



KARATAHTA



FİLM ŞERİDİ



PİKSEL EKRAN



YAPAY ZEKÂ

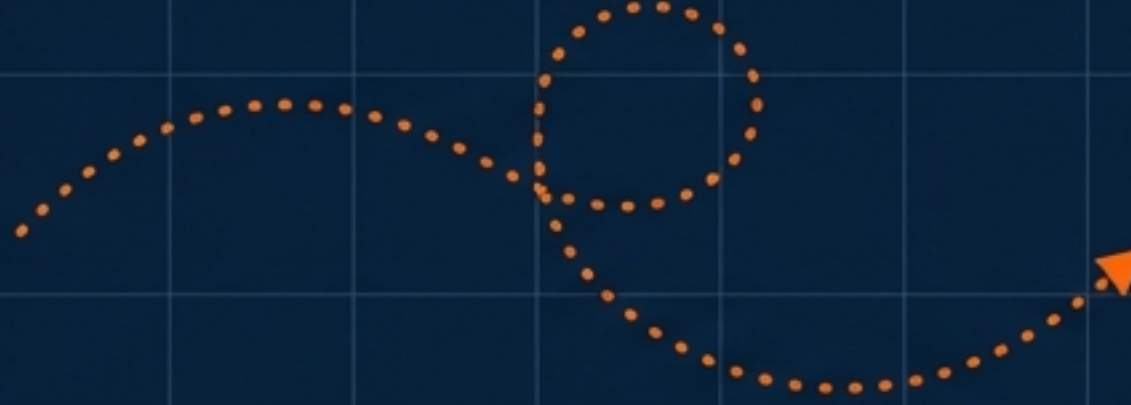
#04 - TARİHSEL GELİŞİM

Görsel-İşitsel Araçlardan Yapay Zekâya

Teknoloji değişir, amaç baki kalır: Öğrenmeyi etkili kılmak.

Dr. Mertcan Ünal

NEDEN TARİHE BAKIYORUZ?



**TEKNOLOJİ DEĞİŞİR, ARAÇLAR GELİŞİR AMA ASIL SORU HEP AYNI KALIR:
ÖĞRENMEYİ NASIL DAHA ETKİLİ HALE GETİREBİLİRİZ?**

- Tarih sadece bir zaman çizelgesi değildir; bugünü anlamanın anahtarıdır.
- Her yeni dönem, bir önceki dönemin eksikliklerini gidermek için ortaya çıkmıştır.
- Bu bir tarih dersi değil, bir çözüm arayışı yolculuğudur.

1. DÖNEM: GÖRSEL-İŞİTSEL ARAÇLAR

Somutlaştırma İhtiyacı

“Sadece anlatmak yetmez,
göstermek gerekir.”

