

-ÖYT-

①

Tanımlar

Strateji = Yönt. belirlenmesine yön veren yüksek.

Yöntem = Seçilen ve izlenen yol

Teknik = Yöntemi uygulama kaynağı biçimi

→ ÖĞRETİM İLKELERİ ←

Yapılacak ilk iş → Amaçların belirlenmesi

⇒ Amaç → Program, ilke, metot

Başlıca öğretim ilkeleri şunlardır;

1. Öğrenciye Görelik = Program hazırlanırken öğrenci ihtiyacını dikkate alınmalı. (psk, fizy.)

2. Bilinenden Bilinmeye = Geçmiş bilgilerden hareketle yeni bilgi sağlama

3. Somuttan Soyuta = Soyut kavramları somutlaştırmak (skiz, foto, görsel efekt)

(2)

TELLUS
FABRİKASI
TYO-

4. **Yakından Uzağa** = En yakın çevreden başlayarak uzağa doğru gitme
5. **Tasarımcı (Ekonomi) İlkesi** : Aşgari düzeyde maliyet / iş gücü max. verim
6. **Acıklık** = Verilen bilgiler NET olmak
• Kelimeler anlamlı olmalı
7. **İş İlkesi** = Problem çözümüne öğrencinin aktif olarak katılması
8. **Hayatta Yakınlık** = Hayatta karşılaşılabilecek problemlerin sınıfı getirilmesi
9. **Bütünlük İlkesi** = Öğrenci her yönüyle dengeli olarak eğitilmelidir

ÖĞRETİM STRATEJİLERİ ← ③

- * Sunuş
- * Buluş
- * Araştırma - İncelama

1. SUNUŞ YOLU (Aussage)

→ L1 Temel özelliği vardır.

- Öğrt - öğrenci etkileşimi yoğun olmalı
- ✱ • Bol örnek
- ✱ • Genelden - özele
- ✱ • Tümdengelim

→ Asamaklıdır vardır. 3 aşama

1. Giriş = Ön organize ediciler sunulur.
2. Bilginin Sunumu = Tümdengelim kullanılır
3. Bilisel Yapının Güçlendirilmesi = Öğrencinin
önnet vermesi istenir.

→ Ne Zaman Kullanılır?

- Konu çok zaman alır
- Ön bilgiler eksikse
- Konu SOYUT ve Karmaşık
- Temel ilke ve uygulamaların öğretiminde

④

NOT! ⇒ Öğrenci PASİF olmamalı X

Alınanlar Kalimatları:

- Öğretmen aktif
- Öğrenci pasif değil
- Anlamlı Öğrenme
- İyi organize adımlar kullanılır
- Tutarlı öğrenim
- Bilgi basam. kazanımlar için

→ Kullanılan Teknikler

- Tartışma
- Müzakere
- Panel / Karşıt Panel
- Forum
- Beyin Fırtınası

2. BULUŞ YOLUYLA

(5)

- Öğrenci İPUGLARINDAN bilgi çıkarak temel ilke ve kavramı çıkarır.
- Öğrenci aktif.
- Kavrama ve üstü basm.
- Süreci değer.
- Tüme varım kullanılır.
- SINIRLILIK = 20 an
- Bilgi aktarmı yapma → Öğretmen X

! Merak artırılın Belirsizlik meydana getirilir.

! Özellikle matematik ve fen dersinde

Uygulanma Basamakları

1. Öğretmen örnek verir
2. Öğrenci " "
3. Öğretmen ek örnek verir
4. Öğrenci " " "
5. Öğretmen örnek olmayan durum sunar
6. Öğrenciler 2 tane örneği karşılaştırır.
7. Öğretmen öğr. özelliklerini toplar
8. Öğrenci özellik - ilke ilişkisini ifade eder
9. Öğretmen Orjinal ek örnek sunar

3. ARAŞTIRMA - İNCELEME

(6)

- 2-8 kişilik grup
- Bir problemi ya da bir konuyu araştırmak ve rapor etmek.
- Problem çözme aşamaları kullanılır.
- Tümdengelım - Tımevarım
- Bılımsel yöntem ve tutum kazandırır.
- ★ → Transfer (Bazı prob. çözümünde kullanılır)
- Sınıf dışı uyg. denei eticili (Deney, gözlem)
- Zaman alır

