

ÖZEL ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ DERSLERİ



- Bilgilerin, becerilerin ve davranışların öğretilmesi ve kazandırılması için kullanılan usullere, yollara veya tekniklere **öğretim yöntemleri** denilmektedir.

Nasıl Öğreniyor ve Öğrendiklerimizi Nasıl Akılda Tutuyoruz?

Duyu Organlarımızla Öğrendiklerimiz

- Görme

%83

- Duyma

%11

- Koklama

%3.5

- Dokunma

%1.5

- Tatma

%1

Öğrenme Yöntemleri

Hatırlama Kullanma

Okuduklarımız

%10

İşittiklerimiz

%20

Gördüklerimiz

%30

Görüp / İşittiklerimiz

%50

Söylediklerimiz

%70

Söyleyip / Yaptıklarımız

%90

OLAY TABANLI ÖĞRENME

- Günlük hayatta karşılaşılan olayların sınıf ortamında tartışılarak çözümlenmesi esasına dayanan yöntemdir.



OLAY TABANLI ÖĞRENME

- Kavrama düzeyindeki davranışların kazandırılmasında kullanılan öğretim yöntemidir.



Olay Tabanlı Öğrenme Niçin Gereklidir?

- Yaşanmış olaylar sonucunda öğrenciler örnek olaydan yola çıkarak benzer durumlarda neler yapabileceklerini önceden görürler,
- Tartışmalara aktif olarak katılmak,
- Olayla ilişkili araştırmalar yapmak,
- Olaydaki amaç ve anlam ile kendi gerçek yaşamını ilişkilendirmek becerileri kazanır.

OLAY TABANLI ÖĞRENME

- ***Örnek bir olay***
- Newton' un kafasına elma düşmesinden sonra yerçekimi yasasını bulması olay tabanlı öğrenmeye bir örnek olabilir.



Problem Tabanlı Öğrenme

- **Problem Nedir?**
- Alışılmamış karmaşık durumlardır.
- Birey ya da toplumun karşılaştığı, başarıya ulaşmaları için çözülmesi zorunlu güçlüklerdir.
- Yaşanan ya da yaşanılması muhtemel bir duruma olan bakış açımızdır.



Problem Tabanlı Öğrenme

- Bir problemin değişik boyutlarıyla ele alınması, formüle edilmesi, eldeki olanak ve araçların problemin çözümünde etkin olarak kullanılmasıdır.



Problem Tabanlı Öğrenme Amacı

- “Bu bilgileri niçin öğreniyoruz? Daha sonra bize ne faydası olacak? Gerçek hayatta ne faydası olacak?” sorularına yanıt getirmiş olur,
- Tahmin etme ve yordama becerileri geliştirmek,
- Rapor hazırlama becerisi kazandırmak,
- Zamanı etkili yönetme becerisi gelişir,
- Problemler öğrenenlere farklı bakış açısı getirmeyi öğretir.

Proje Tabanlı Öğrenme

- Öğrencinin kendi öğrenme yapılarına göre çalışmasına izin veren, öğrenen merkezli bir öğretim anlayışıdır.



Proje Tabanlı Öğrenmenin Amaçları

- Öğrenme sorumluluğunu alabilme,
- Kendine özgü ürünler ortaya koyabilme ve öğrenmeyi öğrenebilme,
- Bilgiye ulaşma yollarını keşfetme,



Proje Tabanlı Öğrenmenin Amaçları

- Öğrendiği bilgileri başka alanlara transfer edebilme,
- İşbirlikçi çalışabilen bireyler yetiştirmek,
- Yaratıcı fikirler üretebilme becerileri kazandırır.

İşbirliğine Dayalı Öğretim

- İş birlikli öğrenme yöntemi, öğrencilerin ortak bir amaç birbirlerinin öğrenmesine yardım ederek doğrultusunda küçük gruplar halinde çalışmalarınıdır.



