinlikleri düzenlendi. “My Dream Class” eTwinning projesinde Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nden Türkiye FCL Ekibi üyesi Büşra SÖYLEMEZ geleceğin sınıf laboratuvarları hakkında proje ortaklarına pedagojik yönden çok değerli bilgiler içeren çevrim içi seminer verdi. Bu projenin devamı niteliğinde yürütülen “Well-being Class In My Dream” eTwinning projesinde MBSR eğitmeni Nazlı Aras iyi oluş hakkında verimli bir çevrim içi seminer verdi. İlgili konular üzerine katılımcıların bilgi edinerek kişisel ve mesleki gelişimlerine katkı sağlandı.

BULGULAR

Bu makalede aktif öğrenme, geleceğin sınıf laboratuvarları ve iyi oluş konuları üzerine başarıya ulaşmış iki önemli çalışma yer almaktadır.

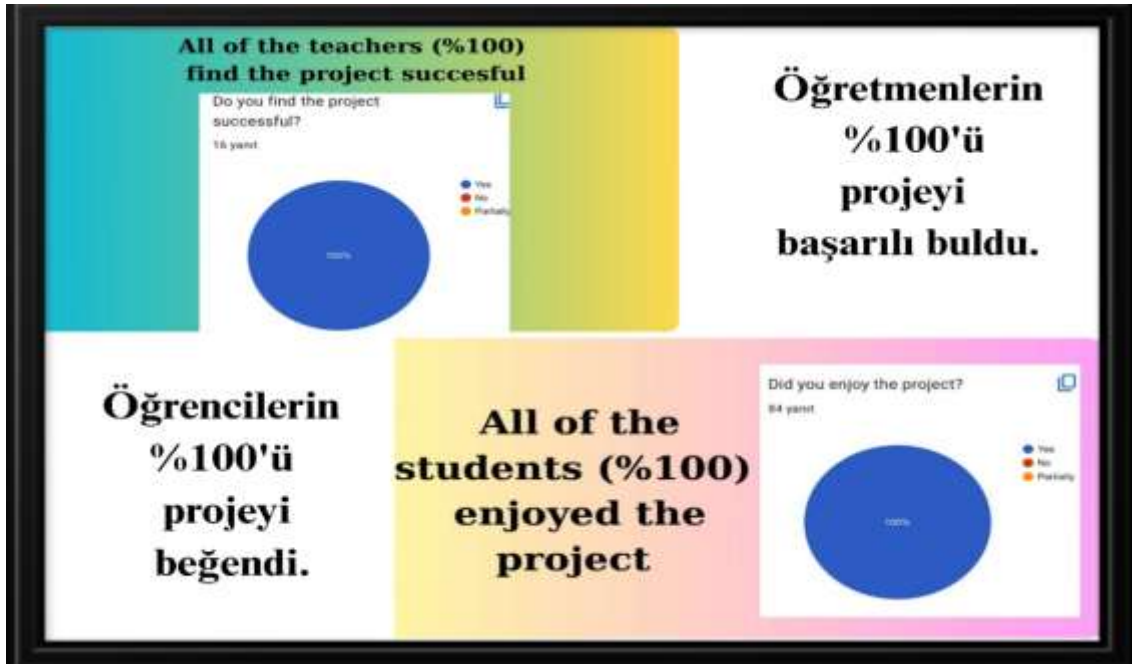
Birinci çalışma olan Avrupa çapında 216 katılımcının yer aldığı “Students as Designers of Learning Spaces - Öğrenme Alanlarının Tasarımcı Öğrencileri” isimli eTwinning platformunda, kişisel gelişim modülünde yer alan Mooc kursu kapsamında oluşturulan öğrenme senaryosu 30 kişilik bir sınıfta, dört aşamalı olarak uygulanmıştır. Değerlendirmesi nitel araştırma yöntemi ile yapılmış ve Belçikalı uzman Xavier Garnier tarafından canlı sohbet webinarında “Başarı Öyküsü” olarak ilan edilmiştir (2022). Ayrıca aynı çalışma “Eğitimde İyi Örnek” seçilerek Eğitim Reformu Girişimi Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nda (49.Yerel Buluşma, Bursa, 2022) sunumu yapılmış, sonuçları geniş kitlelere ulaşmıştır.

