



#03 - ÖĞRENME KURAMLARI

İnsan Nasıl Öğrenir?

Öğretim teknolojilerinin pusulası: Davranışçı, Bilişsel ve Yapılandırmacı Yaklaşımlar.

Dr. Mertcan Ünal

NEDEN ÖĞRENME KURAMLARI?



Öğrenme kuramları, öğretim teknolojilerinin pusulasıdır.

Yanlış kurama dayanan çok iyi tasarlanmış bir teknoloji bile beklenen etkiyi yaratmayabilir.



Teknoloji



Kuram

Teknoloji arabadır, kuram ise harita.

ÖĞRENMEYE DÖRT FARKLI BAKIŞ



DAVRANIŞÇILIK
Gözlemlenebilir Tepki



BİLİŞSECİLİK
Bilgi İşleme



YAPILANDIRMACILIK
Anlam Oluşturma



SOSYAL ÖĞRENME
Etkileşim ve Model Alma

Farklı durumlar için farklı pusulalar.

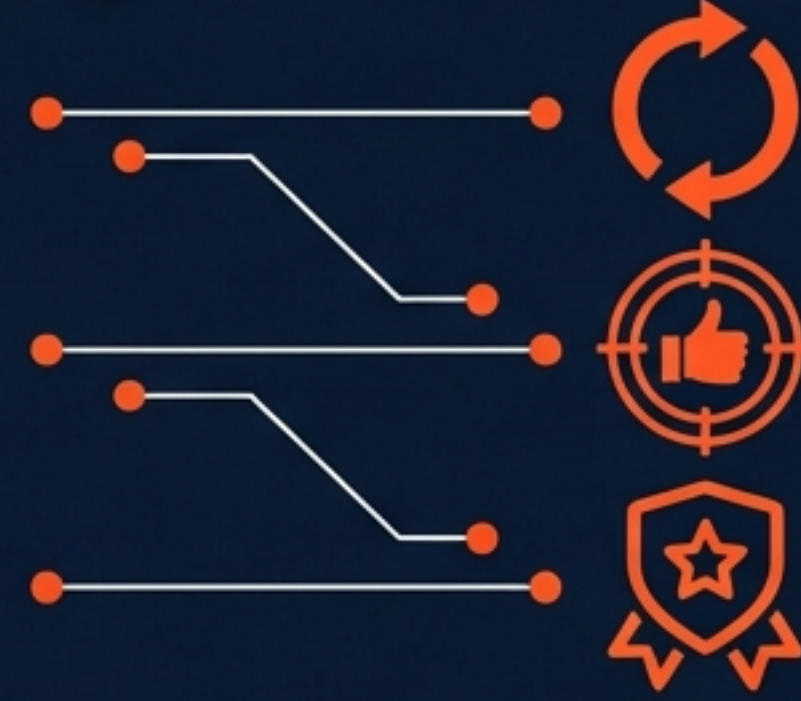
DAVRANIŞÇILIK: GÖZLEMLENEBİLİR DEĞİŞİM



- - Zihin bir 'Kara Kutu'dur.
- - Öğrenme, davranışta meydana gelen gözlemlenebilir değişikliklerdir.
- - Doğru davranış ödüllendirilir, yanlış davranış düzeltilir.

TEKNOLOJİDE DAVRANIŞÇI YANSIMALAR

- Alıştırma ve tekrar yazılımları
- Anında geri bildirim sistemleri
- Oyunlaştırma (Puan, Rozet)



ROLLER

ÖĞRETMEN ROLÜ

Ortamı düzenleyen,
pekiştireç veren, kontrol eden.

ÖĞRENCİ ROLÜ

Pasif alıcı, tepki veren,
tekrar eden.

BİLİŞSELÇİLİK: KARA KUTUYU AÇMAK



1. Duyusal Bellek

Roboto öğrenen, duyan, bu tür bir bellek bir duyuşsal etilştir.

2. Kısa Süreli Bellek

Roboto öğrenen, süreli bellek bellek süreci ortundur.

