

## 17. BÖLÜM : ÖĞRETİM YÖNTEM ve TEKNİKLERİ

①

### Temel Kavramlar

**Strateji:** Hedeflere ulaşmak için kullanılacak yöntem, teknik, araç ve gereçlerin belirlenmesine yön veren genel yoldur.

**Yöntem:** Bir konuyu öğrenmek veya öğretmek için **bilineli** olarak seçilen ve izlenen düzenli yoldur.

**Teknik:** Bir öğretme yöntemini uygulamaya koyma biçimi ya da sınıf içinde yapılan işlerin bütünüdür.

### Öğretim İlkeleri

1. **Öğrenciye Görelik:** Öğrencilerin bireysel farklılıklarının, ilgi ve ihtiyaçlarının farkında olmasıdır.
2. **Somuttan Soyuta:** Soyut bir şey anlatılacakken önce konu somut biçimde aktarılır. Sonra soyut kısmına geçilir.
3. **Bilinenden Bilinmeye:** Yeni öğretilecek bilgi ve beceriler, önceden bilinenlerle ilişkilendirilirse öğrenme daha kalıcı olacaktır. Bu öğrenme **Ausubel'in → Anlamli Öğrenme** kuramıyla birebir örtüşür.
4. **Yakından Uzağa:** Bilgiler aktarıldıktan önce yakın çevreden örnek verilir.
5. **Kolaydan Zora:** Bilgiler basitten karmaşığa doğru aktarılmalıdır.
6. **Bütünlük:** Öğretim yapılacakken öğrenciler, biyolojik, fiziksel ve psikolojik olarak bir bütün şeklinde ele alınır.
7. **Geridönleme:** Öğrendiklerinin neye, ne işe yarayacağını belirtmesidir.
8. **Etkin Katılım:** Öğrencinin, öğrenmeye aktif olarak katılmasıdır.
9. **Tekrar:** Öğrenilen davranışın tekrarı, uzun süreli belleğe aktarmaya yardımcı olur.
10. **Pekistirme:** Davranışın tekrar gösterilmesini ve sıklığını etkileyen en önemli faktördür.
11. **Geri bildirim:** Öğrenci, gösterdiği davranışın hangi ölçüde doğruluk taşıdığını bilmelidir.

12. **Transfer:** Öğrenilen bilginin, diğer alanlarla ilişkilendirilmesidir.

13. **Açıklık:** Öğrencilere gönderilen mesajlar, yanlış anlaşılmalara yol açmayacak şekilde açık, net ve kolay anlaşılabilir olmalıdır.

14. **Ekonomiklik:** Zaman, araç-gereç ve kaynağın verimli şekilde kullanılmasıdır.

15. **Güncellik:** Öğretim sürecindeki etkinlikler pratik ve güncel yaşamla ilgili olmalıdır.

16. **Yaşama Yakınlık:** Yaparak-yazarak öğrenmedir. Öğrenciler, öğrendikleri bilgi ve becerileri yaşamında kullanabilmelidir.

17. **Yaparak-Yazarak Öğrenme:** Öğrencinin, etkinliklere bizzat katılmasıdır.

## ÖĞRETME - ÖĞRENME MODELLERİ

### 1. Tam Öğrenme (Okulda Öğrenme) : → Bloom

Ek zaman ve öğrenme olanakları sağlandığında, hemen hemen tüm öğrencilerin öğretilmek istenen tüm yeni davranışları öğrenebileceklerini ileri sürmektedir.

"Herkes öğrenebilir." düşüncesini temel alır.

### Tam Öğrenme Modelinin Değişkenleri

Öğrenci Nitelikleri  
→ Bilişsel giriş dav.  
→ Duyusal giriş dav.

Öğretim Hizmetinin Niteliği

→ İpuucu  
→ Etkin katılım  
→ Pekiştirme  
→ Dönüt - düzeltme

Öğrenme Ürünü

## 1. Öğrenci Nitelikleri:

(3)

a) **Bilişsel Giriş Davranışları:** Daha sonraki öğrenme ünitelerinde görülen bazı değişkenlerin % 50'sini açıklar. Bu nedenle yeni bir üniteye başlamadan önce, bilişsel g.d. eksiklikleri tanınmalıdır.

Bilişsel giriş davranışları → yeni öğrenmelerin gerçekleştirilmesi için gerekli olan ön öğrenmeleri (bilgi, beceri ve) yeterlilikler) kapsar.

