

## TÜRKİYE YÜZYILI MAAZİF MODELİ ÖĞRENME ÖĞRETME YASANTILARI

\*Öğrenci merkezli öğreniş + Aktif Öğretme = Programın Uygulanması

### Temel Amaç:

- Aktif öğrenmeyi sağlar.
- Öğrencilerde sorumluluk bilincini kazandırır. (Sosyal çevresel sorunlara duyarlılık kazandırır)
- Deneyimin temelli öğrenmeyi amaçlar. (Yaparak yaparak aktif katılım) İlk hafta öğrenme yapın bir fikir. Düşük yapın bir sistem.
- Beceri temelli etkinlikler. (Öğrencinin işine yarayacak etkinlikler kullanılır)

### Temel İlkeleri:

- Öğrenci aktif katılımı sağlanmalıdır.
- Esnek ve geliştirilebilir öğrenim uygulamalarına yer verilmeli. Derin öğrenmeler sağlanmalı. (Anlatılı, din bilgilere yeni yollarla erişimle KOPAK kurmalı, BAC kurmalı)
- Derin öğrenmeler + anlamlı öğrenmeler sağlanmalıdır.
- Araştırma ve sorulara dayalı uygulamalar olmalı. (Eleştirel düşünmeyi geliştirir)
- Bütünsel gelişim sağlanmalıdır. Tek boyutlu sadece bilişsel değil çok boyutlu geliştirilmeli.
- Derin öğrenmelerde bütünsel → dersler disiplinler arası anlayışla düzenlenmeli. Dersler birbirinden kopuk olmamalı.
- Farklı yöntem teknikler kullanılmalıdır.

### Öğrenme Yaklaşımları

- Öğrenci merkezde → Öğretmen rehber
- Öğrenci özerkliği temel alınmalıdır.
- Anlatılı öğrenme ve bütünsel yaklaşım

### TJMM Öğrenme Öğretme Yasantılarında Kullanılan Modeller (5 tane/öğrenci merkezli)

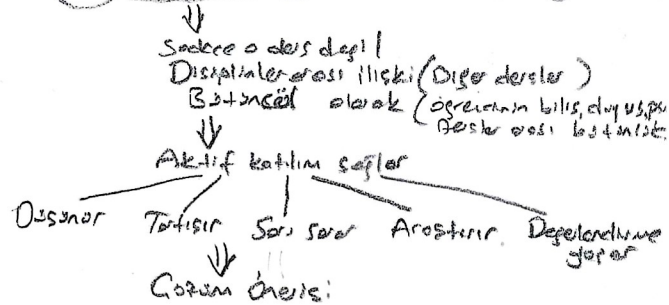
#### Yapısal Temelli Öğrenme:

- Bireysel deneyimlerden hareketle öğrenme ortamının düzenlenmesidir.
- Bilgiler değişebilir, dönüştürülebilir } Bireysel deneyimlere bağlıdır.
- Bilgi, beceri ve deneyimler bütünsel olarak ele alınmalıdır.
- Öğrencilerin kendi hızları, deneyim ve ihtiyaçlarına göre yasantılar düzenlenmelidir.
- Yaparak - yaparak, gerçek yasantı deneyimleri ile bilgiler daha kalıcı hale getirilir.
- Öğrenci yasantıları ✓

#### Başlam Temelli Öğrenme

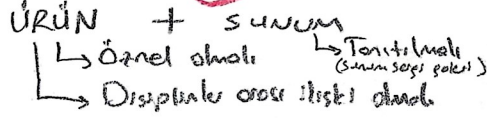
- Gerçek yaşam senaryoları. Örnek olaylarla bilgilerin anlatılabilir olması ilişkilendirilmesi bağlanması.
- Sınıftaki bilgilerin gerçek hayata bağlanması.
- Öğrenciler örnek olaylar üzerinde çalışarak bilgilerin anlatılabilir olması ve yapılandırılması kolaylaşır.

\*Senaryo + örnek olay sınıfa getiriyorsun



## Proje Temelli Öğrenme

- Öğrenci farklı disiplinlerde elde ettiği bilgileri sentezleyerek bir ürün oluşturur.



- En etkili öğrenmeyi sağlar.
- Proje: öğrenci seçtiği bir konuda,
- Yaparak - Yaşayarak öğrenme süreçleri vardır.
- Bireysel veya grupta yapılabilir.
- Proje konuları toplumsal sorunlar içermeli.
- En maliyetli, en çok zaman alan modeldir.