- DİR

1. An

- ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ - 7

1. Anlatım
2. Gösteri
3. Gözlem - Gezi
4. Grup Tartışması
5. Laboratuvar
6. Örnek Olay
7. Problem Çözme

1. Anlatım Yöntemi

- Bu konu ilk defa öğretilirken kullanılabilir
- Kalabalık sınıflarda rahat uygulanır.
- Kolay ve ekonomiktir.
- SINIRLILIKLARI
 - Uzun sürece sıkıcı olur.
 - Eksik iletişim ne kadar yapılması
 - Dinleyicinin PASİF olması

⑧

2. Gösteri (Demonstrasyon)

- Öğretmen = Aktif
- Öğrenci = Pasif
- Gösterilerle konunun cisiklendiği teknik

3. Gözlem - Gezi Yönt.

- Gözlem = Varlık ve olayların tabii ortamlarında PLANLI ve AMAKLI olarak incel.
- Eğitimsel amaçlı yapılan gezilere ilişkin juralı-yetlerin tümü gözlem gezisinin kapsamında

4. Laboratuvar

- Gözlem ve deney yaparak
- Öğrencinin ⇒ El becerisi gelişir
- Yapılacak işi idare kabiliyeti kazanır
- Analiz - Sentez - Gözlem becerileri artar

7. Örnek Olay İncelenmesi

- Gerçek hayattan alınmış problemin sınıf ortamında çözülmesi
- ⇒ Öğrenciyi gerçek yaşam sorunlarıyla yüz yüze getirir

6. Problem Çözme

(9)

- Hataya ulaşmak için en etkili yolu seçme
- Problem çözümü, Genelleme ve Sentez yapma kullanılır
- 6 aşamalıdır:
 1. Problemin hissedilmesi, belirlenmesi
 2. " Tanımlanması, Sınırlanılması
 3. Bilgilerin toplanması
 4. Hipotez Kurma
 5. Hipotezleri uygulama
 6. Prob. çözülmesi ve sonuçta verilmesi

7. GRUP TARTIŞMASI YÖNTEMİ

1. PANEL

- 3-5 kişilik küçük grup
- Samimi bir hava içinde tartışma
- Bir meseleyi çözümü ele almak

Eğitim ve görüşleri ortaya koyma

2. FORUM

* Belli bir konuda geniş bir kitleye uzman bilgisi aktarma

* Daha sonra sonuçları cevap verme

(10)

3. MÜNAZARA

→ 2 grup var + dinleyici + Juri

→ Tez - Antitez

YARARI ⇒ Konuları çok geniş kapsamı

Bilgiyi sadece yararlanabilme

4. Sempozyum

→ Bir konu hakkında DEĞİŞİK yönlerin uzman
kişilerce kitleye sunulması

→ Uzman kişi sayısı 3-6 kişi

→ Sunum = Tebliğ

5. SEMİNER

→ Uzman 1 kişinin dinleyici kitleye sunu
yapması

6. AÇIK OTURUM

→ DEĞİŞİK görüşlere sahip konuşmacılar

→ Başkan yönetiminde

→ Dinleyici kitle içinde tartışma.

NÖT!!!

(11)

- * Değişik Görüş → Açık Oturum
- * Konunun Değişik Yönleri → Sempozyum
- * Uzman Bir Kişi → Seminer

7. 2 İT PANEL (KOLLEGIYUM)

- 1. Grup — Soru sorar (Dinleyici)
- 2. Grup — Cevap verir (Uzman)
- Sorular daha çok dinleyici grubun ilgi ve iht. göre olmalı

8. BÜYÜK GRUP TARTIŞMASI

- Bütün sınıfta katıldığı
- Tartışmayı yöneten (öğretmen) isteyen hokere ezit oranda söz verir
- Arada arada konuyu Özetlemeye diktar eder

9. VİZİLTİ GRUPLARI

(12)

→ Belli sayıda gruplar

→ Grup sayısı kadar dakika verilir

ÖRNEK = VİZİLTİ 33

↳ 3 kişilik grup

↳ Her bir üye 3 dk konuşur.

10. AKIL TARAMASI

→ 4-9 kişilik gruplar

→ Grup üyeleri aralarında 5-10 dk.

konuşarak beyin fırtınası yapar.

AMAÇ ⇒ Farklı fikir ve bakış açıları
üretebilmek

11. ÇEMBER

* AMAÇ ⇒ En az kavrama düzeyinde dikkat
kazanmak

* 10-15 öğrenci çember şeklinde oturur.