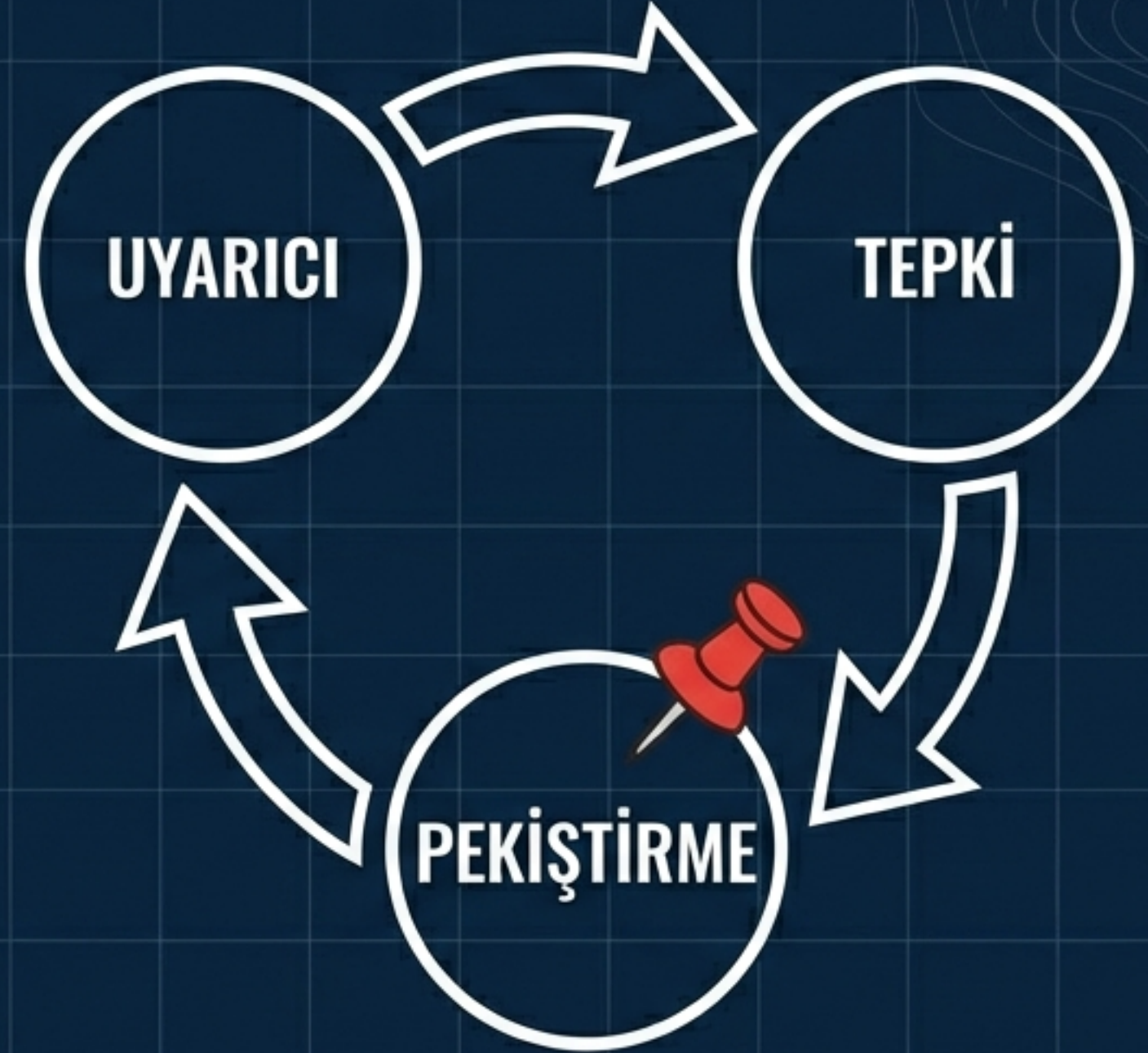
- **Sorun:** Sadece sözlü anlatım (verbalizm) öğrenciyi pasifleştirir.
- **Çözüm:** Haritalar, posterler, film şeritleri ve tepegözler.
- **Amaç:** Öğretimi somutlaştırmak ve ilgi çekici hale getirmek.
- **Rol:** Teknoloji öğretmenin yerini almaz, anlatımı destekler.