İşbirliğine Dayalı Öğretim

- Hedefleri saptama,
- Kaynaklarla öğrenciye bilgi sunma,
- Bir konuda çalışılarak öğrencilerden küçük grup oluşturma,
- Gruba belirlenen konu üzerinde çalışması için, belli bir zaman verme ve onların takım halinde çalışmalarına yardım etme,
- Sonuçları değerlendirme,
- Hem bireyin, hem de grubun erişisini kavramadır.

İşbirliğine Dayalı Öğretim Amacı

- Öğrenilecek konuya yönelik tutum,
- Problem çözme gibi beceriler kazanmaktır
- Motivasyon,
- Liderlik, Dinleme ve tartışma becerileri çocuğun öğrenmede özgüveni,
- Sosyalleşme,
- Başkalarıyla birlikte çalışma,
- Kritik düşünme,



WEB 2.0 Araçları ile Öğrenme

- WEB 2.0 bireyler sadece bilgiyi tüketmek yerine bilgiyi üretmeye de başlamış oldu.



WEB 2.0 Araçları ile Öğrenme

- Bu anlamda öğrenenler bilginin pasif alıcısı olmaktan ziyade bilgiyi bulan, kullanan, yorumlayan, eleştiren ve değerlendiren olmanın da ötesine geçerek bilgiyi üreten, yapılandıran, kendi öğrenmesini sağlayan ve bu süreci bu araçlar yardımıyla değerlendiren bir kimliğe bürünmüşlerdir.

WEB 2.0 Araçları



- BLOG
- Ağ üzerindeki okurlara çeşitli konular hakkında yazı yazmalarına, yazılan yazıları okumalarına, bu yazılara yorum eklemelerine, kendi yazdıklarını yayımlamalarına hazır bir ortam sunan ve okur-yazar etkileşimini sağlayan bir uygulama alanıdır.



WEB 2.0 Araçları

- WİKİ
- Wiki, bireylerin internet ortamında oluşturdukları sayfalarda istediği düzenlemeleri yapabilmesine olanak sağlayan web siteleridir.



WEB 2.0 Araçları



- PODCAST
- İnternet üzerinden dijital medya dosyalarının(ses, video), abone olan kullanıcılara düzenli bir şekilde bilgisayarlarına veya taşınabilir medya oynatıcılarına indirerek istendiği anda ulaşılmalarını ve kullanılmalarını sağlayan yayınlama yöntemidir.

MİKRO ÖĞRETİM

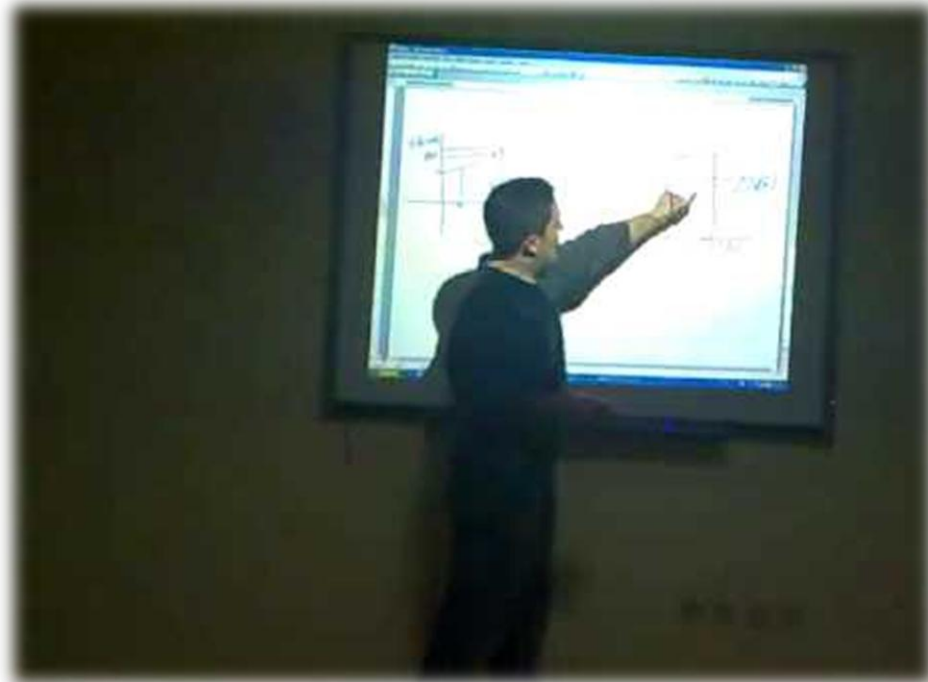
- Yüz yüze eğitimin gerçekleştirilmesi için sınıf içinde uygulanan bir tekniktir.

