

15. BÖLÜM : ÖĞRENME ORTAMLARI

1

Geleneksel \Rightarrow Ürüne göre değerlendirme.

Yapılandırmacı \Rightarrow Süreç temelli değerlendirme

\rightarrow Öğrenciler öğrenme ortamlarına kendilerine özgü ön bilgi ve inançla gelirler.

★ Yapılandırmacı yaklaşımda

- Öğrenciye sunulan öğrenme ortamları zengin, büyük ve karmaşık olmalıdır.
- Öğretim bütünü parçaya doğru olmalıdır.
- Öğretim programlarındaki etkinlikler, birincil bilgi kaynaklarına ve materyallere dayalıdır.
- Öğretmenler, öğrenciler için süreç ayarlanmasında aracılık ederler.
- Öğrenciler temelde gruplar halinde çalışırlar.
- Öğrenciler, problemleri kendileri ile ilişkilendirebilmelidir.
- Öğrenme temel kavramlar etrafında yapılmalıdır.
- Yapılandırmacı yaklaşıma uygun modeller \Rightarrow Buluş yoluyla öğrenme, aktif öğrenme, işbirlikçi öğrenme, oyunla öğrenme, örnek olay, rol oynama, yaratıcı drama, gözlem gezisi, problem çözme, proje geliştirme, tartışma, beyin fırtınası, deney yöntemi.

Yapılandırmacı Öğrenme Ortamı için Tasarım Modelleri

1. Gagnon ve Collay'ın Tasarımı:

a) **Durum Oluşturma:** Öğretmen, öğrenme ortamı geliştirilmesinde öğrencilerden neler bildiğini ve kendisinin neler yapması gerektiğini ortaya koyar.

b) **Grupları Düzenlemek**: Gruplar, öğretmen tarafından, bir amaç gözetilerek oluşturulur. Gruplar, çalışmada kullanılacak materyal setine göre oluşturulur.

②

c) **Köprü Kurlmak**: Var olan bilgi ile öğrenilecek bilgi arasında köprü kurlmak gerekmektedir.

d) **Soru Sormak**: Öğretmen sorduğu sorularla, öğrenenin düzeylerini arttırmasına yardımcı olur.

e) **Sergilemek**: Öğrenci, çalışmasını sunar.

f) **Yansıtmak**: Öğrenenin gerçekte ne düşündüğünü ortaya koyar.

2. Jonassen'in Tasarımı:

3. Cıktı Zeka Kuramı Tasarımı:

4. Öğrenme Stilleri Tasarımı: Stil, bireylerin bir şeyi yaparken veya düşünürken kullanmayı tercih ettiği yoldur.

5. Fer'in Sosyal Yapılandırma Tasarımı:

Karma Öğrenme Ortamları

★ Yüz yüze öğretim ile bilgi ve iletişim teknolojilerinin birleştirilmesidir.

Cıktı Öğrenme Ortamı

★ Metin, video, grafik ve animasyon kullanılır, etkin katılım yapılır.

★ Cıktı öğrenme ortamının yararları:

→ Gerçek yazma yakınlık

→ Kalıcılık

→ Dikkat çekicilik

→ Esnek öğrenme ortamları

→ Aktif öğrenme

→ Farklı duyu organlarına hitap etme

→ Maliyetin azalması

→ Kendine güven

→ Yüksek etkili / Motivasyon

→ Kesfi cesaretlendirme

→ Yüksek başarı

Öğrenme Stilleri :

- ✦ Hayalî öğrenci
- ✦ Düşünür öğrenci
- ✦ Görsel öğrenci
- ✦ Kinesetik öğrenci
- ✦ Karar veren öğrenci
- ✦ Aktır öğrenci
- ✦ İstisnel öğrenci
- ✦ Dolunsal öğrenci

Zeka Alanları:

- Sözel / Dilsel
- Görsel / Uzamsal
- İhsel zeka
- Doğr zekası
- Mantıksal / Matematiksel
- Bedensel / Kinesetik
- Sosyal / Kizilerarası
- Müziksel / Ritmik zeka

Öğrenme ve Öğretme Ortamının Öğeleri

A. Öğretmen Nitelikleri:

- ✦ Grödüleyicilik, başarıya adanmışlık, profesyonellik
- ✦ Zamanın etkili kullanımı, rehberlik, sınıf yönetme
- ✦ Etkili iletişim, öğrenmeleri değerlendirme

