**10. BÖLÜM**

**EĞİTİM BİLİMLERİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR**

**Giriş**

**Dünyayı ve kendini anlama, yeni bilgi-beceri ve güç kazanma, kendine yatırım yapma, bir şeyler yaratma, dünyadaki yeni güzelliklerin farkına varma şeklinde bir öğrenme alışkanlığı ve davranış biçimi olan yaşam boyu öğrenme eğitimde yeni yaklaşımlar kapsamında olup, örgün ve yaygın eğitimi de kapsamaktadır. Bireyin kişilik, sosyal ve mesleki alanda gelişimini amaçlayan tüm yaşam süresince devam eden çok geniş bir kavramlara ilaveten diğer yeni yaklaşımlar incelenecektir.**

**Eğitim Bilimlerinde Yeni Yaklaşımlar**

**5E Öğretim Modeli: Yapılandırmacı öğretim modellerinden biridir. Öğrencinin araştırma merakını artıran, konu ile ilgili beklentilere cevap veren, sahip oldukları bilgi ve becerilerin aktif bir şekilde kullanımını içeren etkinliklerden oluşmaktadır.   
Aşamaları:**

**1- Girme**

**2- Keşfetme**

**3- Açıklama**

**4- Derinleştirme**

**5- Değerlendirme**

**Uzaktan Eğitim: Teknolojiden yararlanarak kitle eğitiminin gerçekleştirilmeye çalışılması ve öğrenme-öğretme etkinliklerinin bireyselleştirilmesi yani kendi kendine öğrenmeye olanak sağlama. Bireyi belirli mekan ve zaman bağlantısından kurtaran bağımsız öğrenme desenleri geliştirme ve bu yolla eğitimi büyük yatırımlar yapmadan yaygınlaştırabilme çözümü hedeflenen temel sorundur.**

**İnternet Tabanlı Öğrenme: Öğrenen ve öğretenin zaman ve mekan yönünden birbirinden farklı durumlarda bulunduğu, alt yapısında internet tabanlı ortamların kullanıldığı istendik davranışlar geliştirme sürecidir. Öğrencilerin bireysel özelliklerine göre farklı öğrenme**

**Yaşam Boyu Öğrenme: Dünyayı ve kendini anlama, yeni bilgi-beceri ve güç kazanma, kendine yatırım yapma, bir şeyler yaratma, dünyadaki yeni güzelliklerin farkına varma şeklinde bir öğrenme alışkanlığı ve davranış biçimidir. Örgün ve yaygın eğitimi kapsamaktadır. Bireyin kişilik, sosyal ve mesleki alanda gelişimini amaçlayan tüm yaşam süresince devam eden çok geniş bir kavramdır.**

**Basamaklı Öğretim (Nunley): Bireysel farklılıklar esas alınarak etkinlerin geniş bir mönü içerisinde sunulması gerektiği savunulur. Öğrencilere basitten karmaşığa doğru giden, aşamalılık ilişkisi gösteren ve seçme hakkı tanınan görevler sunulur. Basamaklar, temel bilgi ve becerilerin kavranılmasından, üst düzey düşünme becerilerine doğru giden bir yol izlemektedir.**

**Altı Şapkalı Düşünce Tekniği (E. Bono): Bir beceri olarak düşünmenin sistemleştirilmesidir. Öğrenci, karşılaştığı bir olay veya olgunun tek yönünün değil, birçok yönünün olduğunu görür. Beyaz ;tarafsız;, Kırmızı;duygusal;, Siyah;karamsar;, Sarı;İyimser;,Yeşil ;yaratıcı;, Mavi;karar veren;**

**Global Düşünme Yaklaşımı: Temeli, öğrenmeyi kolaylaştırmak için Harita; çizmeye dayanmaktır. Öğrenmemiz gereken bilgilerin haritalaştırılması esastır. Zihin haritaları, kavram haritaları vb.   
  
Öğe Yerleştirme Kuramı: Şu ilkelere uyulmalı; \* Zihinsel beceriler: öğrenciye kavramlar sunulmalı, sonra bu kavramlar öğrenci tarafından irdelenmeli, bu yolla onun ayırt etme yeteneği geliştirilmeli. Sözel bilgiler: öğretmen, öğrenciden her olgunun ne olduğunu sözel olarak istemeli.  
Öğrenme Stratejileri: Öğrencilerin bağımsız olarak kendi öğrenme görevlerini gerçekleştirmelerini sağlayan teknikler, ilkeler ya da alışkanlıklardır. Bireyin bir görev ya da duruma yaklaşımı;nasıl düşündüğü, hareket ettiğinı gösterir.**

**1- Tekrar stratejisi;yineleme-adlandırma;**

**2-Anlamlandırma stratejisi;öncekilerle bütünleştirme;**

**3-Örgütleme;Ön örgütleyicilerle sitemli olarak kavrama;  
*Eleştirel Düşünme: Önceki deneyimleri, bilgi ve düşünceleri inceleyip, farklı görüş ve bilgileri tarttıktan sonra dengeli bir yargıya varmadır. Gerçeği bize aktırıldığı şekliyle olduğu gibi değil, nesnel bir şekilde, akıl yürüterek algılama sürecidir.  
  