İkinci çalışma olan Türkiye'den ve Hırvatistan'dan birer kurucu önderliğinde oluşturulan “Well-being Class In My Dream” eTwinning projesi Türkiye'den 9, Romanya'dan 2, Hırvatistan'dan 1, Polonya'dan 1, Ürdün'den 1, Gürcistan'dan 1 olmak üzere toplam 6 farklı ülkeden 15 ortak ve 92 öğrenci ile birlikte yürütülmüştür. Proje süresince toplam 26 farklı web 2.0 & yapay zekâ aracı kullanılmıştır. İşbirlikçi etkinliklerin sonunda toplam 15 farklı ürün elde edilmiştir. Ayrıca tüm ürünlerin yer aldığı bir e-kitap, sanal sergi ve final videosu oluşturulmuştur. Uygulanan çalışmalarının değerlendirilmesi ve analizi hem nicel hem de nitel veri toplama araçları ile yapılmıştır.

Nicel araştırma yöntemi olarak öğretmenler ve öğrenciler için proje başında ve sonunda Google Forms ile ön ve son değerlendirme anketleri hazırlanıp uygulanmıştır. Projenin hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin bilgi ve becerileri üzerindeki etkileri hakkında ayrıntılı bir değerlendirme yapılmıştır. Değerlendirmede sadece katılımcıların görüşlerine değil, aynı zamanda projenin okul dersleri, okul hayatı ve diğer alanlar üzerindeki etkisine de odaklanılmıştır.

Şekil 3

Son Değerlendirme Anketi Sonucu Öğretmen ve Öğrenci Memnuniyeti



Proje verimliliğini tespit etmek için ön ve son değerlendirme anket sonuçları karşılaştırılmıştır.

Ön değerlendirme öğretmen anketine 14 öğretmen, son değerlendirme öğretmen anketine tüm öğretmenler katılmıştır. Ön değerlendirme anketinde öğretmenlerin % 85,7'si derslerinde web 2.0 araçları kullandığını söylerken son değerlendirme anketinde bu sayı artarak öğretmenlerin % 93,8'i derslerinde web 2.0 araçlarını kullanacaklarını belirtti. Ayrıca öğretmenlerin % 100'ü projemizin web 2.0 araçları kullanımını teşvik ettiğini belirtti. Ön değerlendirme anketinde öğretmenlerin % 78,6'sı önceden eTwinning projelerinde yer aldığını, son değerlendirme anketinde ise bu sayının artarak öğretmenlerin % 100'ü yeniden eTwinning projelerinde yer almak istediğini belirtti. Son değerlendirme anketinde yer alan diğer sorulara verilen cevaplara göre öğretmenlerin % 100'ünün proje etkinliklerini iyi oluşu destekleyici, eğlenceli ve yararlı bulduğu, projenin kendilerini akademik yönden geliştirdiği, projede yer almaktan memnun oldukları görülmüştür. Ayrıca anketlerde açık uçlu sorulara da yer verilmiştir. Ön değerlendirme anketinde öğretmenlerin projeye hangi şehirden katıldıkları, projeye katılma sebepleri, projeye ne gibi katkı sağlayabilecekleri ve projenin öğrencilerine hangi yönlerden katkı sağlayacağını düşündüklerini; son değerlendirme anketinde ise proje ile ilgili son yorumlarını yazmaları istenmiş ve detaylı bilgiye ulaşılmıştır.

Ön değerlendirme öğrenci anketine 86 öğrenci, son değerlendirme öğrenci anketine 84 öğrenci katılmıştır. Ön değerlendirme anketinde öğrencilerin % 66,3'ü eGüvenlik hakkında bilgisi olduğunu belirtirken, son değerlendirme anketine göre bu sayı artarak öğrencilerin % 94'ü eGüvenlik hakkında bilgi ve farkındalık kazandığını belirtti. Ön değerlendirme anketinde öğrencilerin % 46,5'i önceden eTwinning projelerine katıldığını belirtmiş, son değerlendirme anketine göre bu sayı büyük bir oranda artış göstererek öğrencilerin % 97,6'sı yeni bir eTwinning projesinde yer almak istediklerini belirtmişlerdir. Ön değerlendirme anketinde öğrencilerin sadece % 42,4' ü önceden web 2.0 aracı kullandığını belirtirken projemizde öğrencilerin farklı yaş gruplarına ve becerilerine uygun toplamda yirmi altı farklı web 2.0 & yapay zekâ aracına yer verilmesi proje sonunda bütün öğrencilerin bu araçları bağımsız bir şekilde tek başlarına kullanmayı öğrenmelerini sağlamıştır. Son değerlendirme anketinde yer alan diğer sorulara verilen cevaplara göre öğrencilerin % 98,8'inin projeyi faydalı ve eğitici bulduğu, % 88,1'ine göre projenin derslerine katkı sağladığı, % 100'ünün projeyi beğendikleri görülmüştür.