MİKRO ÖĞRETİMİN İŞLENMESİ

- Birinci aşama planlama ve hazırlıktır.
- İkinci aşama ders anlatıldığı sırada kullanılacak teknolojinin seçimidir.
- Üçüncü aşama dersin işlenmesi ve kayıt altına alınmasıdır.
- Dördüncü aşama gözden geçirilmedir. Kayıt altına alınan performans izlenir.
- Son aşamada ise öğretmen adayına geri bildirimler verilir.

MİKRO ÖĞRETİMDE KULLANILAN TEKNOLOJİ

- VIDEO KAYIT: Geleneksel olarak mikro öğretim yönteminde hem sınıfı hem de öğretmen adayını gösterecek şekilde video kamera yerleştirilir.



MİKRO ÖĞRETİM AMACI

- Anında değerlendirme yapılmasını sağlamak.
- Aktif öğrenmeyi sağlamak.
- Mikro öğretim gerçek yaşantılar kazandırmayı amaçlar.

SORU CEVAP YÖNTEMİ

Soru Cevap Yönteminin Aşamaları ve Amacı

- Öğretmenin soracağı soruyu kafasında şekillendirmesi,
 - Sorunun sorulması,
 - Yanıt gelene kadar 3-5 saniye beklenmesi,
 - Öğrencilerden birine söz verilmesi,
 - Yanıtların değerlendirilmesi
- Bu yöntem kullanıldığı zaman amaç öğretimdir, değerlendirme değildir.



SORU CEVAP YÖNTEMİ

- Bu yöntemin etkili olması için yalnızca öğretmenin değil öğrencilerin de öğretmene ve diğer öğrencilere sorular sorması gerekir. Soru-cevap yöntemini öğretmen sınıf içinde tek başına kullanabileceği gibi, tartışma, gezi-gözlem, problem çözme, gösteri gibi birçok farklı yöntem ve teknikle birlikte kullanılabilir.



Soru Cevap Yönteminin Avantajları

- 4 tür düşünme etkinliğinde bulunmak için kullanılabilir:
 - **Hatırlama,**
 - **Yargılama,**
 - **Karar verme,**
 - **Yaratıcı düşünce.**
- Sınıf içinde hem öğretmen ile hem sınıf arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurmayı sağlar.
- Öğretme sürecinde öğretmen için dönüt sağlar.



Soru Cevap Yöntemi Nasıl Yapılmalı

- Soru sorma
Tam cevap beklenmeli, gerekirse öğrenci yardımı,
Sınıfça cevaplar önlenmeli
Pekiştireç verilmeli, utandırılmamalı,
Tüm sınıfa sorup, zaman verip, sonra kişi ismi söylenmeli,



Anlatım Yöntemi



- Bu yöntem derse giriş yaparken, konuyu özetlerken ya da konuyla ilgili bilgi aktarılırken kullanılır.