Yansıtıcı Düşünme: Deneyimlerin önceki bilgi bağlamında, yeni bilginin üretilmesi ve alternatif yolların geliştirilmesine öncülük edecek olan yolları bulmaya çalışarak analiz edilmesi içeren bilişsel sorgulamadır.  
  
Yaratıcı Düşünme: Problemlere karşı duyarlı olarak yeni ilişkileri görme, ifade etme ve orijinallik ortaya koymadır.***

***Aşamaları:***

***1- Hazırlık***

***2- Kuluçka***

***3- Aydınlanma***

***4- Gerçekleşme/Doğrulama***

***Refleksif Düşünme: Kendini gözlem ve analiz konusu olarak alan öznenin tutumudur. Refleksivite, kendi hakkında, kendi üzerine düşünen, kendisini bi obje gibi ele alıp bakabilen bir öznenin durumunu ifade eder.  
  
Lateral Düşünme: İlk bakışta imkansız gibi görünen bir enstantane anlatılarak, bu noktaya nasıl gelinmiş olabileceği sorulur. Amaç kişilerin sorunlara farklı yönlerden bakabilmeyi ve geniş düşünebilmeyi öğrenmelerini sağlamaktır. Örnek; ormandaki yanmış dalgıç.***

***Sokratik Yöntem: Soru-cevap tekniği   
Sokrat Tartışması: Öğretmenin soru-cevabı da kullanarak sınıfta etkili bir tartışma ortamı oluşturmasına dayanır. İlk aşamada öğretmen , evet-hayır sorularıyla öğrencileri önceki öğrenmelerinden şüphe eder duruma getirir ve ironi oluşturup, yani zihinsel dengesizlik yaşatarak yanlış bilgilerini fark etmelerine yardımcı olur. İkinci aşamada ise yanlışını fark eden öğrenciye önceden planlanmış sorular sorarak doğru bilgi buldurulur.***

***Sokrat Seminer: Öğrencilere ağır bir metinin inceletilmesi esasına dayanır. Üst düzey metnin incelenmesinden sonra öğrencilere düşünme biçimlerini geliştirici sorular sorulur. Eleştirel düşünme ve tartışma becerileri geliştirilir.***

***Kuantum Öğrenme: Fizik disiplininden eğitime yansıyan bir kavramdır. Kuantum Fiziği, olayları birbirinden bağımsız görmez ve olasılıklar üzerinde durur. Bu görüşler eğitime yansıtılmıştır. Kuantum düşünce ise üst nitelikli bir düşünme biçimidir. Bu bağlamda Kuantum öğrenme; her yaş için etkililiği kanıtlanmış öğrenme yöntemlerinin ve öğrenmeyi etkileyen unsurların düzenlenmesinin bütünüdür. Modelin amacı, keyifli ve dinamik okul çevresi yaratarak akademik ve yaşam becerilerini arttırmaktır. Üzerine yapılandırıldığı öğeler;***

***\* Temeller; ilkeler, inançlar, yönergeler vb.;***

***\* Ortam;dürüstlük ve güvenli;***

***\*Tasarım; dinamik, ilgi çekici program;***

***\* Çevre;destekleyici;.***

***Dizgeli / Programlandırılmış Öğretim (Veysel Sönmez): Tek bir kuramın, yaklaşımın, yöntemin, tekniğin vb. öğrenme ve öğrenmeyi tek başına açıklamayacağını savunarak ortaya konulan bir sentezdir. Öğrenci merkeze alınır ve üniteler bazlı hareket edilerek diğer derslerle bağlantı kurulur.***

***Bütünleştirici Öğrenme Modeli (M. Wittrock): Ausubel’in anlamlı öğrenmesi üzerinden geliştirilmiştir. Öğrenci, bu kuram adına oldukça önemli olan önceki deneyimler ve önbilgilerden yararlanıp duyu organları yardımıyla aktif bir şekilde algıladığı bilgiyi yapılandırıp, bütünleştirir.***