Ayrıca anketlerde açık uçlu sorulara da yer verilmiştir. Ön değerlendirme anketinde öğrencilerin okullarının isimleri, hangi şehirden katıldıkları, yeni arkadaşlıklar edinecekleri için heyecanlı olup olmadıkları, projeden beklentileri, eğer önceden web 2.0 araçları kullanmışlarsa isimlerini yazmaları; son değerlendirme anketinde ise projede kullanmayı öğrendikleri web 2.0 araçlarının isimlerini yazmaları ve projeyi tek kelime ile tarif etmelerini içeren soruları cevaplamaları istenmiş ve detaylı bilgiye ulaşılmıştır.

Nitel araştırma yöntemi olarak öğrenci, öğretmen ve veli görüşleri, duyguları, gözlemleri, yorumları Padlet web 2.0 aracı ile alınmıştır. Katılımcıların olumlu yorumları, deneyimleri ve başarıları etkinliklerin etkisini ve kalitesini ortaya çıkartmıştır. Öğrencilerin ve öğretmenlerin katılımıyla gerçekleşen çevrim içi kapanış toplantısı sırasında Tricider web 2.0 aracı ile projedeki etkinliklere oy verilerek katılımcıların favori etkinlikleri belirlenmiştir. Dotstorming web 2.0 aracı ile katılımcılar proje hakkındaki görüşlerini, değerlendirmelerini interaktif bir şekilde eş zamanlı olarak yazıp birbirleri ile paylaşarak anlık geri bildirimler sağlanmıştır. Projenin planlama, faaliyetler, sonuçlar, değerlendirme, geri bildirim gibi tüm aşamaları belgelenmiştir.

Projemiz için çeşitli yaygınlaştırma faaliyetleri düzenlenmiştir. Proje haberlerimiz ortak okulların kendi okul web sitelerinde, okul panolarında tanıtılmıştır. Projemizin kendi web sitesi ve sosyal medya hesabı oluşturulmuş ve düzenli paylaşım yapılmıştır. Projemizin Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından düzenlenen hem Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Çalıştayı'nda yüz yüze hem de proje yaygınlaştırma web seminerinde çevrim içi olarak tanıtımı yapılmıştır. Projemiz Bursa Olay gazetesinde köşe yazısı olarak haber yapılmış ve yerel basında yer almıştır. Projemizin Polonya'da okul öğrencilerine sunumu, Gürcistan' da veli ve öğretmenlere sunumu gerçekleşmiş, Romanya'da Erasmus Haftası'nda tanıtımı yapılmıştır. Proje çıktılarımızdan olan iyi oluş günlüğü 224 defa okunmuş, sanal sergimiz 264 defa izlenmiş, e-kitabımız 421 defa okunmuş, web sitemiz 571 kişi tarafından incelenmiştir. Projemiz 6 ülkeden ortaklarla birlikte yürütülmesine rağmen e-kitabımızın okunma ve web sitemizin ziyaret edilme verilerine göre ABD ve Yunanistan gibi projede yer almayan ülkelerde de projemizin takip edildiği görülmektedir. Çok yönlü yürütülen yaygınlaştırma faaliyetlerimiz sonucunda projemiz okul sınırlarının ötesinde daha geniş kitlelere ulaşmış, görünürlüğü artmış ve proje çıktılarımız farklı okullardan öğretmenler tarafından eğitim faaliyetlerinde kullanılabilir hale gelmiştir. Projemiz hem Ulusal Kalite Etiketini hem de Avrupa Kalite Etiketini almaya hak kazanmıştır. Ayrıca en başarılı projeler arasında yer alarak 10-12 Aralık 2024 tarihinde Türkiye, Antalya'da gerçekleştirilen eTwinning 15. Ulusal Konferansı'na davet edilmiştir. 15 Aralık 2024 tarihinde de Gürcistan'da gerçekleştirilen eTwinning Konferansı'nda yer almaya hak kazanan projeler arasına girmiştir.

Sonuç olarak, bu makalede yer alan çalışmalar istatistiklere göre öğrenciler ve öğretmenler üzerinde olumlu etkiler sağlamış ve derslerde anlamlı bir fark yaratmıştır. Hedeflere tam olarak ulaşıldığı nitel ve nicel verilerle kanıtlanmıştır.