★ Aşamalık ilişkisine sahip konularda etkilidir.

b) **Duyusal Giriş Davranışları:** Öğrencinin, önceki birimlere yönelik

ilgisi, bireyin dene-dünya ve öğrenmeye yönelik tutumu, kendini algılayış biçimi, akademik başarıya ve başarıllı olacağına inanma. (en önemli)

## 2. Öğretim Hizmetinin Niteliği:

a) **Öğrenciye Sunulan İşaretler (İpucu):** Süreate öğrenciye neyi, niçin ve nasıl öğreneceğini gösterir. Öğrenciyi araştırmaya yönlüten sorular, öğrenciye verilen yapıllı ve sözlü yönergeler, örneklere, kaynak kitapları, bilgisayar disketleri vb.

b) **Öğrencinin Öğrenme Sürecine Etkin Katılımı:** Öğrencinin sürece katılma derecesi öğretim hizmetinin niteliğinin en iyi göstergesidir.

c) **Pekiştirme:** Öğrencilerin gelişim özelliklerine, genel yetenek düzeylerine, genel sağlık durumuna, ön öğrenmelerine uygun olmalı ve geciktirilmeden yapılmalıdır.

d) **Dönüt ve Düzeltme:** Eksik veya yanlış öğrenmeler tespit edildikten sonra "izleme testleri" kullanılır. Bu testin sonucuna göre tanımlayıcı çalışmalar yapılır.



## Tamamlayıcı Etkinlikler

(4)

- \* Bire bir eğitim
- \* Küçük gruplarla eğitim
- \* Okulda veya evde ek eğitim
- \* Programlı eğitim
- \* Tekrar
- \* Kaynak veya yardımcı kitaplarla eğitim
- \* Eğitsel oyunlarla eğitim.

3. **Öğrenme Ürünü:**  $Ürün = \frac{\text{Öğrencinin başarıları}}{\text{Öğrenme hızı}} \cdot \text{Duyusal özellikler}$

## Tam Öğrenme Modelinin Uygulanışı

- Özel hedeflerin ve öğrenme ünitesinin belirlenmesi
- Öntest davranışların belirlenmesi
- Öğrencinin öntest davranışlarına sahip olup olmadığının bilimsel giriş davranışları (BGD) testi ile belirlenmesi
- BGD testi sonuçlarına göre tamamlanan eğitimi yapılması
- Tamamlanmadan sonra yeni davranışları kazandırmaya yönelik etkinliklerin uygulanması
- İzleme testi yapılması
- Yetersiz öğrencilere ek eğitim yapılması
- Ek öğrenme sonucu paralel test uygulanması
- Tam öğrenme gerçekleşince yeni üniteye geçilir.

\* Zaman alıcıdır.

\* Yavaş öğrenen, hızlı öğreneni engeller.

\* Kalabalık sınıfta uygulanmaz.

\* Bireysel farklılıkları dikkate alınmaz.

## 2. Anlamlı Öğrenme : → Ausubel

⑤

Bilgilerin ⇒ Öğrenciye SUNULARAK kazandırılması esastır.



- ★ Öğrenmeyi etkileyen en önemli faktör, öğrencinin bilgi birikimidir.
- ★ Öğrenmenin ağı sözel olarak gerçekleştirilmektedir.
- ★ Önemli olan, öğrenmenin anlamlı olmasıdır.
- ★ Buluş yoluyla öğrenme her zaman anlamlı olmayabilir.

⇒ Sunuş yolu ile öğrenmeyi destekler!

Not: Ekleme / Geliştirme: Var olan bilgiye eklene yapılması veya bilginin geliştirilmesini sağlayan bir stratejidir.

Eski - yeni bilgiler arası ilişki kurarak anlamlı öğrenmeye yardım eder.

Özellikle BENZETİM tekniği kullanılır. ⇒ Konu derinliğinin, öğrenen su zekasına benzetilmesi

## 3. Araştırma - İnceleme Yoluyla Öğretim: → Suchman

- ★ Öğrencilerin sınıf için etkinliklerine dayalı bir problem çözme yöntemidir.
- ★ Öğrenci problemi tanımlar, geçici çözüm yolları kurar, verileri toplar ve değerlendirir. Sonuca ulaşır.
- ★ İlerde karşılaşılabilecek problemleri de öğren

### Aşamaları

- 1) Problemi tanımlama
- 2) Hipotez (derece) kurma
- 3) Verileri toplama
- 4) Verilerin analizi ve hipotezlerin sınanması
- 5) Sonuca ulaşma



#### 4. Okulda Öğrenme Kuramı: → Carroll

(6)

### Zaman

- \* Hızlı öğrenen ve yavaş öğrenen öğrenciler vardır.
- \* Farklı öğrenme güçleri olan öğrencilere, öğrenme güçlerine uygun çalışma süresi verildiğinde istenen öğrenme gerçekleşir.

- Yetenek**: Materyalin tam olarak öğrenilebilmesi için, öğrenen kişinin ihtiyacı duyduğu zamandır.
- Öğretimin Kalitesi**: Ek zaman gerektirmeyecek şekilde öğretimin verilmesidir.
- Öğretimden Yararlanma Yeteneği**: Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyidir.

### Öğrenci nitelikleri

- Kararlılık (Sebat)**: Öğrencinin istekli-gönüllü olarak öğrenmeye hazır olduğu zamandır.
- Fırsat (olanak)**: Okullarda sabit olarak ayrılan sürenin yerine öğrencinin kendi öğrenme zamanını ayarlamasıdır.