***Aşamaları:***

***1- Oryantasyon***

***2- Odaklama***

***3- Mücadele***

***4- Uygulama***

***Kavramsal Değişim Yaklaşımı (Posner): Piaget’in bilişsel gelişim kuramı ve bütünleştirici öğrenme modeline dayalı olarak geliştirilmiştir. Öğrencinin ön bilgileri açığa çıkarılarak yanlışlıklar giderilir ve öğretim etkinlikleri bu bilgiler esas alınarak belirlenir.***

***Posner’in Program Analizini Gerçekleştirirken Önerdiği Basamaklar:***

***1- Programın Yazımı ve Temelleri***

***2- Programın Uygunluğu***

***3- Programın Uygulanması***

***4- programın Eleştirisi***

***Posner’e Göre Eğitim Programı Hazırlamada Teorik Perspektifler:***

***1- Geleneksel***

***2- Deneyimsel***

***3- Disiplin   
4- Davranışçı***

***5- Bilişsel   
Posner’in Eğitim Programı Çeşitleri:***

***1- Resmi***

***2- Uygulamadaki***

***3- Örtük***

***4- Extra***

***5- İhmal edilen***

***Öğrenme Halkası (Karplus): Piaget’in bilişsel gelişim kuramına dayalı olarak geliştirilen bu model öğrencide zihinsel gelişim, muhakeme kabiliyeti, konuları öğrenme başarısının geliştirilmesinde ve özellikle somut işlemler dönemindekilerde etkilidir.***

***Aşamaları:***

***1- İnceleme / Veri toplama***

***2- Kavram Tanıtımı***

***3- Kavram Uygulama***

***Akvaryum Tekniği: Öğrencilerin ilgi duyduğu ya da üzerinde anlaşmaya varamadığı konuların öğretiminde kullanılan bir tartışma tekniğidir. Bir çember çizilerek ortasına boş bir sandalye konulur, sınıfın tümü çemberin dışında kalır. Gönüllü olarak yorum yapmak isteyen sandalyeye oturur ve düşüncesini paylaşır. Dışarıdakiler sadece not alır müdahil olmaz, sonda tartışmanın özeti sunulur.***

***Siz Olsaydınız Ne Yapardınız? Oyunu: Çocuklar, eski bilgileri gözden geçirerek bunları yeni problem durumlarında kullanırlar. Problem sayısı kadar karta problemler yazılıp, bir torbaya atılır. Öğrenciler torbandan bir kart seçerek problemi okurlar ve çözüm üretmeleri için kendilerine süre verilir.***

***Nesi Var? Oyunu: Bir durumun, bir kimsenin betimlenmesi, niteliklerinin belirlenmesi, yeni kelimelerin değişik bir yaklaşımla öğretilmesi ve bir konudaki bilgilerin gözden geçirilmesi, yeni bilgilerin edinilmesi amacıyla uygulanabilir. Bir öğrenci sınıf dışına çıkar ve içerdekiler dersle ilgili bir kavram, olay vb. seçip gerekli ipuçlarını hazırlarlar. Dışarıdaki öğrenci içeri girdikten sonra bunu tahmin ederek bulmaya çalışır.***

***Öykü Oluşturma Tekniği: Herhangi bir konu çerçevesinde öğrencilerin bir araya gelerek giriş, geliştirme ve sonuç bölümlerini dikkate alarak oluşturulan yazılı çalışmalardır.   
  
Balık Kılçığı Tekniği (Ishikawa): Belirli bir sorunun ya da durumun olası nedenlerini belirlemek için kullanılan, çalışma grubunun sorunun içeriğine odaklanmasını sağlayan ve ayrıntılı bir neden-sonuç ilişkisi çıkarmayı hedefleyen bir uygulamadır.***

***Tutor Destekli Öğretim: öğrencilerin öğrenme güçlüğü çektiği konuları öğrenmesine katkıda bulunan bir bireysel öğretim tekniğidir. Konunun yeterli düzeyde kavranması için gerekli zaman ve uygulama imkanı sağlanmalıdır.  
  
Sorgulayıcı Araştırma Tekniği: Daha çok fen derslerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Araştırma etkinlikleri, deneyleri, okul dışındaki gezileri içermektedir. Öğrencinin bilim insanının düşünce yolunu keşfetmesini sağlayıcı bir tekniktir. Daha çok teknolojik araçlar ve gözlem kullanılır.***

***Beyin Eseri: Her öğrenciye bir konunun farklı yönlerini belirten 3 kart dağıtılır. Görüşlerini kartlara yazdıktan sonra kartlar toplanır ve sırasıyla öğrenciler kart çekerek okurlar. Benzerler gruplanır ve tahtaya yazılır. Görüşlere eleştiri yapılmaz.***