TARTIŞMA

Aktif öğrenme, öğrencinin pasif bir dinleyici olarak değil, öğrenme sürecinin karar alma, planlama, katılım, üretim gibi her aşamasında aktif rol aldığı, bilgiyi kendisinin keşfettiği ve yaparak yaşayarak öğrendiği bir öğrenme yaklaşımıdır. Bilginin öğretmenden öğrenciye aktarıldığı geleneksel öğrenme yöntemi yerine aktif öğrenmede öğrenci sürecin bir parçası olup bilgiyi öğretmen ile birlikte yapılandırır ve bireysellikten uzak işbirlikçi çalışmalarla öğrencilerin yetenekleri gelişir. İşbirlikli öğrenmenin temel amacı, öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dahil etmektir. (Slavin, 1990). “Gruptaki bir çocuk bireysel olarak hedeflerine ancak diğer üyeler de başarılı olurlarsa ulaşabilir.” (Johnson, Johnson, & Smith, 1991). Ancak aktif öğrenmenin önünde mevcut sınıfların esnek bir yapıya sahip olmaması, kalabalık olması, materyal eksikliği, öğretmenlerin ilgili konular üzerine mesleki

gelişimlerini destekleyici eğitim ihtiyacı gibi bazı engeller vardır. Bu makalede aktif öğrenmeyi pekiştirmek amacıyla bu engellerin çözümcül bir bakış açısı ile nasıl aşılabileceğini ele alan, öğrencilerin iletişim, iş birliği, yabancı dil, dijitalleşme, eleştirel düşünme, problem çözme, girişimcilik, sorumluluk, özgüven, paylaşımcılık, ekip ruhu bilinci kazanma gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesini sağlayan örnek bir öğrenme senaryosu ve yenilikçi, esnek öğrenme alanları tasarımı ile iyi oluş konularını içeren bir proje çalışması tanıtılmaktadır.

Aktif öğrenmenin gerçekleşebilmesinin önündeki temel engel sınıf ortamıdır. Geleneksel sınıflar günümüz öğrencilerinin ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılamakta yetersiz kalmaktadır. Birbiri ardına sıralanmış sıralarda, birbirinin sadece enselerini görerek oturan öğrenciler iletişim ve iş birliği kuramaz ve aktif öğrenme gerçekleşemez. Aktif öğrenmenin gerçekleşebilmesi için sınıflar yeniden tasarlanmalı, öğrenci merkezli, katılımcı ve dinamik olmalıdır. Öğrencilerin hareketli masalar, tekerlekli sandalyeler gibi esnek mobilyaların yer aldığı sınıflarda kendilerini daha rahat hissederek motivasyonları artacak ve aktif öğrenme daha verimli olacaktır. Ayrıca sınıfın ışığı, duvarların rengi, teknolojik donanımı da bu verimliliği artıracaktır. Geleceğin yenilikçi sınıflarında bulunan altı öğrenme alanından her biri içeriğine göre döşenmelidir. Örneğin *sunum alanında* yeşil ekran teknolojisi için yeşil perdeli veya boyalı bir alan, öğrencilerin sunumları dinleyebilmeleri için oturabilecekleri bir köşe, VR gözlükler; *gelişim alanında* armut koltuklar, kitaplık; *araştırma alanında* bilgisayarlar; *üretim alanında* 3D yazıcılar, 3D kalem; *etkileşim alanında* hareketli masalar, tekerlekli sandalyeler; *iş birliği alanında* beyin fırtınası yöntemi etkinlikleri için panolar, yazı tahtası gibi malzemeler kullanılmalıdır. Sınıf ortamı bu ve benzer şekillerde tasarlanırsa aktif öğrenme verimli hale gelecektir. Aktif öğrenmenin sağlanabilmesi için diğer bir gereksinim ise geleceğin sınıf laboratuvarlarının kullanımı ve aktif öğrenme stratejileri konularındaki ihtiyaç duyulan mesleki gelişim öğretmen eğitimleridir. Sınıflar yenilikçi bir şekilde tasarlanmış olsa da öğretmenler hem dersi farklı öğrenme alanlarının özelliklerine göre nasıl kullanabileceği, farklı yöntem ve teknikleri nasıl bir araya getirebileceği, öğrenme senaryoları üretebilme ya da üretilmiş senaryoları uygulayabilme konularında bilgi ve tecrübe edinmelidir. Bu makalede öğretmenlerin bir sınıfı nasıl kendi imkânları ile yenilikçi bir sınıf laboratuvarına dönüştürebilecekleri ve orada nasıl ders işleyebileceklerine dair yöntem ve teknikleri içeren örnek bir öğrenme senaryosu sunulmaktadır. Ayrıca hâlihazırda okullarında geleceğin sınıf laboratuvarı mevcut olan öğretmenler için de bu yenilikçi sınıflarda bulunan altı öğrenme alanı hakkında bilgi verilerek her bir alanda yapabilecekleri uygulanmış, geri bildirimi alınmış, başarıya ulaşmış etkinlik önerileri yer almaktadır. Geleceğin sınıf laboratuvarlarını tasarlama (FCL) ve iyi oluş (Well-being) üzerlerinde ayrı ayrı çalışılmış iki farklı konudur. Ancak bu makalede yer alan eTwinning proje çalışmasında geleceğin sınıf laboratuvarı ortamının tek başına getireceği başarının ve verimin öğrencilerin fiziksel, mental ve birçok farklı yönden iyi oluşu da desteklenirse iki katına çıkabileceği öngörülmüştür. Bu amaçla normalden farklı olarak bu iki konuyu ayrı ayrı çalışmak yerine birleştirerek geleceğin sınıf laboratuvarlarında bulunan altı öğrenme alanı (sunum, iş birliği, etkileşim, araştırma, üretim, geliştirme) ile altı iyi oluş boyutunun (duygusal, fiziksel, zihinsel, ruhsal, sosyal, çevresel) içerdikleri öğrencilerin aynı beklentilerini ve ihtiyaçlarını karşılayan ortak özellikler belirlenmiş ve bu ortak özellikleri kapsayan özgün etkinlikler tasarlanmıştır. İki farklı konuyu birleştirme stratejisi sayesinde ilgili konular üzerinde farklı bir bakış açısı elde edilmiş, yenilik ve verimlilik artışı sağlanmış ve bu alanda yapılacak yeni çalışmalara katkı sunulmuştur. Ancak bu çalışmaların kısıtları da mevcuttur. Öğrenme senaryosu 30 kişilik bir sınıfta, proje etkinlikleri ise farklı ülkelerden katılan 92 öğrenci ile uygulanmıştır. Her ne kadar nitel ve nicel veri toplama araçları ile değerlendirmesi yapılmış ve hedeflere başarıyla ulaşıldığı belirlenmiş olsa da bu çalışmaların sonuçlarının genelleştirilebilirliğine ve geçerliliğine dikkat etmek faydalı olacaktır. Ayrıca yapılan çalışmalarda mevcut sınıf ortamını geliştirmek için çoğunlukla iç mekân tasarımı üzerine yoğunlaşılmış, dış mekân tasarımına ise az yer verilmiştir.

