

Beyin fırtınası ve beyin eseri teknikleri birbirine benzediği için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## GÖRÜŞ GELİŞTİRME

## KART GÖSTERME

### Ortak Özellikler

- Her ikisinde de üzerinde çelişkili düşünceler olan, herkesin ortak paydada buluşmadığı konular kullanılır.
- Bilimsel doğrular her ikisinde de tartışma konusu olarak ele alınmaz.
- Her ikisinde de fikirler eleştirilmez, yargılanmaz, kınanmaz ve alaya alınmaz.
- Her ikisinde de sürecin sonunda konuyla ilgili bir karar alınmaz. Amaç yeni tutum ve görüşler öğrenmektir.

- 5'li likert kullanılır.
- Görüş panoları kullanılır.
- İki turdan oluşur. İlk turda öğrenciler konuyla ilgili görüşlerini açıklar, ikinci turda ise varsa görüşü değişen öğrenciler açıklama yapar.

- Genelde 3'lü zaman zaman 5'li likert kullanılır
- Görüş kartları kullanılır.
- Tek turdan oluşur. Öğrenciler konuyla ilgili görüşlerini açıklar.

## BEYİN FIRTINASI

- Beyin fırtınası etkinliği kısa sürer.
- Beyin fırtınasında öğrencilerin üreteceği fikir sayısı sınırlandırılmaz. Amaç çok fazla fikir üretmektir.
- Beyin fırtınasında fikirler yorumlanmaz, sınıflandırılmaz.

## BEYİN ESERİ

- Beyin eseri etkinliği uzun sürer.
- Beyin eserinde her öğrencinin konuyla ilgili 3 tane fikir üretmesi gerekir.
- Beyin eserinden fikirler yorumlanır ve sınıflandırılır.

### Ortak Özellikler

- Her ikisinde de öğrenciler konuyla ilgili olarak fikirler üretir.
- Her ikisinde de öğrencilerin ürettiği fikirler alaya alınmaz.
- Her ikisinde de öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri gelişmektedir

Tam öğrenme yaklaşımı ile programlı öğretim tekniği arasında benzerlikler, farklılıklar ve yakın ilişkiler vardır. Hatta programlı öğretim tekniği, tam öğrenme yaklaşımında öğrenemeyen öğrenciler için kullanılan tamamlayıcı ek etkinliklerden biridir. Bu iki uygulama birbirine benzediği için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlikleri ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## TAM ÖĞRENME

## PROGRAMLI ÖĞRETİM

### Ortak Özellikler

Her ikisinde de öğrencilerin başarılı olması temel hedeftir.

Her ikisinde de öğrencilerin etkin katılımı önemlidir.

Her ikisinde de pekiştirici ve dönüt-düzeltilme önemlidir.

- ❖ Tam öğrenme gruba (sınıfa) yöneliktir.
- ❖ Tam öğrenmede sınıfın üniteyi öğrenmesi ve başarılı olması esastır.
- ❖ Tam öğrenmede öğrenciler bir üniteyi öğrenmeden diğer üniteye geçilmez.

- ❖ Programlı öğretim bireye yöneliktir.
- ❖ Programlı öğretimde bireyin bir konuyu öğrenmesi veya bir kazanımı başarması esastır.
- ❖ Programlı öğretimde bir öğrenci bir kazanıma ulaşmadan diğer kazanıma geçilmez.

Benzetim tekniđi ve bilgisayar destekli ğretim yazılımı olan benzeřim tekniđi ile ciddi benzerlikler gsterir. Bu iki uygulama birbirine benzediđi iin karıřtırılma ihtimali yksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleřtirmek iin ařađıdaki kavram karřılařtırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

**BENZETİM**

**BENZEřİM**

**Ortak zellikler**

- Her ikisi de gerek uygulamanın zor, tehlikeli veya pahalı olduđu durumlarda kullanılır.
- Her ikisinde de đrenciler karar verme, kararı uygulama ve sorumluluk stlenme becerileri kazanır.
- Her ikisinde de anında dnt-dzeltme yapılır ve sre boyunca pekiřtireler sunulur.
- Her ikisi de bir iřin yapılıřını đretmede etkilidir.

• Uygulama yapay aralar zerinde yapılır.

• Uygulama sanal bir yazılım zerinde yapılır.