### Öğrenme ortamı

#### 5. Öğretim Durumları Modeli: → Gagne

Zihinsel beceriler  
Sözel beceriler  
Psikomotor beceriler  
Tutumlar  
Bilişsel stratejiler.

- Bilgiyi izleme sürecine dayalıdır.
- Öğrenme beyinde gerçekleşir.
- Hem in hem dış faktörler etkilidir.

## Zihinsel beceriler → Basitten karmaşığa doğru:

7

1. İşaret öğrenme: Uyarıcının ayırt edilmesi
2. Uyarıcı - Tepki öğrenmesi: Uyarıcıya tepki verilmesi
3. Zincirlene öğrenme: Yapılacak etkinliğin zincirlene, sürekli doğru yapılması ve ödüllendirilme
4. Sözel öğrenme: Birden fazla u-t bağını bütünleştirilme
5. Ayırt etmeyi öğrenme: Bir bütünün farklı parçalarına, farklı tepkiler verebilme.
6. İlke öğrenme: Birden fazla kavramı birleştirebilme
7. Problem Çözme:

## Öğretim Sürecinin Adımları

- ★ Dikkat çekme!
- ★ Öğrenciyi hedeften haberdar etme
- ★ Ön bilgileri hatırlatma
- ★ Uyarıcı materyalleri hatırlatma
- ★ Öğrenciye rehberlik etme
- ★ Davranışı ortaya çıkarma
- ★ Dönüt - düzeltme
- ★ Değerlendirme



ilk adım  
**DİKKAT**  
**ÇEKME.**

## 6. Etkin (Aktif) Öğrenme:

- Öğrenciyi merkeze alır.
- Öğetmen rehberdir.
- Tüm öğrencilerin etkin olması vurgulanır.
- Önce bireysel, sonra grup.

- Geleneksel değerlendirme yerine tümel değerlendirme-  
yi savunur.

**SARMAL PROGRAM**  
kullanılır.

## 7. İşbirlikçi (Küçük) Öğrenme: → Dewey ile Vygotsky

- ★ Öğrencilerin küçük gruplar halinde birlikte çalışması esastır. (8)
- ★ Heterojen bir grup ve gruba ait bir ürün bulunur.
- ★ Bireyin başarısı, grubun başarısına bağlıdır.
- ★ Grup üyeleri birbirlerine öğretirler. Buna **ia bağımlılığı** veya **amaç bağımlılığı** } denir.
- ★ Gruptaki herkes, birbirinin öğrenmesinden sorumludur.
- ★ En çok kullanılan teknikler ⇒ Öğrenci takımları bazı bölümleri  
Takım - Oyun - Turnuva  
Grup Araştırmaları  
Birleştirme I - II
- ★ Bireysel sorumluluk esastır.

## 8. Proje Temelli (Tabanlı) Öğrenme: → Dewey, Bruner

- ★ Öğrencilerin somut bir ürüne ulaşmak için, tek başına veya grup halinde uzun bir süre çalışmasıdır. **(bireysel)**
- ★ Hayal gücü kullanılarak kendilerine ait özgün bir ürün ortaya koyarlar.
- ★ Temel amaç, öğrencilerin kendi öğrenmelerinden sorumlu olmalarına yardım etmek ve başkalarıyla işbirliği içinde çalışmaya bilendir-mektir.

## 9. Güçlü Zeka Kuramı: → Gardner

- Sözel - Dilsel
- Mantıksal - Matematiksel
- Görsel - Uzamsal
- Müzikal - Ritmik
- Bedensel - Kinetik
- İçsel - Özendirik
- Doğal



## 10. Beyin Temelli Öğrenme: → Caine ve Caine

9

İnsan beyninin yapısı ve fonksiyonları üzerine temellendirilmiş bütüncül bir yaklaşımdır.

- Beyin paralel bir işlemedir.
- Öğrenme, fizyolojik bir olaydır.
- Beyin, kendisine ulaşan verilere anlam yükleneye çalışır.
- Anlam yükleneye, brütleme yoluyla olur.
- Beyin, parçaları ve bütünü aynı anda algılar.
- Öğrenme kasıtlı ve kasıtsız süreçlerden oluşur.
- Hiçbir beyin diğere benzemez.

## 11. Yapılandırmacı (Yapısalcı) Öğrenme Kuramı:

- Öğrenme, önceki bilgiler ile yeni bilgiler arasında ilişkilerin kurulması ve gerçek yazana aktarılmasıdır.
- Öğretmen, öğrencilere etkinlikler sonunda ne öğreneceğini bastan söylemez.

## 12. Probleme Dayalı Öğrenme: → Dewey

Gerek hayattan alınan problemler üzerine odaklanılmalıdır.

- ★ Problem belli niteliklere sahip olmalıdır → Birçok çözümün olması, araştırmayı gerektirmesi, merak uyandırıcı olması, **gerçek** yaşamla ilgili olması, **çok yönlü düşünmeyi gerektirmesi**.

Üst düzey düşünme becerisini geliştirir.