Bu makalede yer alan öğrenme senaryosu ve proje etkinlikleri eğitimcilerin faydalanabileceği örnek uygulamalar olup aktif öğrenme stratejilerini benimsemelerine ve derslerinde uygulayabilmelerine katkı sağlayacaktır. Aktif öğrenme daha verimli gerçekleşecek ve öğrenciler çok yönlü gelişerek 21. yüzyıl becerilerini artıracaklardır.

SONUÇ

Bu makalede yer alan aktif öğrenme, geleceğin sınıf laboratuvarları, iyi oluş konuları ile ilgili yapılmış olan çalışmalar sonucunda kişisel ve akademik yönden hem öğretmen hem de öğrenci gelişimi sağlanmıştır. Eğitim ve öğretime katkı sunulmuştur. Çalışmaların sonunda elde edilen çıktılar bu alanda yapılacak olan yeni çalışmalara ilham verecektir.

“Students as Designers of Learning Spaces - Öğrenme Alanlarının Tasarımcı Öğrencileri” Mooc kursu kapsamında oluşturulan öğrenme senaryosu öğrencilerin aralarındaki iş birliğini, iletişimi, etkileşimi artırarak İngilizce ders kazanımlarını multidisipliner bir yaklaşım ile edinebilmelerine, yaratıcılıklarını kullanarak bir ürün ortaya koyabilmelerine imkân sağlamıştır. Derse katılmayı tercih etmeyen öğrencilerin de ilgisini çekip derse dâhil olmalarına olanak tanımıştır. Geleneksel sınıfların tersine tasarlanan esnek sınıf öğrencilerin öğrenme sürecinde derse karşı ilgilerinin artmasını, iş birliği içinde aktif olarak derse katılım göstermelerini, yaparak yaşayarak öğrenme ilkesini benimseyerek kendi yeteneklerini keşfetmelerini ve ortaya çıkarabilmelerini mümkün kılmıştır. Öğretmenlere ise farklı tekniklerin bir araya getirilerek her öğrencinin derse katılımının nasıl sağlanabileceği, disiplinler arası geçişin nasıl yapılabilceği, bir mekânın bölümlerinin nasıl birer öğrenme alanına dönüştürülebileceği hakkında fikirler vermektedir. Final bölümünde öğretmen ve öğrencilerin ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda tasarlanan farklı öğrenme alanlarını içeren sınıf dönüşüm planı ise okullarında geleceğin sınıf laboratuvarı oluşturmak ve kurumsal kapasitelerini artırmak isteyen eğitimcilere izlemeleri gereken aşamalar hakkında örnek bir uygulama teşkil etmektedir.