Örnek olay yöntemi, problem çözme yöntemi ile ciddi benzerlikler gösterir. Bu iki uygulama birbirine benzediği için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## ÖRNEK OLAY

## PROBLEM ÇÖZME

### Ortak Özellikler

Her ikisi de gerçek yaşamla ilişkili sorunlara çözüm üretmeyi amaçlar.

Her ikisinde de seçilen problem durumu birden fazla çözüm yoluna ulaşmaya uygundur.

Her ikisinde de öğrenciler aktif katılımcı, öğretmen ise rehber konumundadır.

- ❖ Buluş yoluyla öğretim stratejisine uygundur.
- ❖ Kavrama ve üzerindeki bilişsel kazanımlarda etkilidir.
- ❖ Sınıf içi etkinlikler yapılır.
- ❖ Sezgisel düşünme ön plandadır.

- ❖ Araştırma-inceleme yoluyla öğretim stratejisine uygundur.
- ❖ Uygulama ve üzerindeki kazanımlarda etkilidir.
- ❖ Sınıf içi ve sınıf dışı etkinlikler yapılır.
- ❖ Bilimsel düşünme ön plandadır.

Arkası yarın tekniği, öykü tamamlama tekniği ile benzerlikler gösterir. Bu iki uygulama birbirine benzediği için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## ARKAŞI YARIN

## ÖYKÜ TAMAMLAMA

- Kavrama düzeyinde öteleme (tahminde bulunma) kazanımlarında etkilidir.
- Öğrenciler öykünün devamında olabilecekleri tahmin etmeye çalışır.
- Öğrencilerin daha önceden bilmedikleri olay, film, öykü ya da masallar kullanılmalıdır.

- Sentez düzeyinde kazanımlarda etkilidir.
- Öğrenciler öykünün devamını kendilerine göre yeniden yazar.
- Öğrencilerin daha önceden bildiği veya bilmedikleri olay, film, öykü ya da masallar kullanılabilir.

## Ortak Özellikler

- Her ikisinde de bir olay, film, öykü veya masalın bir kısmı öğrencilere sunulur.
- Her ikisi de öğrencilerin etkin dinleme becerilerini geliştirir.
- Her ikisi de bireysel ya da grupta çalışma şeklinde uygulanabilir.

Gösteri tekniđi, gösterip-yaptırma yöntemi ile benzerlikler gösterir. Bu iki uygulama birbirine benzediđi için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## GÖSTERİ

## GÖSTERİP-YAPTIRMA

### Ortak Özellikler

- Her ikisi de bir işin nasıl yapılacağıının veya bir aracın nasıl kullanılması gerektiğinin gösterilmesinde etkilidir.
- Her ikisinde de öğrencilerin etkin dinleme ve izleme becerileri gelişir.
- Her ikisinde de açıklık öğretim ilkesinin kullanılması önemlidir.

- Öğretmen aktif, öğrenciler izleyici konumdadır.
- İşitsel ve görsel öğrenmeler sağlar.
- Daha ekonomiktir.

- Önce öğretmen aktif, öğrenciler izleyici, sonra öğrenciler aktif, öğretmen rehber konumdadır.
- İşitsel, görsel ve dokunsal öğrenmeler sağlar.
- Daha fazla zaman alır ve daha maliyetlidir.



## Ortak Özellikler

### BİLİŞSEL ÇIRAKLIK

### İŞ BAŞINDA EĞİTİM

- Her ikisi de bir işin nasıl yapılacağına veya bir aracın nasıl kullanılması gerektiğinin öğrenilmesinde etkilidir.
- Her ikisinde de yaparak-yaşayarak öğrenme vardır.
- Her ikisinde de öğrenciler aktif katılımcıdır.

- Öğretmen öğrenciyi yavaş yavaş için içine sokar.
- Öğretmenin önce uygulamayı kendisinin yaptığı bu teknikte öğrenci kademe kademe işin içine girer ve sonuçta işin tamamını kendisi yapar.
- Öğrenci daha çok öğretmenden edindiği gibi beceri geliştirir.
- Öğrencinin yanlış beceriler edinme tehlikesi yoktur.

- Öğretmen öğrenciyi işle baş başa bırakır.
- Öğrenci işin yapılışını kendi kendine deneme-yoluyla öğrenir.
- Öğrencinin özgün beceriler geliştirme olasılığı daha fazladır.
- Öğrencinin yanlış beceriler edinme olasılığı vardır.