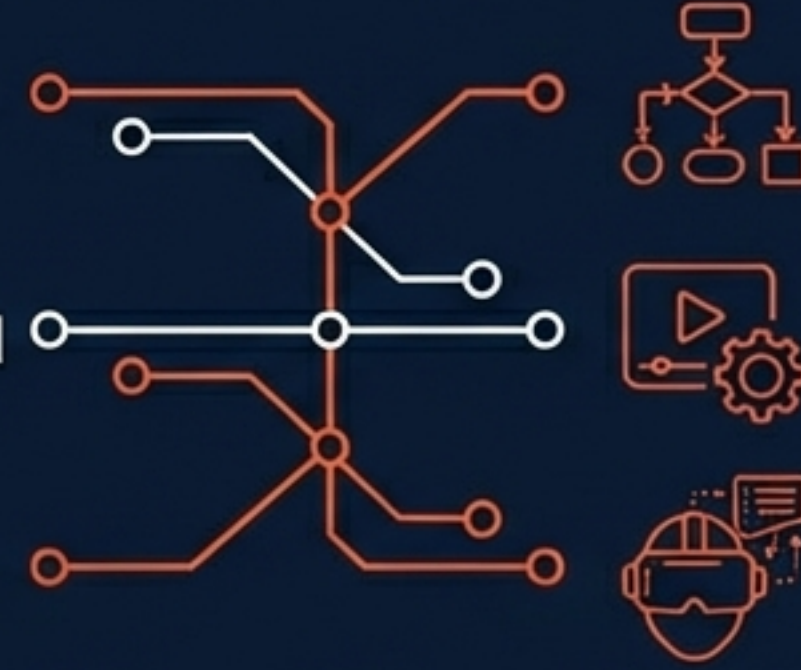
3. Uzun Süreli Bellek

Roboto öğrenen, atık anlarına, belleki, uzun süreli olmanlır.

“Öğrenme, bilgiyi almak değil; zihinde düzenlemektir.”

TEKNOLOJİDE BİLİŞSEL TASARIM

- Kavram haritaları ve akış şemaları
- Çoklu ortam (Multimedia) tasarımları
- Bilgiyi görselleştiren simülasyonlar



ROLLER

ÖĞRETMEN ROLÜ

Bilgiyi düzenleyen,
rehberlik eden, şemalar sunan.



ÖĞRENCİ ROLÜ

Aktif bilgi işleyen, ilişki
kuran, anlamlandıran.



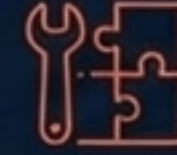
YAPILANDIRMACILIK: ANLAM İNŞASI



- Deneyim Temelli



- Öznellik (Kişiyeye Özel)