### 13. Kavram Haritası: → Not

10

- \* Kavramların, kendileri ile aynı kategoride olan diğer kavramlarla bağlantısını gösteren bireysel öğrenme araçlarıdır.
  - \* İki boyutlu senolardır.
  - \* Öğrenilecek temel fikirler ile bunlar arasındaki ilişkileri açık hale getirir.
  - \* Ön bilgiler ile yeni bilgilerin arasındaki bağlantı kurulmasına yardımcı olur.
  - \* Bilgiyi görselleştirme, ilişkilendirme, somutlaştırma, sınıflandırma ve bilgiyi anlamlı hale getirmede etkilidir.
  - \* Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyini belirtmek, iuerğin öğretileme - sinde, özetlemesinde ve durulmesinde, kavram yarılgılarını ortaya çıkarmada etkilidirler.
  - \* Bilginin zihinde somut ve görsel olarak düzenlenmesini sağlar.
  - \* **Temelinde anlamlı öğrenme vardır.**
  - \* Bilgiyi ezberlemek yerine, anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirerek için kullanılır.
  - \* Öğretimin her kademesinde kullanılabilir.
  - \* Dersin her aşamasında, farklı amaçlarla kullanılabilir.
- Not: Kavram kartları türlerinde, kavram yarılgıları hem teşhis edilir hem de giderilir.

### 14. Düşünme Becerileri:

#### A) Yansıtıcı Düşünme:

- \* Olgular ve olaylara ilişkin duygu ve inanclar üzerinde durur.
- \* Yansıtıcı düşünme becerisine sahip kişi değişikliğe açık, yankı yarpa - bileceğini kabul eden, açık fikirdir, ileri gönlü, öz eleştirini yapar, sorumluluk alanı kendini sorgulayan kişidir.
- \* Duyguları olumlu duruma getirmeyi amaçları.

## Yansıtıcı Düşünen Öğretmenin Özellikleri

11

- ★ Eğitim hedeflerini, araç-gereçlerini, yöntemlerini sürekli olarak gözden geçirir.
- ★ Açık düşünceli ve sorgulayıcıdır.
- ★ Öğretimin sorumluluğunu alır. Her öğrencisini sürekli kontrol eder.
- ★ Karşılaştığı problemleri, meslek hayatını geliştirmek için bir fırsat olarak görür.
- ★ Öğretmenliğe karşı olumlu tutum sergiler.

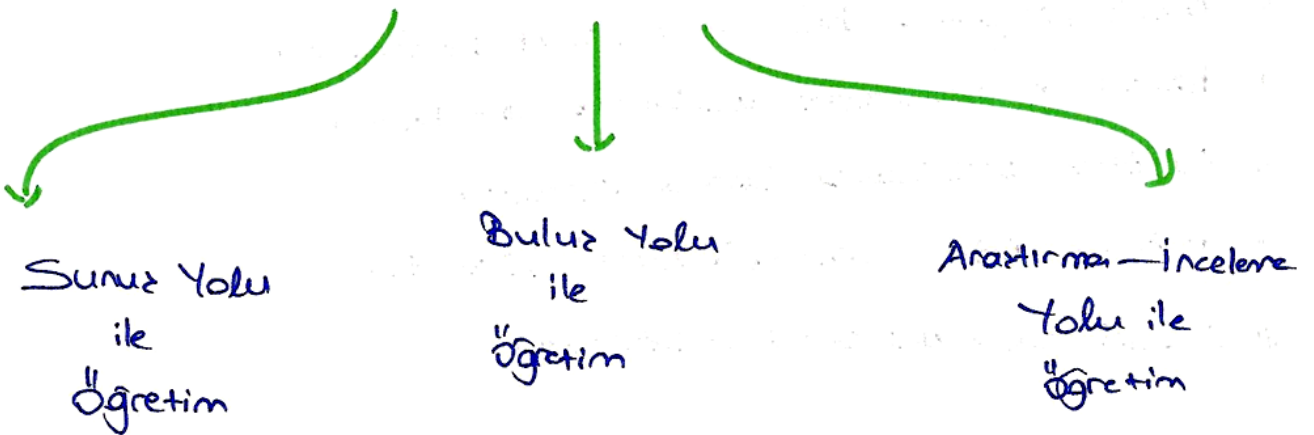
### B) Yaratıcı Düşünme:

- Özgünlük ve yerlilik.
- Yaratıcı kişiler, davranışlarında bağımsızdır.

### C) Eleştirel Düşünme:

- ★ Disiplinli ve özdenetimli düşünce biçimidir.
- ★ Farklılıkları görme ve yargılamaya vardır.
- ★ Farklı görüşleri incelemek ve muhakeme yapma.
- ★ Fikirleri olduğu gibi kabul etmek yerine sorgulama ve analitik düşünme.