B. Öğrenci Nitelikleri:

- ✦ Bilişsel
- ✦ Duyusal
- ✦ Psikomotor

C. İletişim:

- ✦ Sözel
- ✦ Yazılı
- ✦ Sözsüz

D. Fiziksel Ortam :

* Isı

* Işıık

* Temizlik

* Donanım

* Veriizim düzeni

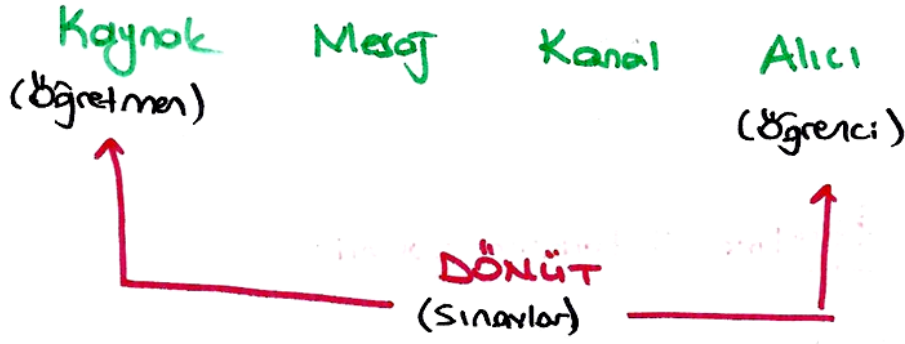
* Öğrenci sayısı

E. Teknoloji :

* Aracı

* Gereci

Eğitimde İletizim Süreci



Eğitim Durumları (Öğrenme - Öğretme Süreci) :

Temel İlkeler:

1. Hedefe Uygunluk :

2. Öğrenciye uygunluk

3. İcerikteki bilginin özelliklerine uygunluk

4. Ekonomiklik / Tutarlılık

5. Öğretim ilkelerine uygunluk

Bilinen den bilinmeyene
Yakına yakınlık
Yakından uzağa
Acıklık

Yaparak yaşayarak
Sınıttan sayıta
Kolaydan zora

Öğrenme Durumlarının Temel Boyutları:

5

1. **Giriş ya da Hazırlık Etkinlikleri:** Başlıca amacı, öğrencilerin dikkatini ele alınacak konu üzerine toplamaktır.

a) **Dikkat Çekme:** Öğretmenin derse başlamadan önce, merak uyandıracak örnek olaydan, sorulardan, güncel bir olaydan, bir hatıra, grafik, sekil, resim veya fıkradan yararlanmalıdır.

b) **Motive Etme (Güdüleme):** Öğrencilere, anlatılacak konunun kendileri için ne denli önemli olduğu ve öğrendiklerinin ne işe yarayacağını vurgulanmalıdır.

c) **Hedeften Haberdar Etme:** Öğrencilere, o derste neler öğrenecekleri konusunda bilgi verilmesidir.

d) **Ön Kabul Öğrenmenin Hatırlatılması:** Öğretmen tarafından, daha önceden işlenmiş ve o gün işlenecek konulara ön kabul teşkil edecek öğrenmelerin hatırlatılmasıdır.

2. **Geliştirme:** Öğrenciye kazandırılarak bilgi, beceri ve davranışların uygulanmasının yapılabilecek her türlü etkinlikleri içerir.

3. **Sonuç Etkinlikleri:**

* Özet ve tekrar yapma

* Eğitsel oyun kullanma

* Bir sonraki derse yönelik önerilerde bulunma

* Öğrenme eksiklerini ve yanlışlıklarını belirlemeye yönelik sorular yöneltilme

Eğitim Durumlarının Değişkenleri:

6

- ★ Pekistirece
- ★ Dönüt - düzeltme
- ★ İpucu
- ★ Öğrenci katılımı
- ★ Güdüleme

ÖĞRETİM MATERYALİ

- Basit, sade, anlaşılabilir olmalıdır.
- Dersin ve konunun amaçlarına uygun olmalıdır.
- Materyal, dersin konusunu oluşturan bütün bilgilerle değil, önemli ve özet bilgilerle donatılmalıdır.
- Görsel öğeler önemli noktaları vurgulamalı, aşırıya kaçılmamalıdır.
- Gerçek hayatla tutarlılık göstermelidir.
- Her öğrencinin erişimine ve kullanımına açık olmalıdır.
- Hem öğretmen hem öğrenci rahatlıkla kullanabilmelidir.
- Dayanıklı olmalıdır.

Öğretim Materyalleri Hazırlama İlkeleri:

1. Anlamlılık
2. Bilinenden başlama
3. Gök örnek
4. Görelilik
5. Seçicilik
6. Tamamlama
7. Formun anlamlılığı
8. Kapsallılık
9. Birleştiricilik
10. Değişmezlik
11. Derinlik (perspektif)
12. Yenilik
13. Basitlik
14. Hedef Davranış
15. Öğrenciye uygunluk

Not: Materyal geliştirilirken;

Hedefler ve kazanımlar belirlenir.
İçerik ve süreç tasarlanır.
Materyal tasarlanır.