* Her konuşmacıya 1-2 dk. süre

(13)

* Başkan = Süreyi kontrol eder. Süreyle ~~son~~
seran sonunda Değerl. - katılımcı konuşman
yapan

12. SOKRATİK TARTIŞMA

1. Bireyin çok iyi bildiğini zannettiği konu gündeme getirilir.
2. İroni (Bilmiyorum hissi verilir)
Doğrumsa (Araştırarak biraz bilgiye sahip)
3. AMAÇ = Bildiğim bir şey varsa
Hiçbir şey bilmediğimdir.

13. ÇALIŞTAY

❗ Özellikle genel eğitim sorunlarına çözüm
bulmak, eğit. yön. yön. katmak için uzman-
ların yaptığı **Toplantı**.

DİKKAT



⇒ Çalıştayda herkes 0 konuda
Uzman

- ÖĞRETİM TEKNİKLERİ -

(14)

1. Rol Oynama

- Dramatize bilgi — Öğrenme daha kalıcı
- Merak / Tekrara bağlı kalınır

2. Drama (Bağımsız Rol Yapma)

- Öğrencilerin yaşayarak öğrenmesini sağlar

3. Benzetisim (Simülasyon)

- Aslında uygun olarak yapılan modellerde gerçekleştirilen öğretim
- Öğrenci aktif
- Psikomotor Bezemelerde
- Planla alınacak tehlikeli roller hazırlık

4. Mikro Öğretim

- Kontrollü öğretim ortamı sunulur
- Hizmet öncesi öğrenim kavramdır. (ÖĞRETMEN)

5. Altı Sapka

- Elastik ve çok yönlü düşünmeyi sağlar.
- Olayla farklı yaklaşımları barındırır.

- **Beyaz Sapka** = Tarafsız
- **Kırmızı Sapka** = Duygusal
- **Siyah Sapka** = Karamsal, eleştirel
- **Sarı Sapka** = Pessimist ve yapıcı
- **Yeşil Sapka** = Yeni ve farklı çözüm yolları
- **Mavi Sapka** = Olası ihtimalleri gören, objektifleri kontrol altında tutan

7. Kartopu

- Konu önce "Bireysel" düşünülür
- Ardından 2 kişilik ekipler kurulur
- Daha sonra 4'lü 8'li ekipler
- Fincilde herkesin karşısında oturur

7. Balık Kılacağı

- Neden - Sonuç diyagramı
- Problemin nedenleri ve alt nedenlerini
- Öğrencinin bir şekilde prob. üzerinde yoğunlaşır.

8. Kavram Haritası

- Sembolik çizimlerde oluşan öğretim aracı
- Din bilgilerle yeni kavramların birleştirilmesini sağlar

9. Kavramsal Karikatür

- Karikatür tartışma ortamı yaratmak için
- UYARAN olarak kullanılır.

10. İstasyon

- * Farklı duyu organlarına hitap
- * Bulunan bir işe katkı sağlama,
- * Yarmı kalan işi tamamlama

(18)

→ MODEL, KURAM VE YAKLAŞIMLAR -

1. PROGRAMLI ÖĞRENME (SKINNER)

"Öğretimin Bireyselleştirilmesi"

→ 3 (unsur) aşaması vardır;

1. Program (öğrenilecek bilgi)
2. Materyal
3. Öğrenci

* → Öğrenci öğrenmeye aktif olarak katılır.

En önemli yansı = Dönüt ve düzeltmeyi
hemen yapması

→ İlkeleri Şunlardır:

K → Küçük Adımlar

E → Etkin Katılım

B → Başarı

A → Anında Dönüt - Düzeltme

B → Bireysel Hız

2 TAM ÖĞRENME (BLOOM)

- Ek zaman ve öğrenme durumları saptanması herkes öğrenbilir
- Başarılı olmak yeteneğe değil öğretimin niteliğine bağlı
- Öğrenme merkezli
- İyi öğrenciler sürekli geride geleni bekler Bu da iyi yavaşlatır

Öğrenme Değişkenleri

1. Öğrenci Nitelikleri = Bilgi, beceri, yetenek
2. Öğretim Hizmetinin Niteliği = İpucu, pekiştirme, katılım, dönüt - düzeltme
3. Öğrenme Ürünleri = Öğrencinin öğrenme hızı, duygusal özellik ve becerileri

(20)

FABER CASTELL

3. OKULDA ÖĞRENME (CARROLL)

* Her öğrenci **Aynı Düzeyde** öğrenbilir.

* Sadece hızları farklı (hızlı - yavaş)

* Belirleyici değişken **ZAMAN**

* 3 temel dayanağı vardır.

1. İyi öğrenen - öğrenemeyen öğrenci vardır.