## ÖĞRETİM STRATEJİLERİ





## 1. Sunus Yoluyla Öğretim: → Ausubel

12

- Bilgilerin düzenlenmiş, sıralanmış ve öğrenci tarafından alınabilir bir duruma getirilmesidir.
- Önce genel ilke ve kavramlar verilir. Sonra ayrıntıya girilir.
- Kavramların, olguların ve olayların öğrenciye kazandırılması durumunda kullanılır.
- Sözel bilgilerin ve bilgi düzeyindeki bilgilerin kullanılmasında etkilidir.

a) **Gelişmiş Ön Düzenleyiciler**: Ön bilgi ile yeni bilgi arasında köprü kurar kısa bir **ÖZETTİR!**

b) **Acıklayıcı Düzenleyiciler**: Yeni bir konu sunulurken kullanılır.

c) **Karşılaştırmacı** " : Konu tamamen yeni değilse kullanılır. Mevcut bilgi ile yeni öğrenilenlerin hangi yönden farklı olduğunu gösterir.

- Bu yöntemde genelden öze gidilir. Tümdengelim vardır.

### Hangi durumlarda kullanılır?

- ★ Ön öğrenmeler ve bilişsel yapılar yetersizse
- ★ Grup kalabalıkça
- ★ Aktarılması gereken belirli ve sınırlı bir içerik varsa
- ★ Kavram ve genellemelerin açıklanması gerekiyorsa
- ★ Öğretime ayrılan zaman kısa ve sınırlıysa
- ★ Derslerin giriş ve sonucu (özetleme) bölümlerinde
- ★ Sözlü anlatım becerilerini geliştirmede

## 2. Bulut Yoluyla Öğretim : → Bruner

- Öğrenme bir keşfetme işidir.
- Örnekler arasındaki ilişkiyi keşfederek ilke ve genellemelere ulaşmayı sağlar.
- Sunuş ⇒ Örnekler sonra } verilir.  
Bulut ⇒ Örnekler önce }
- Tümevarım tenellidir.

### Ders Süreci

- \* Öğretmenin örnekleri sunması
- \* Öğrencilerin örnekleri betimlemesi
- \* Öğretmenin ek örnek vermesi
- \* Öğrencinin ek örnekleri betimlemesi ve öncekilerle karşılaştırması
- \* Öğrencinin ek örnek ve örnek olmayan durumları sunması
- \* " zıt örnekleri karşılaştırması
- \* Öğretmenin ilişkileri vurgulaması
- \* Öğrencinin ilişkileri tanımlaması
- \* Öğretmenin, öğrencilerden ek örnekler istemesi

Öğreni, alırm ve  
genelleme yapar.

## 3. Araştırma Yoluyla Öğretim : → Dewey

- \* Problemi hissetme
- \* Problemi tanımlama
- \* Probleme ilgili hipotezler (denenceler) kurma
- \* Problemin çözümünü için yöntem geliştirme ve kayıt-veri toplama
- \* Verileri analiz ederek hipotezi test etme
- \* Çözüme ulaşma, uygulama ve sonuçlandırma

## 1. Düz Anlatım (Takrir): Sunuş yolu kullanılır.

Bilginin cabuk ve sistenli biçimde aktarılması esastır.

## 2. Tartışma:

### A. Münazara:

- Belli bir konunun lehinde vealeyhinde konuşma üzer 2 grup oluşturulur.
- Gruplar hazırlık yaparak, kendilerine verilen süre içinde savundukları görüşü korıtlamak ve karşı tarafın düzüncesini aındırmak için konuşurlar.
- Sonunda bir grup kazanır.
- JÜRI VARDIR

### B. PANEL:

- Bir liderin başkanlığında 5-9 kilerden oluşan küçük bir grubun, büyük bir dinleyici grup ya da öğrenciler karşısında ilgi çekici bir konuyu tartıştığı konuşma türüdür.
- Küçük grup.
- Samimi ortam.
- Sonunda dinleyiciler soru sorar.

Amaç → bilgi vermek.

### C. Sempozyum:

- Bir konuşmacı grubun, dinleyici veya öğrenci topluluğunun karşısında bilimsel, sanatsal, düşünsel ağırlığı olan konuyu farklı yönleriyle açıkladığı bir tekniktir.



#### D. Kolektyum (2+ Panel):

- İki panel vardır. → 1. grupta ⇒ kaynak ya da uzmanlar  
2. grupta ⇒ dinleyiciler
- İşlenmiş konuların tekrarıdır.
- 2 grup varsa **AKIK OTURUM olmaz!**

15

#### E. Forum:

- TARTIŞMALI KONULARIN 2+ YÖNLERİNİ AÇIKLARKEN kullanılır.
- Bir başkan yönetiminin değişik görüşlere sahip kişi veya grupları ayakta ya da oturarak görüşlerini açıklarlar.
- Birbirlerine soru sormazlar, ancak dinleyiciler soru sorabilirler.

**Panelden farkı, dinleyicilerin soru sorması!**

#### F. Akik Oturum:

- Sanat, siyaset, toplum vb. konularda bir grup konuşmacı, dinleyici önünde tartışır.
- Panel gibi formal değildir.
- Dinleyiciler tartışmaya katılırlar.