“Well-being Class In My Dream” eTwinning projesinde aktif öğrenmede kritik öneme sahip geleceğin sınıf laboratuvarlarında bulunan altı öğrenme alanına dikkat çekilmiş, bu alanlar iyi oluş temasının altı boyutu ile eşleştirilerek, geliştirilmiştir. Her öğrenme alanında ayrı ayrı etkinlikler uygulanarak pedagojik yönden daha fazla kazanım elde edilmiş, öğretmenlere farklı etkinlik önerileri sunulmuş ve aktif öğrenme daha etkin hale getirilmiştir. Proje süresince uygulanan özgün etkinlikler sayesinde öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri gelişerek kendilerini keşfetmeleri, mevcut potansiyellerini ortaya çıkarmaları sağlanmıştır. Öğrenciler duygularla ilgili etkinlik ile duygularını ifade edebilmeyi öğrendi, çevre konulu etkinlik ile çevre bilinci ve doğa sevgisi kazandı, origami etkinliği ile yeni konular hakkında araştırma yapmayı, yaratıcılıklarını ve el becerilerini geliştirdiler. Öğrencilerin ortak okullardan akranları tarafından yazılan bir günlüğü takip ederek ve günlüğün devamını yazarak üst düzey bilişsel becerileri gelişti. Karma ülke takım çalışmaları, işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturma gibi çeşitli etkinlikler sonucunda öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme, iletişim, iş birliği, tasarım, yaratıcı düşünme & yazma becerileri, farklı ülkelerden akranları ile iletişim kurarak yabancı dil becerileri, yapay zekâ araçlarını ve web 2.0 araçlarını kullanarak dijital becerileri gelişti. Öğrenciler girişimcilik ruhu ve takım ruhu bilincine sahip oldular, özgüven kazandılar, paylaşmayı ve sorumluluk almayı öğrendiler. Oluşturulan eGüvenlik konulu senaryo yazma ve canlandırma etkinliği ile öğrencilerin dijital güvenlik konusunda temel bilgileri edinmeleri sağlandı ve öğrendiklerini pratikte kullanmalarını sağlamak için etkileşimli bir proje aracılığıyla eğitim verilmiş oldu. Öğrencilerin dijital okuryazarlık, çevrim içi görgü kuralları, gizlilik farkındalığı ve çevrim içi tehditleri belirleme ve bunlara yanıt verme yeteneği gibi kritik becerileri gelişti. Öğrencilerin eGüvenlik konusunda farkındalık kazanmalarının yanı sıra, birbirinin devamı niteliğinde olan işbirlikçi senaryo yazımı ve canlandırılması sayesinde yaratıcı düşünme, yazma ve rol yapma becerileri de gelişti. Yapılan uzman daveti etkinlikleri öğretmenlerin hedef konular üzerindeki hâkimiyetlerine, kişisel ve mesleki gelişimlerine katkı sağladı.

Öğrenciler ve öğretmenler uluslararası düzeyde kendi kültürlerini tanıttılar ve farklı kültürleri tanıma fırsatı buldular.

ÖNERİLER

Bu makalede aktif öğrenmeyi mümkün kılan çalışmalara yer verilerek eğitimcilere konu hakkında fikir ve öneriler sunulmaktadır. Gelecek çalışmalarda geleceğin sınıf laboratuvarlarının oluşturulmasında dış mekân tasarımı ve etkinliklerine daha çok yer verilebilir. Çünkü öğrenme sadece sınıfta gerçekleşmez. Her yer bir öğrenme alanına dönüştürülebilir. Bu makalede yer alan çalışmalar yeni yapılacak çalışmalara ışık tutacaktır ve geliştirilerek devam ettirilmesi faydalı olacaktır.

Etik Beyan

Bu makale, UPUES 2025 5. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan “Well-being Class In My Dream - Hayalimdeki İyi Oluş Sınıfı” adlı bildirinin içeriği geliştirilerek ve kısmen değiştirilerek üretilmiştir.

Etik Kurul Onayı

Bu araştırma için etik izin gerekmemektedir.