***Görüş Geliştirme: Düşünceleri zıtlıkların iki ucunda ya da aralarında bir yerlerde olan öğrencilerin, eğilimlerini gerekçelendirdikleri, bütün sınıfın etkin katılımını gerektiren, katılımcılarda hoşgörü, katlanma, konuşma, dinleme ve değişmeye açıklık becerilerini geliştiren yöntem/tekniktir. Münazara ile karıştırılmamalıdır.***

***İstasyon: Öğrenci merkezli olan bu yöntemle öğrencilerde iş birliği, yaratıcılık, başlanmış bir işe katkı getirme ya da işi bitirme, katılımdan zevk alma, kurallara uyma, iletişim becerisi geliştirme, özel yetenekleri ortaya çıkarma ve üretme özelliklerini geliştirir. Çekingen öğrencilerin sürece aktif olarak katılımlarını sağlar.***

***Konuşma Halkası: öğrencilerin görüş farklılıklarını görmeye ve farklı görüşlere saygı gösterme davranışını geliştirmeye yarayan bir yöntemdir. Amaç: güven ve saygı atmosferi oluşturarak iletişimi arttırmak. Önce öykü anlatılır, okunur vb. sonra katılımcılar kendilerini bu olayda yer alan birinin yerine koyarak düşündükleri için empati yetilerinin gelişmesi söz konusudur.***

***Kavram Kargaşası Yaratma Tekniği: Öğrencilerin bir konuya ilişkin olarak sahip olduğu bilimsel fikirlerden farklılık gösteren düşünceleri ve bunların yanlış olabileceği kendisine gösterilmeye çalışılır.  
  
Kavramsal Karikatür: Öğrencilerin sahip olması olası olan kavram yanılgıları ya da düşünce biçimlerinin insan veya hayvan figürlerinde tartışıldığı ya da düşündürüldüğü çizimlerdir. Her karakter farklı bir fikri savunur. Öğretim amacının haricinde kavram yanılgılarını belirleyebilmek için ölçme-değerlendirme amacıyla da kullanılabilir.***

***Köşelenme: uygun problem seçilir ve açıklanır. Olası çözümlerden tartışmalı olanlar seçilir. Çözümler kartonlara yazılıp, sınıfın belirli köşelerine asılarak, öğrencilerin uygun buldukları çözümün olduğu grup oluşturulur ve neden o çözümü seçtikleri gerekçeleriyle tartışılır. Sonda sınıf tartışmasıyla sonuca ulaşılır.***

***Philips 22-44-66: Tartışmaya katılan kişi sayısı ve süreye göre ilgili ismi alır. Öğretmenin sorduğu soru grup tarafından fısıldayarak tartışıldıktan sonra görüşler yazılır.   
  
Dedikodu: Öğrencilerin konuyu kavramaya çalışmasını, o konuda düşünmesini ve konu hakkındaki çeşitli düşüncelerini öğrenip onları değerlendirmesini sağlar. Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır, verilen konu ya da soruyla ilgili düşüncelerini birbirlerine söylerler ve eşler sürekli birbirinden ayrılıp yeni ilkiler oluştururlar.***

***Şiir Yazma: Küçük gruplar oluşturulur, hepsinin önünde kâğıt vardır. Herkes kâğıda bi dize yazar ve yanındakine verir. Süre bitiminde şiir sınıfa sunulur. Hikâye tarzında uygulama şekli de vardır.  
  
Kart Gösterme: Öğrencilere öğrendiklerini gözden geçirme, değerlendirme yapma, karar verme vb. fırsatlar sunar. Öğrenciler öğretmenin ilgili yorumuna ilişkin her biri bir anlam ifade eden kartları gösterir.&#8221;katılıyorum-mavi, kararsızım-sarı vb.***

***Zihinsel Haritalama: Öğrencilere üzerinde kavram ya da düşüncelerin olduğu kartlar dağıtılır ve bu kartları ilişkilendirerek yerleştirmeleri istenir. Bu sayede öğrenilenler arasında bir çok anlamlı ilişki keşfedilir.   
  
Arkası Yarın: İki ya da üç bölüm halinde olgu, olay, öykü, film vb. sınıfa sunulmalı ve en can alıcı yerinden kesilmeli. Devamı üzerinde öğrencinin akıl yürütmesi için sorular sorulur. Sonra kalan yerden devam edilir ve yanlışlıklar öğrenciye buldurulmaya çalışılır. Öğrenci merkezli hareket edilmeli.***

***Hikaye Haritası: Hangi bilginin önemli, hangisinin önemsiz olduğunu, çocuğun anlamasına yardımcı olur. Hatırlama yeteneğini geliştirir, katılımı sağlar, özetlemeye yardımcı olur. Öğretmen hazırlar.  
  