Amacı: Öncelikli amaç diğer kişilerle iletişim kurmak olduğundan, mesajları iletilmek istenen grubun anlayacağı seviye ve şekle sokulmalıdır. Bunun için öğrencileri analiz etmek gereklidir

Anlatım Yöntemi Avantajları

- Öğretmen merkezlidir.
- Aynı anda çok kişiye bilgi aktarılır.
- Dinleyenler konuyla ilgili organize bir görüş kazanır.
- Öğrencilere kısa zamanda çok bilgi verilir.
- Öğrencilere dinleme alışkanlığı kazandırır, not alma becerilerini geliştirir.

Dikkat Edilmesi Gerekenler

- Kullanılan dil basit, sade, açık olmalıdır.
- Resim, modeller ve diğer araç-gereçlerle anlatım zenginleştirilmelidir.
- Yeterli sayıda ve nitelikte örneğe yer verilmelidir.
- Soru-cevap tekniğine yer verilmelidir.

BENZETİM YÖNTEMLERİ (SİMİLASYON)

- Gerçeğe uygun olarak geliştirilen yapay bir ortamda yada model üzerinde yapılan bir öğretim yaklaşımıdır.
- Öğrencilerin gerçek uygulamalarında tehlikeli ve maliyet gerektiren durumlarda kullanılır. Benzetimler yoluyla öğrencilerin gerçek yaşam durumlarında nasıl davranacağı ve gerçek yaşam durumlarındaki önemli unsurları anlamaları ümit edilir. Örneğin; pilotların uçuş öncesi yapay koşullarda eğitim görmeleri, tıpta kadavra kullanımı.

Benzetim Yönteminin Amacı

- Gerçek sistemi, kurulan model üzerinden tanıyıp araştırmak, değişik kararları ve seçenekleri gerçek sistemde hiçbir değişiklik yapmadan deneyebilmek,

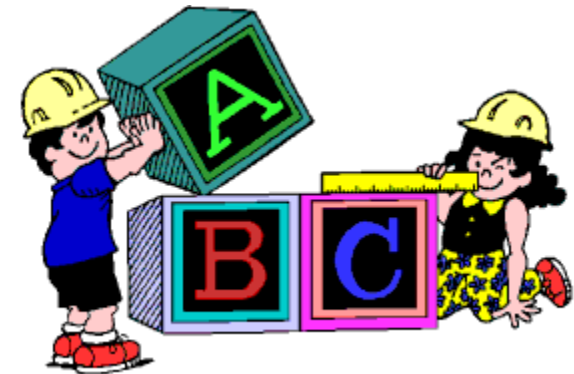


Benzetim Ortamı Hazırlanırken

- **Öğretmenin kendisi de rol almalıdır.**
- **Öğretmen uygulamaya geçmeden önce bu tekniğin genel noktalarını kısaca anlatmalı ve anlaşılmayan noktalara açıklık getirmelidir**
- **Öğrencilere roller yansız bir şekilde verilmelidir.**
- **Uygulamaya başlamadan önce benzetimle ilgili tüm dökümanlar hazır olmalıdır.**

Gösterip Yaptırma Yöntemi

- Gösterip yaptırma yöntemi, bir işlemin uygulanmasını, bir araç gerecin çalıştırılmasını önce gösterip açıklama sonra da öğrenciye alıştıırma ve uygulama yaptırarak öğretme yoludur.



Amacı

- **Bu yöntem daha çok uygulama düzeyindeki davranışların kazandırılmasında kullanılır**

Yararları

- Öğrencinin konuyu görerek işiterek öğrenmesini sağlar.
- Öğrenci öğrenme sürecine aktif olarak katıldığı için öğrenmede kalıcılık düzeyini artırır.
- Özellikle becerilerin öğretilmesinde etkili bir şekilde uygulanabilecek bir yöntemdir.