Yazar Katkıları

Araştırma Tasarımı (CRediT 1) Yazar 1 (%100)

Veri Toplama (CRediT 2) Yazar 1 (%100)

Araştırma - Veri Analizi - Doğrulama (CRediT 3-4-6-11) Yazar 1 (%100)

Makalenin Yazımı (CRediT 12-13) Yazar 1 (%100)

Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi (CRediT 14) Yazar 1 (%100)

Finansman

Çalışma herhangi bir kurum tarafından desteklenmemiştir.

Çıkar Çatışması

Herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (SDG)

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları: Desteklemiyor.

REFERANSLAR

- Allardt, E. (1973). A Welfare Model for Selecting Indicators of National Development. *Policy Sciences*, 4, s. 63–74. doi:10.1007/BF01404933
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook 1: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. *ASHE-ERIC Higher Education Report*.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. New York: Macmillan Publishing.
- Dewey, J. (1938). *Experience & Education*. New York: NY: Kappa Delta Pi. ISBN 978-0-684-83828-1.
- European Commission. (2018). Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018SC0014&from=EN> adresinden alındı
- European Schoolnet, the Future Classroom Lab (FCL). (2012). <https://fcl.eun.org/> adresinden alındı
- FCL, Türkiye. (t.y). <https://fclturkiye.eba.gov.tr> adresinden alındı
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1991). *Active learning: cooperation in the college classroom*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Konu, A., & Rimpelä, M. (2002). Well-being in schools: A conceptual model. *Health Promotion International*, 17(1), s. 79–87. doi:<https://doi.org/10.1093/heapro/17.1.79>
- Norman, D. A. (1980). *Cognitive engineering and education*. In D.T. Tuma & F. Reif (Eds.), *Problem solving and education: Issues in teaching and research (97-107)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oblinger, D. (2006). *Learning Spaces*. Educause ISBN 0-9672853-7-2. www.educause/learningspaces adresinden alındı
- OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments, Educational Research and Innovation*. Paris: OECD Publishing. doi:<https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Slavin, R. E. (1990). *Co-operative learning: Theory, research and practice*. Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- UNESCO. (2013). Transversal Competencies in Education Policy and Practice. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231907> adresinden alındı
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weinstein, C., & Mayer, R. (1986). *The Teaching of Learning Strategies*. New York: In: Wittrock, M, Ed., *Handbook of Research on Teaching*, Macmillan.
- Wood, D. J., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychiatry and Psychology*, 17(2), s. 89-100.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Active learning is a learning approach in which students, rather than passive listeners, take an active role in every stage of the learning process such as decision-making, planning, participation, production. They discover and access the information themselves and learn by doing & experiencing. Traditional classrooms are the biggest obstacle to active learning as they do not meet the needs and expectations of students. Students have difficulty in concentrating and being motivated in classes. Therefore their interest and success decrease. Creating innovative, flexible, and sustainable learning spaces, designing future classroom labs, and supporting students' well-being are crucial for encouraging active learning. This article will present two sample studies on designing innovative and flexible learning spaces where students can work in collaboration and communication unlike traditional classrooms, and on activities that can be used in these spaces. The first study is a learning scenario prepared as a part of the "Students as Designers of Learning Spaces" Mooc course, took place in the Personal Development module on the eTwinning platform. The second study, "Well-being Class in My Dream," is an eTwinning project carried out by fifteen partner schools from six different countries (Turkey, Croatia, Romania, Poland, Jordan, and Georgia) using a project-based learning approach.

Method: The first sample study is creating a learning scenario. This learning scenario was developed during "Students as Designers of Learning Spaces" Mooc course that includes Novigado journals on the topic of designing future classroom labs. This learning scenario was implemented in four phases. The first phase is "Mobile Debate" which is a warm-up activity. The second phase is "Matrix DTA3 How? Now, Wow !" which is a brainstorming method. The third phase is implementation in which students create products together. The final phase is preparing a class transformation plan that aims to transform a class into an innovative and flexible learning space according to teachers and students' needs and expectations.

The second sample study is "Well-being Class In My Dream" eTwinning project. In this project, we aim to design innovative and flexible learning spaces where students can work in collaboration, communicate and develop their 21st century skills. While doing this, we have determined well-being as our main theme. Because well-being is an essential part of creating effective learning spaces for active learning. In future classroom labs, there are six learning zones (present, exchange, interact, investigate, create, develop). There are main six dimensions of well-being (emotional, physical, intellectual, spiritual, social and environmental). In our project, we have produced a strategy of matching and combining well-being dimensions with future classroom labs' six learning zones which both develop students' same skills and meet their same needs and expectations. We have implemented various activities related to each dimension of well-being in the appropriate learning zones and achieved more pedagogical gains by reconciling the two subjects with each other with a multidisciplinary approach and according to the curriculum objectives of all involved countries.