2. Hızlı " " " "

3. Uygun öğrenme koşullarında, her öğrenci öğrenbilir.

* 5 ögesi vardır.

1. **Sebat (Sabır)** = Gönüllü olarak öğrenmeye açılan zaman

2. **Yetenek** = Konuyu öğrenmek için ihtiyacı olduğu süre

3. **Öğrekinden Yararlanma** = Hazırbulunuşluk
Yeteneği

4. **Fırsat** = Öğrenmeye verilecek zaman

5. **Öğretimin Niteliği** = Ek zaman kullanmadan öğretme

4. YAPILANDIRMACI

- Eski bilgiyle yeni bilgi arasında bağ kurma
- Yeni bilgiyi varolanla bütünleştirme
- Pragmatist (faydacı)
- Aktif öğrenme / İşbirlikli öğrenme
- Aşamaları:

1. Öncelki bilgiler harekette geçirilir

2. Yeni bilginin karanılması

3. Bilginin anlaşılması:

Özümleme = Yeni bilgi eski bilgiyle
eşleşiyor

Alışma = Eski - Yeni bilgi çelişiyor

Verden zihinsel sonucu dışartırma

Yeni seneler oluşturma

4. Bilgiyi Uygulama

5. Bilginin farkında olma

6. ~~Aktif Öğrenme~~

7. ~~İşbirlikli Değerli Öğrenme~~

(22)

PAPER CASTELL

5. AKTİF ÖĞRENME

- Zihinsel etkinlik ön plandadır
- Ön bilgiler harekete geçirilir.
- Öğrenen aktif;

- Öğrenci kendi planlamasını yapar.
- Hazırladığı etkinlikleri tespit eder
- Kendi öğrenmesini değerlendirir.
- ¹¹Öğretimin ÖNEMİ

! Sınıf yönetimini kolaylaştırır.

! Daha çok arkadaşından öğrenilen uygulamalar

5 Temel Nitelik →

- Güven
- Enerji
- ¹¹Öğretimin
- Gruba ait olma
- Farkında olma

6. İŞBİRLİĞİNE DAYALI ÖĞRENME

Temel Özellikleri

1. Grup Ödülü
2. Olumlu Bağlılık
3. Yüz yüze Etkileşim
4. Bireysel Sorumluluk ve Değerlendirilme
5. Sosyal Beceriler
6. Grup süreçlerinin Değerlendirilmesi
7. Başarı için esit fırsat.

a) Öğrenci Takımları - Başarı Grupları

- Sınava BİREYSEL girilir.
- Bireysel puanlar toplanarak grup puanı
- Daha önce belirlenen puanı geçenler ödül

(24)

FABER-CASTELL

b) Takım - Oyun - Turnuva

- Karma gruplar oluşturulur.
- Her bir öğrencinin Turnuva Masasında kazandığı puanlar toplanır.
- Toplam grup puanına ilave edilir.

c) Ayrılıp - Birleşme

- Grup konusunun bütünü üzerinde çalışılır.
- Her öğrenciye uzmanlaşacağı bir alt bölüm
- Uzmanlaşan öğrenciler "uzman grupları" bir araya gelir.
- Grup üyesi "uzman grupları" tartıştıktan sonra yeni öğrendiklerini kendi grubuna anlatır.
- Sınav yapılır = Grup puanı

d) Takım Destekli Bireyselleştirme

- Her öğrenci farklı ünitelere çalışır.
- Final testi yardımsız yapılır.
- Bireysel yetenekler dâhil, geliştirilir.

e) Akran Öğretimi

! Daha iyi bilen → daha az bilen öğretir.

f) Takım Etkinliği

- Materyal verilir. Herkes bireysel çalışır.
- Testler bireysel cevaplanır.
- Grup üyesi cevapları tartışır.
- Öğretmen yanıtları verir. Cevaplar tekrar tartışılır.

g) İkili Öğretim

- 4 kişilik gruplar önce 2'li çalışır.
- Sonra 2'li gruplar yanıtları tartışır.

(26)

FABER-CASTELL

h) Dedikodu

- 2'şerli gruplar oluşur, tartışılır.
- Tüm gruptaki kişiler esterepe kadar süren

7. PROJE TABANLI

Gerçek yaşam durumlarında bilimsel yöntem
ler kullanarak problem ya da soruya ilişkin
meydana gelen problem çözme etkinliği.

Asamaları ;

1. Konuyu belirleme, grubu organize etme
2. Proje planı oluşturma
3. Projeyi uygulama
4. Sonuçları Planlama
5. Sunu Yapma
6. Değerlendirme