Oyun Tabanlı Öğretim

- Oyun insanın her döneminde insanın gelişmesinde farklı etkilere sahiptir. Çocuklar için farklı, bebekler için farklı, ilköğretim çağı için farklı... Fakat oyunu sadece çocuklar için düşünmemiz gerekli. Mesela üniversite öğrencilerini ele alırsak bilgisayarda oynadığı oyunlardan, basketbol, futbol oyunlarına kadar farklı türde oyunlar vardır. Kısaca oyunun şekli farklı olsa da insanın her döneminde insanın hayatına büyük etkisi vardır.

Yararları

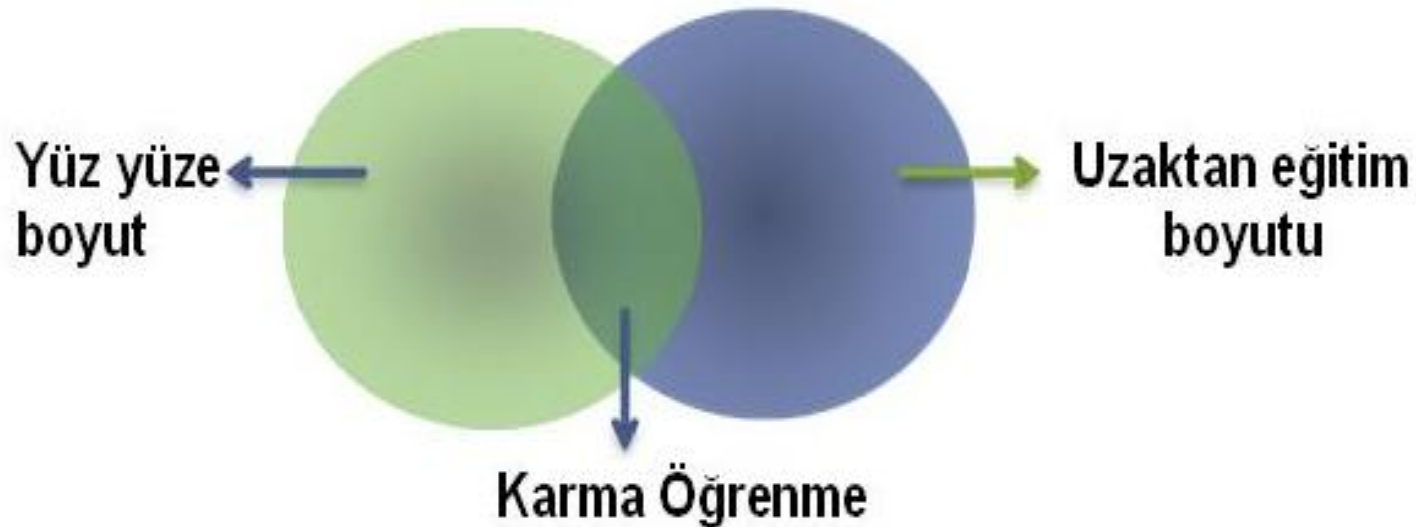
- Öğrencileri eğlendirirken zihinsel değişim sağlamak
- Öğrencileri sıkılmadan keyif içinde davranış değişikliği göstermek
- Öğretmenin konuyu fazla anlatmadan direkt hazırladığı projeyi sınıfa sunmak.

Amaç

- Oyunda hedef ve amaç, oyuncunun gönüllü olarak oyunu oynamasını, zaman ve emek harcamasını sağlarken oyuncuda **görev duygusunu** da geliştirir.



Karma(harmanlanmıř)Öğretim Yöntem



Karma Öğretim

- Eğitsel bir amaç için **web tabanlı** teknolojinin farklı şekillerini karıştırarak ya da birleştirerek kullanılmasıdır.

Faydaları



KAYNAKÇA

- <http://www.ozelogretim.hacettepe.edu.tr/grup3/index.php>
- <http://hsnymn.blogcu.com/ogretim-stratejileri-yontem-ve-teknikleri>
- <http://www.slideshare.net/DuyguTorun/mikro-retim>