Çoklu Ortamlar: Eğitimin amaçlarına yönelik olarak görsel, işitsel ve etkileşimli ortamların iyi bir kombinasyonla birleştirilmesi ile multimedya sistemleri denen çoklu ortamlar oluşturulmuştur. Çoklu ortam seti, Etkileşimli video, Elektronik dağıtım sistemleri vb.***

***Küp Kuramı (Guilford): Zekanın üç temel kategorisinin bulunduğu ileri sürülür.***

***1-Zihinsel İşlemler biliş - ıraksak düşünme - yakınsak düşünme – değerlendirme - hafıza   
2-Ürünbirimler-sınıflar-ilişkiler-sistemler-dönüşümler-uygulamalar   
3- İçerik görsel figürler-kelime anlamları-semboller-davranışlar.   
Altı ürünün, dört nesneyi beş işleme tabi tutması, 5x4x6 = 120 farklı yeteneği ortaya koyar.***

***Sinektik: Birbirleriyle alakasız parçaları bir araya getirme anlamı taşır. Temeli analoji fikirleri başka ortamlara aktarmaya dayanan bir tekniktir. Sinektik uygulamaları için 4 farklı analoji belirtilir:  
1- Doğrudan Analoji***

***2- Kişisel Analoji***

***3- Ters Analoji***

***4- Fantezik Analoji***

***Tereyağ-Ekmek: Verilen bir sorun üzerinde öğrenciler önce tek başlarına düşünür sonra arkadaşlarıyla bir araya gelerek düşüncelerini tartışırlar. Ulaşılan sonuç sınıfa sunulur. Teknik, birinci aşamanın üstüne bir kez daha konuşma fırsatı verdiğinden bu adı almıştır.  
  
Sandviç: Tereyağ-Ekmek, iki aşamalıdır. Sandviçte bunu başka aşamalar izler; somut bir ürün oluşturma, bunu sunma vb.***

***Hızlı Tur: Öğrencilerin belli bir konudaki bilgi, sonuç vb. düşüncelerini gözden geçirmelerini sağlar. Önce düşünülür sonra sırayla konuşulur. Önceki konuşulanların tekrar edilmemesinden dolayı dikkatli dinleme becerisi sağlar.   
  
Top Taşıma: İç içe iki çember oluşturulur, iç ve dış çemberdekiler yüz yüze gelecek ve ikişerli eşleşecek biçimde ayakta dururlar. Verilen bir sorunla ilgili olarak önce karşı karşıya oturanlar birbirleriyle görüş alışverişinde bulunurlar. Sonra her biri ters yöne kayarak önceki eşinin yanındakiyle yeni bir ikili oluşturur ve konuşmaya devam edilir.***

***Hazineyi Bul: Konunun sunumu, gözden geçirilmesi ve konuyla ilgili problemin çözümü gibi çok çeşitli aşamalarda kullanılabilir. Problem/konunun çözümü parçalara ayrılır, sınıfın çeşitli yerlerine saklanır ve bunları açıklayan yönerge/krokiler hazırlanır. Gruplar, krokiyle parça bulur, inceler ve tartışır. Anlaşılmayan noktalar öğretmen sorulur.***

***Kum Saati: Genellikle ön öğrenmelerin anımsanması ve yeni öğrenilenlerle bağ kurulması için kullanılır. Tahtaya boş kum saati çizilir, öğrenilecek şey ortaya, ilgili ön bilgiler üst tarafa sonra konunun işlenmesi, ana temaların alt kısma yazılması. Son basamak; oluşturulan kum saatinin açıklanması.***

***Aracıyla Öğrenme (Vygotsky): Yapılandırmacı teoriye katılan bir kavram. Öğretmen-bilgi-öğrenci üçgeninde, öğretmen bilgi ile öğrenci arasında arabuluculuk görevini yerine getirmektedir.  
  
Karşılıklı Öğretim: Okuma parçalarını anlama ve hatırlamada kullanılabilecek grup tartışması tekniklerini tanıtmak üzere düzenlenmiştir. Öğretmen ve yetiştirilen bir grup öğrenci, bir parçanın içeriğiyle ilgili tartışmayı dönüşümlü olarak yönlendirirler ve onu hep birlikte anlamaya çalışırlar.***

***Aksiyon Araştırmaları: Okuldaki problemi yerinde çözme amacıyla ilgililerin bir araya gelerek tartıştıkları, çeşitli seçenekleri ortaya koyarak, genellikle görüş birliğine dayalı olarak çözüm ürettikleri, genelleme amacı taşımayan araştırma etkinliğidir.  
  