- Proje Tabanlı Öğrenmede bilimsel süreç uygulanmasına uygulanmalıdır.

7 basamak

Problemin hissetme - Problem tanımlayıp sınırlandırma  
 Problem hakkında bilgi toplama - Hipotezlerin kurulması  
 Hipotezler hakkında bilgi toplama - Hipotezlerin test edilmesi  
 Gözlem sonuçları

## İşbirlikli Öğrenme (Destekleyici bir modeldir)

- Öğrencilerin 4-6 kişilik küçük gruplar halinde birbirlerinin öğrenmelerini desteklemeleridir.
- İşbirlikli öğrenmede BİREYSEL YAKTIR. Diğerlerinde bireysel veya grupta yapılabilir.

Grup → Heterojen (Farklı özelliklere sahip öğrenciler)

Gruplar öğretmen tarafından oluşturulur.

Öğrenme Yöntemleri → Sosyal beceri kazandırır / Rekabet yoktur

Liderlik yok. Liderlik grup üyeleri tarafından paylaşılmıştır.

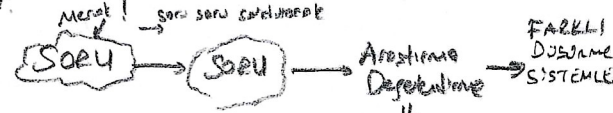
Olumlu beklentiler bekleniyor.

En temel beceri: İşbirlikçi öğrenme

→ Nasıl olur? Ortak → net → ürün → materyel → ödül → sonuç  
 ortak oluyor.

## Sorgulamaya Dayalı Öğrenme

- Bilgilerin öğrencilere derinden aktarılması yerine öğrenciler tarafından sorgulanarak yapılandırılmasını temel alır.



- Eleştirel Düşünme → Alt soru başlıkları / Analitik Düşünme → Farklı Düşünme / Yaratıcı Düşünmeye ulaşır.
- Yöneyen sınıflar:

→ Öğrenci sınıfta doludur  
 → Tartışmalar  
 → Materyel destekler  
 → Sunumlar yapılır

Sınıf içinde Proje Temelli Sınıf dışı da var

Maarif Modeli de Rekabet yoktur. Öğrenci bireyseldir.

Yapılandırmacılık (Piaget, Bruner, J. Dewey, Gestalt, Vygotsky, Glasersfeld)

- 1- Giriş  $\Rightarrow$  Dikkat çekme, Gıcıklatma, Çatışma geçirme, dır bilgileri ~~hazırlama~~ ~~geçirme~~
- 2- Kestirme  $\Rightarrow$  Öğrencinin en aktif olduğu basamak. Hipotez Kurma  $\Rightarrow$  Bilgiye ulaşma (ünite başlarında)
- 3- Açıklama  $\Rightarrow$  Bilgiler sınıfı geldi Her öğrenci bilgileri farklı farklı getirdi öğretmen işleri yapacak bilgileri var / işleri yapacaklar var öğretmenin modifikasyonu var. Yöntem teknikleri kullanmaya başlanması artık ders anlatmaya başlanması. Ders planında görülen sıraların sırası kısmının hayata geçmesi. Öğretmenin bilgileri toplaması, yöntem teknikleri kullanması olarak kabul ediliyor. Öğretmenin derse girer (ünite) <sup>işleri</sup>
- 4- Derinleştirme  $\Rightarrow$  Bilgilerin farklı durumlarda kullanılması. TRANSFER. Öğrendiği bilgileri gündelik hayatta, sırada vs kullanması. Öğrencilerin uygulama yapması / on kadar uygulama (ünite sonlarında)
- 5- Değerlendirme  $\Rightarrow$  Öğretmen + Öğrenci değerlendirme yapması (Portfolyo, Performans, Kontrol / sınav) / İlkokulların hazırlama biçimi buna göre uniteler yapılandırılıyor. (sınav)

## Aktif Öğrenme (Etkin Öğrenme)

Öğrencilerin sınıf etkinliklerine katılmasıdır. Öğrenci kendi seçimini yapar. Öğrenme ortamı dikkatli kaynakları organize eder. Metabilissel düşünme ortaya çıkar. İkişel enerjinin ortaya çıkması. Enerji kontrolü. Öt dikkatli. Gören ortamı saflamalı. Duyarlılık (Empati) Karar verme (Yeteneklerde söz sahibi olmak)