Öğretim Materyallerinin Tasarım Öğeleri

⑦

1. **Gizgi**: ~~Döğal~~ renk Yatay çizgi = Sabit / durağan
Dikay çizgi = Güçlölük
Eğit çizgi = Hareket

2. **Renk**:

- Döğal renkler, görüntünün gerçekliğini artırır.
- En uzun dalga boyu kırmızı, en kısa morudur.
- Küçük yaz \Rightarrow Parlak renk
Büyük yaz \Rightarrow Pastel tonlar } Her ikisi parlak
- Bozkırda yazayanlar \longrightarrow Yeşil, mavi
Ormanlık bölgelerde yazayanlar \longrightarrow Sıcak renkler.

3. **Doku**: Materyalin hazırlanmasında kullanılacak malzemenin özelliğine bağlı olarak değişiklik göstereceğinden tasarımda en az değişiklik gösteren elementtir.

- * İki boyutlu görsel materyallerde çizgiler, tonlamalar ve noktalamalar kullanılarak dokunun hissedilmesi sağlanabilir.

Dale 'nin Yazan Konisi

- * Öğrenmeye katılan duyu organı sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenilir.

- * En iyi öğrendiğimiz şeyler kendi kendimize yaparak yazarak öğrendiğimiz şeylerdir.

- * Öğrendiğimiz şeylerin ağızdan gözlerimizden yardımı ile öğreniriz.

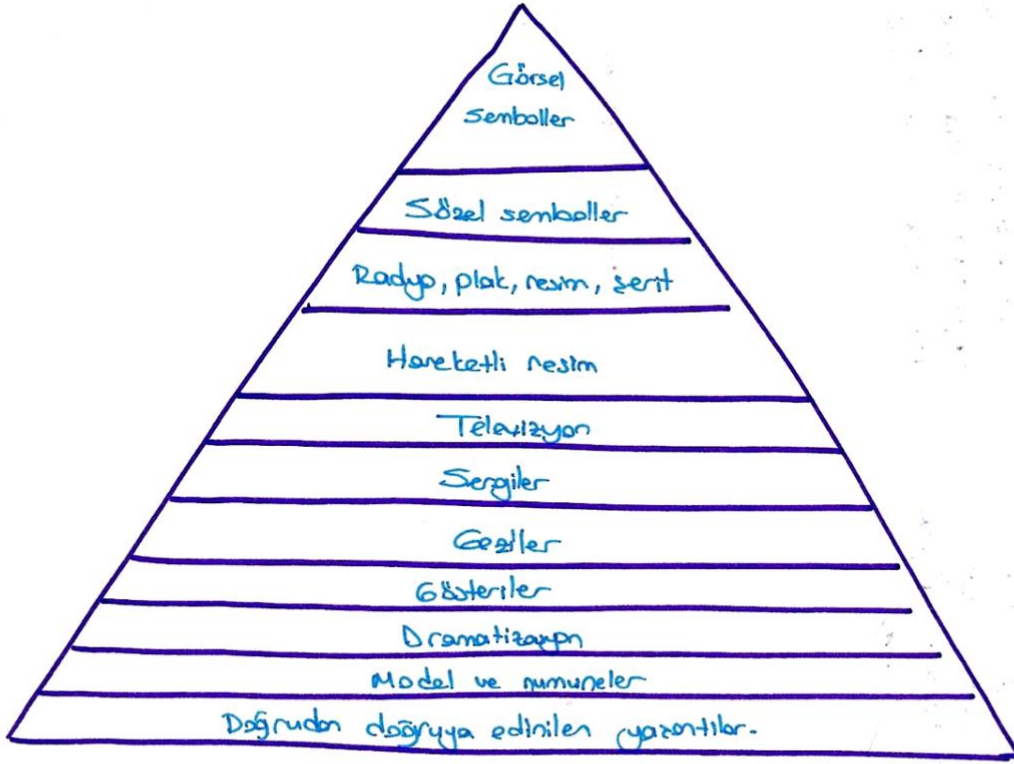
- * En iyi öğretim somutla sayıta, basitten karmaşığa giden öğretimdir.

8

Somutlar
Basitler

→ Sayıta

→ Karmaşığa



Gök sayıda duygu organı ile edinilen

→ Ak sayıda duygu organı ile edinilen

Kend: kendine edinilenler

→ Başkalarının yardımıyla edinilenler