Yaşantı Konisi (E.Dale): Öğrenme yaşantılarını seçme ve eğitim durumlarını düzenlemeye yardımcı bir modeldir. Kalıcı öğrenmeler için çok sayıda duyu organına hitap etmeyi ve etkin katılımı işaret eder.***

***Zaman Kapsülü: Belirli bir zaman periyodu için nesne ve kanıtların toplanmasıyla oluşur. Çocukların tarihsel çağ ile ilgili anlayışları anlamalarını sağlar ve konuya yönelik ilgileri arttırılır. O gün için kullanımda olan materyaller gazete, telefon, bilet vb. Bir kutuya konularak toprağa saklanır ve uzunca bir zaman sonra çıkartılarak geçmiş zamanın eğilimleri incelerek üzerinde konuşulur.***

***Scamper (Osborn -Eberle): Özellikle okulöncesinde yaratıcı düşünmenin geliştirilmesinde kullanılan, uygulanması kolay eğlenceli bir beyin fırtınasıdır. Çocuklara farklı düşünme, hayal kurma ve sezgilerini kullanarak özgün ürünler ortaya koyma şansı verir. Temel felsefesi: her fikir var olan başka bir fikirden doğar.  
  
Bilgi Haritası: Bir metindeki önemli sözel bilgilerin ve bu bilgiler arasındaki ilişkilerin çerçeve-bağ-çerçeve şeklinde şematik olarak gösterilmesidir.***

***Kavram Haritası: Öğrenenler için öğrenilecek temel fikirleri ve bunlar arasındaki ilişkileri açık hale getirmekte ve önceki bilgilerle yeni bilgiler arasında anlamlı bağlantılar kurulmasına yardımcı olan iki boyutlu bir şema. Çeşitleri;   
\* Örümcek Harita: Temel bir kavramı tanımlamak için kullanılır.   
\* Balık Kılçığı Haritası: karmaşık bir olayın neden-sonuçlarını ortaya koymak için kullanılır.   
\* Sınıflama Haritası: Öğrenilen bilgileri sistematik olarak sınıflamayı amaçlar.  
\* Olaylar Zinciri Dizinleri: Herhangi bir kavramın aşamaları, bir işlemin basamakları açıklanır.***

***Öğrenme Galerisi: öğrencileri oturdukları yerden kaldırıp aktif olacakları duruma getiren bir tartışma tekniğidir. Öğrencilere düşüncelerini daha samimi ve sınıf ortamına göre daha rahat bir şekilde sunma şansı sağlar. Eğitimciler için de, öğrencilerin özel konseptler hakkındaki düşüncelerini ve yanlış anlaşılmaları sorgulamalarını ölçer.***

***Öğretim Sistemi: Öğrencileri belli bir amaca ulaştırmak için çalışacak unsurların işbirliği halinde çalıştırılması. Çeşitleri: Toplu Öğretim Sistemi, Decroly, Dalton Planı, Winnetka Sitemi, Gary Planı (Platon/Küme), Jena Planı, Proje Metodu***

***Kavram Haritaları: Kavram haritaları bilginin zihinde somut olarak düzenlenmesini sağlayan bir araçtır. Kavramlar, olayları, insanları, eşyaları ve düşünceleri benzerliklerine göre gruplandırdığımızda gruplara verilen isimdir. Kavram haritaları 6-8 yaş için biraz ağır bir tekniktir. Sınırlılıkları daha az olan zihin haritaları bu yaş grubunda daha fazla yarar sağlamaktadır.***

***Kavram Haritaları: Kavram haritaları bilginin zihinde somut olarak düzenlenmesini sağlayan bir araçtır. Kavramlar, olayları, insanları, eşyaları ve düşünceleri benzerliklerine göre gruplandırdığımızda gruplara verilen isimdir. Kavram haritaları 6-8 yaş için biraz ağır bir tekniktir. Sınırlılıkları daha az olan zihin haritaları bu yaş grubunda daha fazla yarar sağlamaktadır.***

***Akış Haritası: Belli bir kronoloji, olay ve tarih sıralaması olduğunda kullanılan bir şemadır.***

***Pazıl: Kavram, olay ya da özelliklerin bir bütünün parçaları olduğunu vurgulamak istediğimizde kullanabileceğimiz bir tür şemadır.***

***Örümcek Haritalar: Belli bir kavram, olay ya da durumun alt başlıkları ile birlikte örümcek biçiminde şemalaştırıldığı bir tekniktir.***

***Özetleme: Bilgiyi anlamlandırmaya, sadeleştirmeye ve gerçek özü alarak uzun süreli belleğe anlamlı olarak yerleştirilmesine yarayan bir tekniktir.***