Findings: The learning scenario prepared during "Students as Designers of Learning Spaces," Mooc course had 216 participants from European countries. The learning scenario prepared during this course was implemented with 30 students. Its evaluation was made qualitatively by Belgian expert Xavier Garnier and was announced as a Success Story in live chat in 2022. This study was also selected as a good example to be introduced at Best Practices in Education Conference held in Bursa in the same year.

"Well-being Class In My Dream" eTwinning project was carried out with 15 partners and 92 students from six different countries. A total of 26 different web 2.0 and artificial intelligence tools were used throughout the project. A total of 15 different products were produced at the end of the collaborative activities. The evaluation of the project and its analysis were done with both qualitative and quantitative tools. As quantitative tools, pre & post evaluation surveys were applied to teachers and students. According to the data obtained from these surveys, it was determined that the students and teachers were satisfied with the project, that it improved many different skills and that it contributed personally and academically. As qualitatively, the feelings and thoughts of teachers, students, and parents about the project were collected via Padlet tool. At the online closing meeting, teachers and students were asked to evaluate and comment on the project using Dotstorming tool. Positive feedback was received. Various dissemination activities were organized for our project, ensuring its reach to a wide audience. Our well-being diary, one of the project outputs, was read 224 times, our virtual exhibition was viewed 264 times, our website was viewed by 571 people and our final e-book was read 421 times. Our project has taken National and European Quality Labels and was also invited to 15th eTwinning National Conference held in Antalya, Turkey

between 10th and 12th December in 2024. It was also selected to participate in the eTwinning Conference held in Georgia on 15th December, 2024.

In short, both studies presented in this article have statistically demonstrated positive impacts on students and teachers, making a significant difference in their learning outcomes. The objectives have been fully achieved.

Discussion: Creating learning scenarios guides teachers through all processes, from lesson planning to assessment, and makes active learning effective. Even if classrooms are designed innovatively, teachers must acquire knowledge and experience in how to adapt lessons to the characteristics of different learning spaces, how to combine different methods and techniques, and how to generate and implement learning scenarios. This article presents a sample learning scenario that includes methods and techniques for teachers to transform a classroom into an innovative classroom lab using their own resources and how to teach within it.

Furthermore, this article presents a new strategy of combining the six learning zones of future classroom labs (present, exchange, interact, investigate, create, develop) and the six well-being dimensions (emotional, physical, intellectual, spiritual, social and environmental) although they are two distinct topics that have been studied separately. Because the success and efficiency of a future classroom lab environment alone can be doubled if students' physical, mental, and other aspects of well-being are also supported in it.

However, these studies also have limitations. The learning scenario was implemented in a class of 30 students, and the project activities were implemented with 92 students from different countries. Although evaluations were conducted using both qualitative and quantitative tools and the objectives were determined to have been successfully achieved, it would be beneficial to consider the generalizability and validity of the results of these studies.

Conclusion: The studies on active learning, future classroom labs and well-being discussed in this article have resulted in significant improvement for both teachers and students. Contributions have been made to education. The results of these studies will inspire further research in this area.

In the first study, the learning scenario applied has ensured student engagement, active collaboration, and learning by doing & experiencing approach, enabling students to discover and develop their own talents. It also gives ideas to teachers how to integrate diverse techniques to ensure student engagement, facilitate interdisciplinary transitions, and transform parts of classes into learning spaces that meet students' needs and expectations.

In the second study, through various collaborative activities, including mixed country teams, students have developed their 21st century skills such as critical thinking skills, problem solving skills, design skills, creative thinking and writing skills, foreign language skills through communication with peers from different countries, communication and collaboration skills, and digital skills through the use of artificial intelligence and web 2.0 tools. Students have also developed an entrepreneurial spirit and team spirit, gained self-confidence and learned to share and to take responsibility. Students were able to introduce their own cultures internationally and explore other cultures. The various activities and especially expert invitation events enhanced teachers' mastery of target topics and contributed to their personal and professional development.

Recommendation: This article presents studies that enable active learning and offers ideas and suggestions for educators on the subject. It would be beneficial for future studies to include more outdoor design and activities in the creation of future classroom labs. Because learning doesn't just happen in the classroom. Each place can be transformed into a learning space. The studies presented in this article will shed light on future research and should be continued and developed.