#### G. Briefing:

- Farklı konularda, ilgili kurula ya da yöneticiye bilgi verme amacıyla kısa ve öz olarak gerçekleştirilir.

#### H. Vizitli Grupları:

**mesela vizitli 22 ⇒ 2 öğrenci 2'er dakika konuşur.**

## I. Seminer:

16

- Belli bir öğretim konusunda, o konuda yetkin sayılan bir otorite tarafından yönetilen bir grup çalışmasıdır.
- Seçilen öğretim konusu, proje veya araştırma yolu ile sunulur.
- Amaç, uzman tüzinin rehberliğinde, çalışmaya katılanlara bir konunun ayrıntılı incelenmesi için fırsat sağlanmasıdır.

### 3. Örnek Olay Yöntemi:

- ★ Gerçek yaşamda karşılaşılan problemlerin sınıf ortamında çözülmesidir.
- ★ Buluş yoluyla öğretim yaklaşımı kullanılır.
- ★ Duyusal alan ile koşudur.
- ★ Tek bir çözüm yolu gerektiren olaylar olmamalıdır.

### 4. Gösterip Yaptırma Yöntemi:

- ★ Bir konuya ait bilgiler, beceriye dönüştürülür.
- ★ Kalıcı kalıdır.
- ★ Zihisel ve psikomotor becerileri geliştirir.
- ★ Gösteri boyutunda ⇒ Öğretmen  
Yaptırma " ⇒ Öğrenci

### 4. Problem Çözme Yöntemi: → Dewey

- Öğrenci merkezli
- Üst düzey zihinsel beceriler
- Eleştirel düşünme, sorgulama, bilimsel
- Karar verme yeteneğini geliştirir.
- Problem, iyi sınırlanmalıdır.

## 5. Bireysel Çalışma:

(17)

- Araştırma yoluyla ve tam öğrenme yoluyla öğretme sürecinde kullanılır.

## 6. Derey:

- ★ Devrimsel becerileri geliştirmek, öğrenmeyi somutlaştırmak, ilk elden dereyin sağlamak amacıyla kullanılır.
- ★ Öğretmen dereyi (gösteri) ve öğrenci dereyi o.ö. 2'ye ayrılır.

Malzeme kısıtlı veya pahalı.

Derey gücü veya tehlikeli.

## ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

### A. Grupla Öğretim Teknikleri:

#### 1. Beyin Fırtınası:

- ★ Yaratıcı düşünme, karar verme, problem çözme.
- ★ Öğretmen, birden fazla çözüm yolu bulan bir problem sunar.
- ★ Yazıcı, tüm fikirleri yazar.
- ★ Önemli olan kısa sürede çok fikir üretmektir. Yani fikirlerin niteliği değil niceliği önemlidir.
- ★ Öğretmen görüş belirtmez.
- ★ Eleştiri yapılmaz.

Orijinal fikir!

#### 2. Gösteri (Demonstrasyon):

- Teknik ve becerileri öğretmek için bir tekniği, baskalarının yanında yapma işidir.
- Öğretmen etkin, öğrenci pasiftir.



→ Birden fazla duyuya yönelik o duygudan ilgi ve dikkat çekmede etkilidir.

→ Gösteri öncesinde plan, araç-gereç hazır olmalı ve önceden denenmelidir.

→ Her aşamada öğrencilere soru sorulmalı, kısa tekrarlar yapılmalıdır.

→ Gösteri birkaç öğrenciye de yaptırılmalıdır.

### 3. Soru - Cevap:

- ★ SOKRATES tekniği olarak da bilinir.
- ★ Öğretmen soruyu sorar, tüm öğrenciler düşünür.
- ★ Cevap için gönüllü birine rastgele söz verilir.
- ★ Verilen cevaba göre, öğrenciyi doğruya yaklaştıracak başka soru sorulur.
- ★ Doğru cevaplar pekiştirilir, yanlışlar ipuçları ile düzeltilmeye çalışılır.
- ★ Her soruda sadece bir davranış kazandırmaya amaçlanmalıdır.

Not: Soruyu cevap alınamıyorsa isimle seslenilerek birkaç öğrenciye söz verilmelidir.

### 4. Rol Oyunu:

- Öğrencilerin kendi duygu ve düşüncelerini başka bir kimliğe bürünerek ifade etmelerini sağlar.
- Öncelikle gönüllü öğrenciler seçilir.

### 5. Drama:

- ★ Öğrencilerin hangi durumda, nasıl davranmaları gerektiğini yaşayarak öğrenmelerini sağlar.
- ★ Empatik düşünme becerisini geliştirir.

## 6. Yaratıcı Drama:

19

\* Öğrencilerden olmayan bir şey üretmeleri isterir.

a) Hazırlık-Isınma Aşaması : Grup üyelerinin birbirine alışması.

b) Canlandırma Aşaması : Doğacılama yapılır.

c) Değerlendirme - Tartışma Aşaması : Öğretmen, "Ne yazadınız?", "Ne hissettiniz?", "Nerelerde gülmek ettiniz?" gibi sorular sorar.