***Buluş Yolu : Öğretmen örnekler vermesi, öğrencilerin betimlemesi, tekrar verilen örneklerdeki benzerlikleri bulmaları bir sonraki adımda zıt örnekleri karşılaştırmaları, ilişkileri tanımlama ve özellikleri ifade etme biçiminde özetlenebilecek bir öğretim stratejisidir.. Öğrencilerde merak uyandırılma önemlidir.***

***Araştırma : Öğrenci problemi tanımlar. Alternatif çözümler üretir, çözümleri araştırır, veri toplar, değerlendirir ve sonuca ulaşır.***

***Tartışma : Dinleme, sorgulama, fikir alışverişi ve bir konuyu değerlendirme gibi etkinlikleri içerir. Öğrencileri okudukları ve öğrendikleri konular üzerinde düşünmeye iten, anlaşılmayan konuların açıklanmasına yarayan bir yöntemdir. Öğrencilerin düşünmeleri, fikir üretmeleri ve bunu rahatlıkla ifade etmeleri öğrenmeyi öğrenme için istenen süreçlerdir.***

***Grup Çalışması: 4-10 arası öğrencinin bir problem veya konuyu keşfetmek, araştırmak ve rapor etmek için yaptığı çalışmalardır.Amaç, öğrencilere demokratik ve sosyal bir ortamda birlikte çalışma alışkanlığı kazandırmaktır.***

***Münazara: İki ekibin bir konuyu ele alarak dinleyiciler ve jüri önünde karşı tezi savunmalarıdır. Karşı grubun savunusu çürütülmeye çalışılır. Hem bireysel hem grupla ön hazırlık gerektirir.***

***Panel: Bir grubun üyeleri belli bir konu ya da sorun üzerinde araştırma yaparlar, buldukları verileri inceler ve ön hazırlıktan yararlanarak görüşlerini sırayla açıklarlar. Sonunda soru cevap turu yapılır.***

***Açık Oturum: Bir grup bir masa etrafında tartışır. Dinleyiciler tartışmaya katılamazlar.***

***Forum: Bir grup sunu yapar. Sonunda dinleyiciler konuya ilişkin sorular sorarlar. Tartışmaya dahil olurlar.***

***Soru- Cevap : Doğru soru, doğru düşünmeyi ve doğru cevap vermeyi sağlar. Etkili soru, problem çözme, yordama ve karar vermede düşünme sürecini kolaylaştırır.***

***Beyin Fırtınası : Bir probleme çözüm getirmek ve çeşitli konularda fikir ve düşünce üretmek için kullanılan bir öğretim tekniğidir. Önemli olan çok sayıda fikir ve düşünce üretmektir. Fikirler iyi, kötü, doğru, yanlış yargılamasından bağımsız olarak üretilir. Önemli olan üretilen fikirlerin sayısıdır.***

***Yaratıcı Drama: Doğaçlama, rol oynama ve tiyatro tekniklerinde yararlanarak öğrencilerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri veya soyut bir kavramı oyunsu süreçlerde canlandırmasıdır. Yaratıcı dramanın ısınma aşamasında tanışma, kendini tanıma ve tanıtma, duyu, gözlem, algı, beden, güven, imgelem ve iletişim etkinlikleri kullanılır. Bu etkinlikler, hayat bilgisinin her boyutunda kullanılabilecek, dersi daha yaşantıya dönük, daha etkili ve daha kalıcı kılacak türde çalışmalardır.***

***Rol Oynama: Öğrencinin bir başkasının kimliğinde onun gibi davranması ve onun sözleri ile konuşmasıdır. Rol kartları daha etkili kullanımını sağlar.***

***Örnek Olay: Gerçek hayatta karşılaşılan bir problemin sınıf ortamında çözülmesi ya da yaşanan örneklerin tartışılması yoluyla öğrenmenin sağlanmasıdır.***

***Proje Çalışması: Öğrencilerin belli bir konuda öğrenilenleri sentezleyerek ve gerektiğinde yeni bilgilere ulaşarak yeni bir ürün ortaya koymalarıdır. Örneğin öğrencilerden geleceğin iletişim aracını tasarlamaları istenebilir.***

***Gösterip Yaptırma: Bir aracın bir gerecin çalıştırılmasını gösterme ve daha sonra öğrencilerden aynı işlemi yapmalarını bekleme ilkesine dayanan bir öğretim tekniğidir. Gösterip yaptırma tekniği öğrenci merkezlidir***