2. DÖNEM: DAVRANIŞÇILIK VE ÖĞRETİM MAKİNELERİ

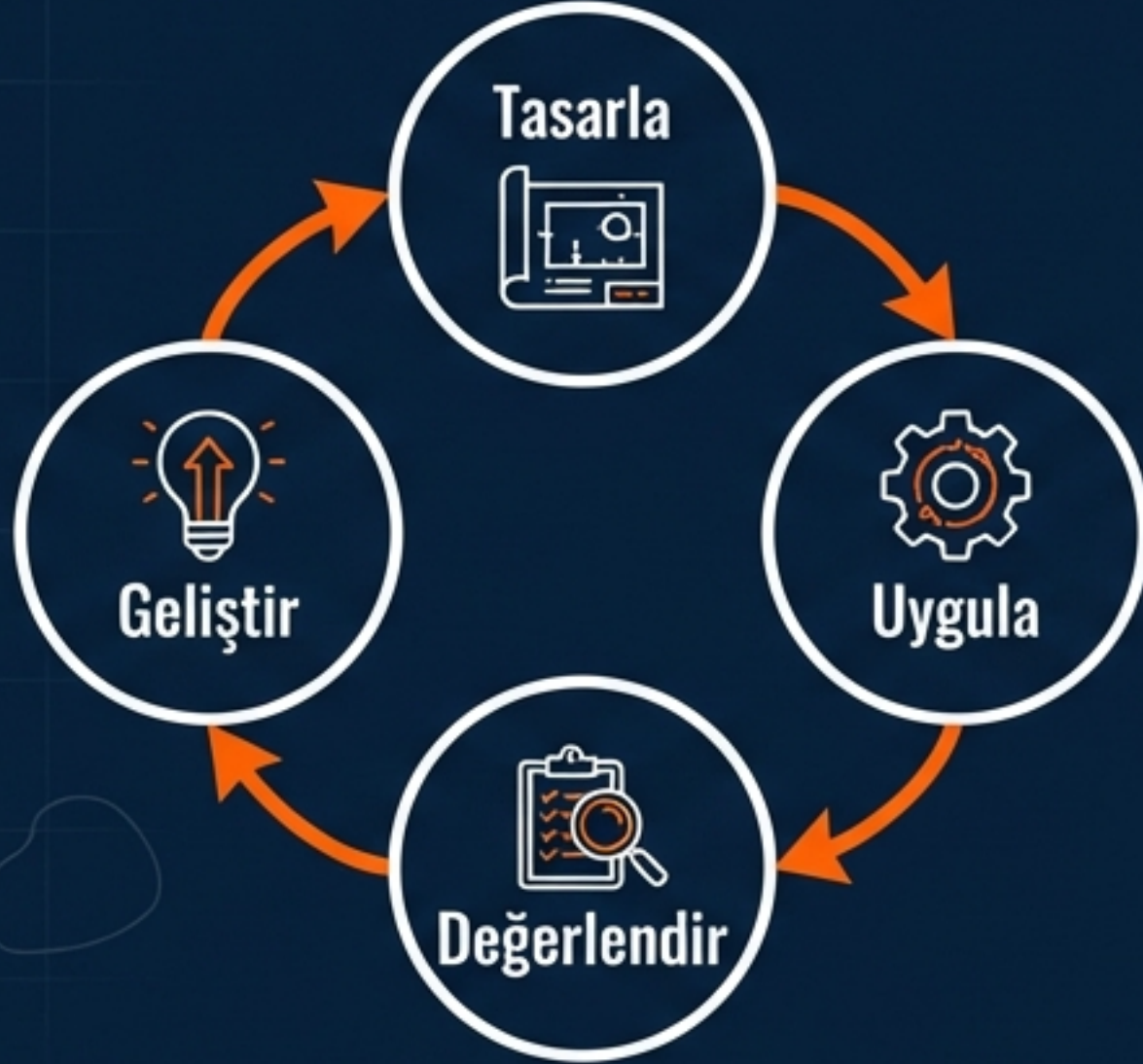
Kontrol ve Geri Bildirim İhtiyacı

- **B.F. Skinner:** Programlı Öğretim
- **Küçük Adımlar:** İçerik parçalara bölünür.
- **Anında Geri Bildirim:** Doğru cevap → Ödül; Yanlış cevap → Tekrar.
- **Drill & Practice:** Alıştırma ve tekrar mantığı.
- **Sonuç:** Öğrenme kontrol edilebilir ve ölçülebilir bir süreçtir.



3. DÖNEM: SİSTEM YAKLAŞIMI

Bütünlük İhtiyacı



Bir parçayı değiştirirsen, sistemin tamamı etkilenir.

- Öğretim rastgele bir süreç değil, tasarlanan bir bütündür.
- Sadece araç değil; hedef, yöntem ve değerlendirme uyumu esastır.
- Öğretmen artık süreci tasarlayan bir “öğretim mimarı”dır.

4. DÖNEM: BİLİŞSEL YAKLAŞIM

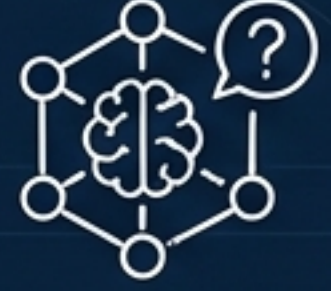
Zihne Yolculuk



Kara Kutu Açılıyor:
Öğrenme sadece tepki vermek değil, bilgiyi işlemektir.



Süreçler: Dikkat, Algı, Bellek.



Yöntem: Bilgiyi anlamlandırmak ve şemalar kurmak.



Teknolojinin Rolü: Zihinsel süreçleri desteklemek (Kavram haritaları, animasyonlar).



5. DÖNEM: BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM (BDÖ)

Etkileşim ve Multimedya Çağı

Multimedya



- **Çoklu Ortam (Multimedya):** Metin, ses, video ve animasyon tek bir ortamda.
- **Bireysellik:** Öğrenci kendi hızında ilerler, istediği kadar tekrar yapar.
- **Etkileşim:** Pasif izleyicilikten aktif katılıma geçiş.

Uyarı: Bilgisayar öğretmenin yerine geçmez, öğretimi destekleyen güçlü bir yardımcıdır.