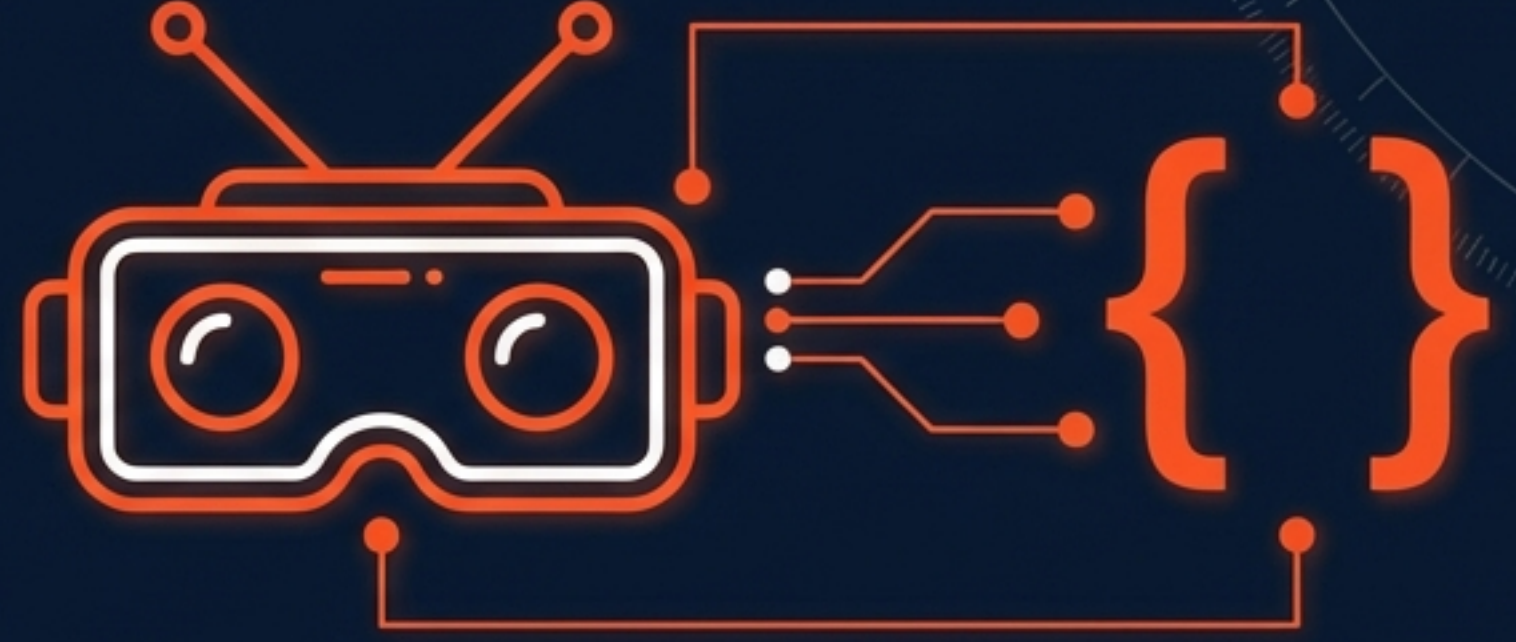


- Problem Çözme

“Öğrenme, hazır bir paketi almak değil,
parçaları bir araya getirmektir.”

TEKNOLOJİDE YAPILANDIRMACI ORTAMLAR

- Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR)
- Simülasyonlar (Microworlds)
- Kodlama ve içerik üretim araçları



ROLLER

ÖĞRETMEN ROLÜ

Kolaylaştırıcı (Facilitator), ortamı hazırlayan, koç.

ÖĞRENCİ ROLÜ

Araştıran, üreten, problem çözen, aktif mimar.

SOSYAL ÖĞRENME: AĞ VE ETKİLEŞİM



“İnsan, sadece yaşayarak değil; başkalarını izleyerek de öğrenir.”



TEKNOLOJİDE SOSYAL AĞLAR



- Tartışma forumları ve Wikiler
- İşbirlikli yazma araçları (Google Docs)
- Akran değerlendirme platformları

ROLLER

ÖĞRETMEN ROLÜ

Moderatör, model olan,
topluluk yöneticisi.

ÖĞRENCİ ROLÜ

İşbirlikçi, gözlemleyen,
paylaşan, etkileşen.

KARŞILAŞTIRMALI BAKIŞ

KURAM	ODAK NOKTASI	TEKNOLOJİ ROLÜ
Davranışçılık	Davranış	Öğretici Makine
Bilişselcilik	Zihin/Bellek	Bilgi Sunum Aracı
Yapılandırmacılık	Bireysel Anlam	Üretim/İnşa Aracı
Sosyal Öğrenme	Etkileşim	İletişim Ağı

HANGİ PUSULAYI SEÇMELİSİNİZ?

Temel beceri
ve ezber
→ **DAVRANIŞÇILIK**

Kavram öğretimi
ve süreçler
→ **BİLİŞSELÇİLİK**

Problem çözme ve
yaratıcılık
→ **YAPILANDIRMACILIK**

Tutum ve iletişim
becerileri
→ **SOSYAL ÖĞRENME**



Tek bir 'en iyi' kuram yoktur. Bağlam belirleyicidir.

SONUÇ

“Teknoloji bir araçtır, kuram ise o aracı nasıl kullanacağınızı belirleyen stratejidir.”