***Benzetim Tekniği (Simülasyon) : Öğrencilerin sınıf içinde bir konuyu gerçekmiş gibi ele alıp üzerinde çalıştıkları bir tekniktir. Pilotların uçak modelleri ile yetiştirilmeleri örnek olarak verilebilir.***

***Nesi Var: Sınıf ortamında farklı amaçlarla kullanılabilecek eğitici bir oyundur. Öğrenciler ebe seçilen öğrenciden gizli olarak bir kişi, eşya ya da kavram belirlerler. Ebe olan öğrenci “nesi var?” sorusunu yönelterek öğrencilerin belirledikler eşya, kişi ya da kavramı bulmaya çalışır.***

***Ben Kimim: Farklı amaçlar için kullanılabilecek eğitici bir oyundur. Seçilen bir kişi, bir hayvan ya da tarihsel bir karakter rolünde söylenen üç özellikten sonra gruba “ben kimim?” sorusu yöneltilir.***

***Ben Neyim: Farklı amaçlar için kullanılabilecek eğitici bir oyundur. Seçilen bir cansız nesne rolünde söylenen üç özellikten sonra gruba “ben neyim?” sorusu yöneltilir.***

***Öykü Tamamlama: Başı,sonu ya da ortasından bir bölümü verilen öykünün öğrenciler tarafından sözel,yazılı ya da görsel olarak tamamlanması istenir.***

***Nesi Var: Sınıf ortamında farklı amaçlarla kullanılabilecek eğitici bir oyundur. Öğrenciler ebe seçilen öğrenciden gizli olarak bir kişi, eşya ya da kavram belirlerler. Ebe olan öğrenci “nesi var?” sorusunu yönelterek öğrencilerin belirledikler eşya, kişi ya da kavramı bulmaya çalışır.***

***Ben Kimim: Farklı amaçlar için kullanılabilecek eğitici bir oyundur. Seçilen bir kişi, bir hayvan ya da tarihsel bir karakter rolünde söylenen üç özellikten sonra gruba “ben kimim?” sorusu yöneltilir.***

***Vızıltı Grupları: Küçük öğrenci gruplarının verilen bir konu üzerinde belirli bir süre görüşmeleri, tartışmaları, seçecekleri bir sözcü aracılığı ile grup görüşlerini diğer arkadaşlarına aktarmaları esasına dayanan bir grup çalışmasıdır. Gruptaki kişi sayısı ve süreye dayalı olarak yönteme ad verilir. Örneğin “vızıltı 66” yöntemi.***

***Grup dinamiğine dönük bir ön çalışmadır. Öğrenciler gözleri kapalı olarak resim çizerler.***

***Grup Resmi: Konu ya da tema sonunda gerçekleştirilebilecek grup dinamiğine dönük bir çalışmadır. Grup üyeleri çember biçiminde yan yana otururlar. Öğretmenin verdiği yönergeye uygun olarak grubun her üyesi bir figür çizer ya da ekleme yapar.***

***Grup Şiiri: Konu ya da tema sonunda gerçekleştirilebilecek grup dinamiğine dönük bir çalışmadır. Grup üyeleri çember biçiminde yan yana otururlar. Öğretmenin verdiği yönergeye uygun olarak grubun her üyesi şiire bir dize yazar. Son aşamada öğretmen şiiri yüksek sesle okur. Beyin fırtınası yöntemi ile şiire bir başlık bulunur.***

***Düşün-Tartış- Paylaş: Verilen yönergeye uygun olarak öğrenci ilk aşamada kendisi düşünür. Sonra sıra arkadaşı ile düşüncelerini paylaşarak beraber yeni bir görüş geliştirirler. Son aşamada görüşlerini tüm sınıf arkadaşları ile paylaşırlar.***

***Düşün-Tartış-Yaz : Verilen yönergeye uygun olarak öğrenci ilk aşamada kendisi düşünür. Sonra sıra arkadaşı ile düşüncelerini paylaşarak beraber yeni bir görüş geliştirirler. Son aşamada ulaştıkları görüşlerini beraber ya da yalnız olarak yazarlar.***

***Bilinen Şarkıya Yeni Söz Yazma: Belirlenen bir konuda sözlerini bildikleri bir şarkının sözlerini değiştirmeleri istenir.***

***Diyalog Tamamlama: Belli bir resim ya da metinde boş bırakılan diyalog cümlelerinin tamamlanmasıdır.***

***Renk Kartları: Öğrencilere kırmızı yeşil kartlar dağıtılır. Ortada yapılan bir sunu, doğaçlama ya da düz bilgi aktarımı sırasında katıldıkları tutum ve davranışlar için yeşil, katılmadıkları için kırmızı kart gösterirler.***

***.***