6. DÖNEM: İNTERNET VE WEB 2.0

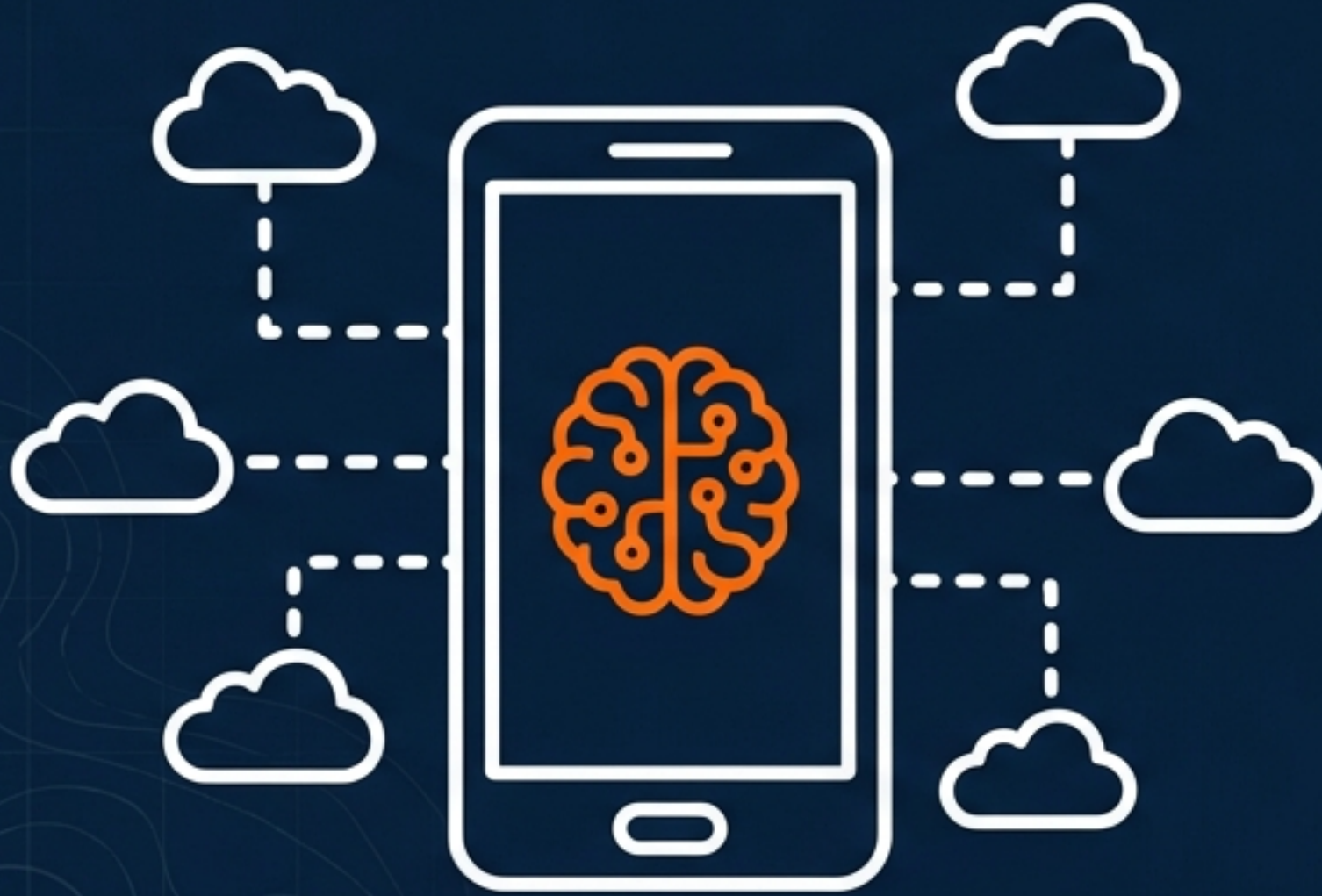
Duvarların Yıkılışı



- **Web 2.0:** Kullanıcı artık sadece okuyucu değil; yazar, üretir ve paylaşır.
- **Uzaktan Eğitim:** Öğrenme sınıf duvarlarının dışına taşar.
- **Sosyal Öğrenme:** İş birliği ve iletişim teknolojinin merkezine yerleşir.

7. DÖNEM: GÜNÜMÜZ

Mobil, Yapay Zekâ ve Uyarlanabilir Öğrenme



- **Mobil Öğrenme:** Her yerde, her zaman, cepte öğrenme.
- **Yapay Zekâ:** Öğrenme analitiği ile kişiye özel geri bildirim ve rota.
- **Uyarlanabilir (Adaptive) Sistemler:** 'Herkes aynı içerik' değil, 'Herkes ihtiyacı kadar.'
- **Öğretmen:** Veriyi yorumlayan ve süreci yöneten rehber.

ÖZET: BÜYÜK RESİM

ARAÇLAR DEĞİŞİR, MİSYON DEĞİŞMEZ.

Tahtadan tablete, öğretim makinesinden yapay zekaya...

Teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, amaç öğrenmeyi daha kalıcı, anlamlı ve etkili kılmaktır.



“Unutmayın: Teknoloji amaç değil, öğrenme için akıllı bir araçtır.”