## 7. Benzetim (Simülasyon):

- Öğrencilerin, gerçek bir işi öğretmenin sunduğu yapay bir ortamda gerçekten yazıyormuş gibi yapmalarıdır.
- Daha çok maliyeti yüksek veya tehlikeli olayların öğretiminde kullanılır.
- Uygulamaya başlamadan önce, öğrencilere asıl hedef çok açık biçimde anlatılmalıdır.

## 8. Altı Sapkalı Düşünme:

Bir olayın farklı bakış açıları ile ele alın-  
ması için kullanılır.

- a) Beyaz = Tarafsız, objektif, saf, netlik, bilgi → !
- b) Kırmızı = Öfke, tutku, sevgi, duygu, heyecan
- c) Siyah = Kötülükler, eleştiri, tedbir.
- d) Sarı = İyimser, umutlu, güneş, yararlar.
- e) Yeşil = Verimlilik, bereketli, verimli, üretken, enerji, yaratıcı
- f) Mavi = Serinkanlı, istiksel, durum analizi, kontrol, süreci gözden geçirme.



## 9. Mikro Öğretim:

20

- ✳ Aday öğretmenlerin yetiştirilmesinde kullanılır.
- ✳ Ders anlatımı videoya alınır. Daha sonra aday ve öğretmen beraber işler eksikleri tespit ederler. Sonra anlatım yinelenir.

## 10. Eğitsel Oyunlar:

- ✳ Bilgilerin pekiştirilmesini sağlar.
- ✳ Dersin ortasında veya sonunda kullanılır.
- ✳ Zayıf öğrenciler hata yaptığında üzerinde durulmamalıdır.

## 11. Balık Kılacağı :

- Ishikawa diyagramı olarak da bilinir.
- Ayrıntılı bir neden-sonuç ilişkilerinin !
- Problem, derinlenmesine incelenir.

## 12. Kartopu Tekniği:

- Tartışmaya katılan kişi sayısının artması ile tartışma farklı anlardan ele alınır.
- Herkesin katılımı sağlanmalıdır.

## 13. Philips 66:

- 6 kişilik grup, 6 dakika.

## 14. Listeleme:

- ✳ Belirlenen konu önceliklerine göre sıralanır.
- ✳ Konu, küçük gruplar halinde, belirlenen listeye göre tartışılır ve sonuç verilir.



## 15. Akvaryum Tekniği:

21



Öğrencilerin ilgi duydukları veya üzerinde  
anlamaya varamadıkları durumda  
kullanılır.



- Çember çizilir.
- Ortasına bir soru yazılır.
- Tüm sınıf çemberin dışında kalır.
- Konu hakkında yorum yapmak isteyen soru yazıya oturur.
- Görüşler kesinlikle eleştirilmez.

## 16. İstasyon Tekniği:

Yarım bırakılan işi tamamlama!

- ★ Sınıfta birbirinden farklı etkinlikler için köşeler oluşturulur.
- ★ Her grup belirli süre bir etkinliği yapar, süre bittikçe yer değiştirir.

## 17. Görüş Geliştirme:

İlerisinde belirgin özellikler bulunan konuların öğretiminde  
ve öğrencinin tutum ve değerlerinde olumlu değişiklikler mey-  
dana getirmek için kullanılır.

- ★ Demokratik tutum kazandırmada etkilidir.
- ★ "Kesinlikle katılmıyorum", "Katılmıyorum", "Kararsızım", "Katılıyorum",  
"Kesinlikle katılıyorum" şeklinde görsel skalalar sınıfın farklı yerlere konur.
- ★ ~~Öğrenci~~ öğrenci, savunulmuş düşüncenin önünde durur.
- ★ Fikir değiştirilebilir!
- ★ Bineye değil, fikre karşı konur.

**Hosgörü vardır!**

## 18. Metafor:

22

- Bilinmeyen şeylerin öğretilmesi, bilgilerin akılda tutulması ve hatırlanmasında etkilidir.
- Analogi: Bilinmeyen, yabancılaşarak gelen bir olgunun, bilinen-benzer olgulardan açıklanmasıdır.
- Var olan kaynaklardan çağrışım yapılır.
- Bilişsel fikir ve kavramların öğrenilmesinde etkilidir.

## 19. Konuşma Halkası:

- Görüş farklılıklarını görmeye ve bunlara saygı göstermeye katkıda bulunur.
- Amacı sınıfta güven ve saygı ortamı oluşturmak, empati yeteneği kazandırmaktır.
- Daire şekli oluşturulur.
- Öykü, masal, drama, film sunulduktan sonra görüşler alınır.
- Görüş geliştirmeden farklı olarak öğrenciler sırayla konuşurlar.
- Konuşan kişi eline bir cisim (mektap, top vs.) alır.