NOT, Etkin özel bilginin oluşturulduğu bu sınıf ortamı varsa = YAPILANDIRMACILIK  
Etkin, nesnel " " " " " = AKTİF ÖĞRENME

ÖZNEL → YAPILANDIRMACILIK  
NESNEL → AKTİF ÖĞRENME

Öz, Gevce kullılıyla ilgili bir problem var öğrenci çözüm  
örünce çözümün yaratıcı → Kendi bilgisini oluşturduğu  
YAPILANDIRMACILIK (Öznel)

Gevce kullılığı ve Türlü bilgisini oluşturduğu  
AKTİF ÖĞRENME (Nesnel)

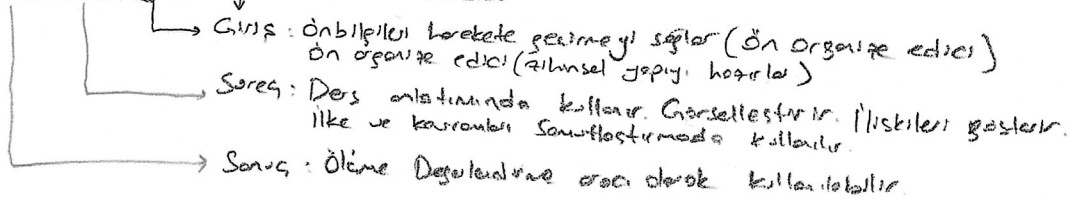
## Anlatılı Öğrenme

Yeni bilgiler ile en bilgiler arasında ilişkilendirme saflamasıdır.

- Sunuş Yoluyla öğrenme saflar.
- Tümler gelişim edicisi.

Kavram haritası = Anlatılı öğrenme

- Kavram haritalarıyla ders anlatılır, desteklenir



Yeni bilgi enbilgilerle ilişkilendirilirse öğrenme kolaylaşır. Ötüşmeyle zorlaşır.

## Gökü Zeka Kuramı (Gardner)

- Zeka gelişiminde kalıtım ve çevre etkileşimi vardır.
- Birey dünyaya geldiğinde 8 zeka alanı vardır.
- Çevresel faktörlerle bu zeka birinden fazla zeka alanı en plana çıkar.
- Eğitim bostan dan zeka alanına göre değil bütün zeka alanlarını geliştirmeye yönelik olmalıdır.
- Zeka geliştirilebilir, öğretilir, köretilir.
- Portfolyo kullanılmalı.

Zeka Alanları

- Matematiksel/Mantıksal Zeka (Analiz, hipotez, neden sonuç)
- Sözel/Dilsel Zeka (Kelime kullanımı, ifade yapma, anlatma, konuşma) ifade etme, ikna etme becerisi/ Verbalizm (Laf oyun, laf satması)
- Bedensel/Kinestetik Zeka: Dikkatli yaparak yasayarak bedensel hareketle Dörmatik
- Görsel/Üzamsal Zeka: 3 boyutlu keşif edip tasarayabilir. Yon bulma, gördüğünü unutma, fotoğraf çekme
- Müziksel/Ritmik Zeka: Ses tonunu notalarıyla tanıma, uşu, ritme duyma
- Sosyal/İlişiler Arası Zeka: Toplumsal olaylara duymalı, ilişkileri grupla tutma, Anıya
- Duyucu Zeka: En son etkilenen çevreye duymalı, daga olayları hayallere karşı duymalı, Daga yaradıcılık
- Bireysel/İşsel/Öznel Zeka: Kendinde var olan potansiyeli bilme. Bireysel faktörler yaradıcılığı sever

## Öğretim Etkinlikleri Modeli (Gagne)

★ PIRASZUI

### Öğrenme Ürünleri

- Sözel Bilgi: Tanımlar
- Psikomotor Beceri: Etkinlik Davranışlar
- Tutumlar: Duyusal Etkinlikler
- Bilissel strateji:  
Nasıl? Daha kolay öğrenim,  
Ders programı yapmak, Metabilissel  
Sentezlenmek. Yeni bir öğrenme yolu  
geliştirmek
- Zihinsel Beceriler:  
Nasıl? Ayırt edilebilirlik  
Faktörleri Bilmek