## 20. Kavram Karikatürleri:

- ★ Kavram yanlışlarının, hayvan figürleri ile tartışıldığı çizimlerdir.
- ★ Üç veya daha fazla karakterin, günlük bir olay hakkında karşılıklı sorularla, konuşma balonları biçiminde sunulmasıdır.
- ★ Kavram yanlışlarını hem tespit eder, hem giderir.

## 21. Kavram Ağı:

- Konunun ana kavramları kartlara yazılır ve bu kartlar rafta dağıtılır.
- Öğrencilere karttaki bilgiler hatırlanmaları için süre verilir.
- Öğrenci isterse kartını değiştirebilir. Amaç konuşabilecekleri bir kartı seçmesidir.



## 22. Kart Gösterme:

(23)

- Yeşil = Tümünle katılıyorum
- Mavi = " katılmıyorum
- Sarı = Kararsızım
- Kırmızı = Katılıyorum
- Mor = Katılmıyorum

gibi her rengin farklı anlamı vardır.

- Öğretmen, izlenen konuyla ilgili bazı cümleler okur.
- Öğrenci seçtiği kartı kaldırır ve sebebini açıklar.

## 23. Arkası Yarı:

- ★ Olgü, olay, film vb. sunulmalı, en can alıcı yerinde kesilmelidir.
- ★ "Bundan sonra ne olabilir?", "Niçin" gibi sorular sorularak öğrencilerin cevapları gerçekli olarak tahtaya yazılır.
- ★ Sonra 2. bölüm sunulup karşılaştırılır, hatalar tespit edilir.

## 24. Köşelenme:

→ Net bir yanıtı olmayan problemlerde kullanılır.

## 25. Flas:

- Öğrenciler, yeni öğrendikleri konudaki problem veya kişisel deneyimleri hakkında konuşurlar.
- Herkes konuya kadar hıubın tartışması yapılır.

## 26. Tombala:

## 27. Dedikodu:

- ★ Öğrenciler ilüzerli grup oluşturur.
- ★ Konu ile ilgili düşüncelerini birbirlerine söylerler.
- ★ Sonra eller ayrılır ve yeni stiller oluşturulur.

## 28. Mahkeme Yöntemi:

- ⇒ Sınıfta sanatsal bir mahkeme kurulur. ⇒ Empati yetneğini geliştirir.
- ⇒ Aktif katılım sağlar.



## 29. Sandvich Tekniği:

(24)


- \* Bireysel çalışma  
Yaptıklarını paylaşma  
Somut ürün oluşturma
- } Çok katmanlı olduğundan bu adı almıştır.

## B. Bireysel Öğretim Teknikleri:

### 1. Bireyselleştirilmiş Öğretim:

→ Herkesin öğrenme hızına uygun şekilde öğretim yapılır.

### 2. Programlı Öğretim:

- \* Skinner'in pekiştirme ilkesi esas alınmıştır.
- \* Öğretimin bireyselleştirilmesi ve hatanın en aza indirilmesini sağlar.
- \* Öğretilcek her davranış tek tek ve sırayla verilir.
- \* Dönüt ve düzeltme anında yapılır! 

a) **Küçük Adımlar İlkesi:** Bilgi üniteleri, adım adım öğrenciye ilerletmeye yönelik düzenlenmelidir.

b) **Etkin Katılım İlkesi:** Bu aşamada bir araştırma veya soru bulunur.

c) **Basarı İlkesi:** Öğrenciler hep başarmak zorundadırlar.

d) **Anında Düzeltme İlkesi:**

e) **Dereceli (Kademeli) İlerleme İlkesi:** İşlemler basitten karmaşığa, bilinenlerden bilinmeyenlere doğru olmalıdır.

f) **Bireysel Hız İlkesi:** Öğrenci, zamanı kendine uygun olarak ayarlamalıdır.

### 3. Bilgisayar Destekli Öğretim:

- Hiçbir zaman öğretmenin yerini almaz.
- Tek başına, öğrencilerin tüm öğrenme ihtiyaçlarını karşılayamaz.

## C. Sınıf Dışı Öğretim Teknikleri:

(25)

### 1. Gözlem:

- \* Gözlenenler, kendi doğal ortamı içinde olmalıdır.
- \* Gözlenen nesnenin gözlemlenenden haberi yoksa → **dışarıdan gözlem**  
Gözlemci, gözlenenlerden biri gibi davranıyorsa → **kayıtarak gözlem**  
Bir olgu baktan sonra, belli aralıklarla izleniyorsa → **aralıklı gözlem**

\*

Gözlem sürecinde veriler, en kısa zamanda yorumlanmadan kaydedilmelidir. Yorumlar kayıttan sonra yapılır ve sınıfta tartışılır.

### 2. Gezi:

- Öğrencileri gerçek durumlarla yüz yüze getirmekte ve bilgilerin gerçek kaynağından elde edilmesinde kullanılır.
- İlk elden somut yanıtlar sağlar.

### 3. Ev Ödevi:

- Bağımsız çalışma yetisi kazandırır.
- En önemli amacı tekrar ve pekiştirme dir.