### Öğrenme Hiyerarşisi

İşaret Öğrenme: Klost kullanma

Uyucu Tepki: Edimsel kullanma

2. macteme: Aşuallı Öğrenme

Görselleştirme, Anlatılı öğrenme

Sözel ilişkilendirme: Konuşma becerisi

Ayırt etme: Farklı görme

Kavram Öğrenme: Sembol öğrenme

İlke öğrenme: Kurallı öğrenme

Problem Çözme

### Besaneleri

1. Dikkat çekme
2. Görselleştirme (Bilgiler nerede ise yapacak)
3. En Bilgileri harekete geçirme
4. Uyucu metayolu sunmak
5. Rehberlik yapmak
6. Davranışın ortaya çıkartılması
7. Denot Dikkatli
8. Değerlendirme
9. Performansı Gösterme

# TÜRKİYE YATAYLI MAMİF MODELİ ÖĞRENME ÖĞRETME YASANTILARI

## Temel Kabuller

- Ön bilgi
- Öğrencilerin konuya ilgili önceki deneyimleri (İşleri kavrama öğrenmesi için temel kabuller)
- Çarpma - bölme için temel kabuller toplama çıkarma
- Temel kabuller eksiklik varsa öğrenme gerçekleştirilmeli
- Ön Değerlendirme sürecine tobi tutulmalı
- Kişiselleştirilmiş öğrenme ortamı hazırlamak için
- Etkili öğretim Anlatıcı öğrenme seçilmesi için
- Öğrenci motivasyonunu artırma için
- Temel kabulleri ön değerlendirmeye tobi tutma gerek
- Öğretim sürecini iyileştirme
- Ön Değerlendirme sürecinin uygulanması
- 1- Fiziksel öğrenme ortamının düzenlenmesi
- 2- Sosyal ve Duyusal Hazırlık (Merak)
- 3- Zihinsel Hazırlık (Ön bilgiler tommı değilmi eksiklikler giderilmesi)
- 4- Öğrenme Çıktıları değerlendirilmesi (Öğrenme çıktıları öğrenciye uygun mu değilmi)

Temel kabuller ön değerlendirmeye ile öğrenci zihinsel sosyal duygusal sınıfın fiziksel durumunun hazırlanıp öğrenme öğretme hata durumuna pelvəsi

## Köprü Kurma

- Ön Bilgilerle yeni öğretilecek bilgiler arasında bağ kurma
- Ön bilgilerin gerçek hayat ortamına ilişkilendirilmesi
- Köprü Kurarken Dikkat Edilmesi Gerekenler
- Var olan bilgilerin hareketle geçirilmesi. Ön organize edici (Benzellik ve metaforlardan korolar)
- Benzellik ve Metaforlardan yararlanma. Somut örneklerden
- Somut örnek ve uygulamalardan yararlanma
- Akran birliğinden yararlanma
- Görsel görsel araçlarla ilişkilendirme

## Öğrenme - Öğretme Uygulamaları

- Öğrenci → Öğrenci istekli olmalı değilse → Öğretmen (Uzman) (Rehber) istekli hale getirmen
- Öğrenme → Öğrencinin aktif katılımıyla (olmalıdır) sürecini tanımladı
- Öğrenme - Öğretme Süreçleri (5 modelle olacak) (Yasanti, Tüelli - Başlangıç Tüelli - Sorgulama - Proje Tüelli) 5 birliği
- Öğrenme - Öğretme Teknolojileri: (Sanal gerçek, artırılmış gerçek, bulutya benzerim) 3D, 4D, 5D
- Öğrenme koşulları: (Amaçlara hususlar)
- Öğrencilerin öğrenme düzeylerini gettilendirmeye
- Etkin katılımı motivasyonu sağlama amaçları
- Öğrenme süreçlerinin farklılaştırılması (somutlaştırma seçer)
- Somutlaştırma seçer (Köprü kurma seçer)
- İşbirliği
- Teknolojiyi kullanma
- Değerlendirme
- Çevre Duyarlılığı ve etik davranışları destekleme

## Öğrenme Ortamları

- Fiziksel ve sanal ortamlarda yararlanılır
- Geleneksel Sınıf Ortamı: Sınıf, Laboratuvar, Kitapخانه, Atolyeler
- Gevirmici Ortamlar: Web siteleri, Sanal Sınıf, Etkin Portalı, Web Semineri, Zoom
- Sosyal Öğrenme Ortamları: Topluluk temelli, Klüp Gelişimleri
- Akril Hava - Sınıf Dışı Ortamlar: Geziler, Müzeler, Dergi ortam
- Sanal Gerçeklik Ortamları: 3D
- Artırılmış Gerçeklik Ortamları: Kuvvetlendirme ileme getmesi