Bilişsel çiraklık tekniği, gösterip-yaptırma yöntemi ile benzerlikler gösterir. Bu iki uygulama birbirine benzediği için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşağıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

### Ortak Özellik

- Her ikisi de bir işin nasıl yapılacağının veya bir aracın nasıl kullanılması gerektiğinin öğrenilmesinde etkilidir.
- Her ikisinde de yaparak-yaşayarak öğrenme vardır.
- Her ikisinde de öğrenciler aktif katılımcıdır.
- Her ikisinde de işitsel, görsel ve dokunsal öğrenmeler oluşur.

### BİLİŞSEL ÇIRAKLIK

- Öğretmen öğrenciyi yavaş yavaş işin içine sokar.
- Öğretmenin önce uygulamayı kendisinin yaptığı bu teknikte öğrenci kademe kademe işin içine girer ve sonuçta işin tamamını kendisi yapar.

### GÖSTERİP-YAPTIRMA

- Öğretmen uygulamayı kendisi yaptıktan sonra öğrencilere yaptırır.
- Öğretmen uygulamanın yapılışını önce kesintisiz, sonra aşamalı olarak gösterdikten sonra öğrenciler uygulamayı yapar.

Rol oynama tekniđi, drama tekniđi ile benzerlikler gösterir. Bu iki uygulama birbirine benzediđi için karıştırılma ihtimali yüksektir. Aradaki benzerlik ve farkları netleştirmek için aşığıdaki kavram karşılaştırma tablosunu incelemeniz yeterlidir.

## ROL OYNAMA

## DRAMA

### Ortak Özellik

- Rol oynamada canlandırmalar senaryoya göre yapılır.
- Rol oynamada öğrenciler verilen roldeki durumu ya da karakteri canlandırır.

- Her ikisinde öğrencilerin yaratıcı ve empatik düşünme becerileri gelişir.
- Her ikisinde de öğrencilerin hem sözlü hem de sözsüz iletişim becerileri gelişir.
- Her ikisinde de öğrenciler aktif katılımcıdır.
- Her ikisinde de bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor öğrenmeler oluşur.
- Her ikisinde de çekingen öğrencilere başlangıçta karakterlerine uygun ve küçük roller verilir.

- Dramada canlandırmalar doğaçlama yoluyla yapılır.
- Dramada öğrenciler gelecekte karşılaşılması muhtemel durumlara yönelik doğaçlamalı canlandırmalar yapar.

Sunuş, buluş ve araştırma inceleme stratejisine göre ders işleme adımları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Özellikler	SUNUŞ (Ausubel)	BULUŞ (Bruner)	ARAŞTIRMA - İNC. (J. Dewey)
Düşünme Yolu	Tümdengelim	Tümevarım	Tümdengelim Tümevarım
Düşünme Becerisi	Etkili dinleme ve not tutma	Sezgisel düşünme	Bilimsel düşünme
Hedef Düzeyi	Bilgi ve kavrama	Kavrama ve üzeri	Uygulama ve üzeri
Ders İşleme Yeri	Sınıf içi	Sınıf içi	Sınıf içi ve dışı
Merkez Öge	Öğretmen, içerik	Öğrenci, etkinlik	Öğrenci, gerçek yaşam
Öğretmenin Rolü	Bilgiyi organize etme Bilgiyi aktarma Bilgiyi özetleme	Öğrencilerin ilke ve genellemelere ulaşmasına rehberlik etme	Öğrencilerin, bilimsel çalışmayla gerçek yaşam problemlerini çözmesine rehberlik etme
Öğrencinin Rolü	Bilgiyi alma, örnek verme, anlamlı öğrenme	Aktif katılımı, ilke ve genellemelere ulaşma, keşfetme	Bilimsel problem çözme basamaklarını aktif olarak kullanıp, probleme çözüm üretme
En Önemli Faydası	Anlamlı (kavrayarak) hatasız öğrenme sağlar.	Öğrencilerin ilke ve genellemelere ulaşmasını sağlar. Problem çözme becerisi kazandırır.	Bilimsel problem çözme becerisi kazandırır. Üst düzey düşünme becerileri kazandırır.
Sınırlılıkları	Üst düzey hedeflerin kazandırılmasında yetersizdir. Yüzeysel öğrenme ve çabuk unutma riski taşır. Sıkıcı olabilir.	Zaman alır. Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur. Ön öğrenmelerin yetersiz olduğu durumlarda işe yaramaz.	Uzun zaman alır. Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur. Ön öğrenmelerin yetersiz olduğu durumlarda işe yaramaz. Her konunun öğretiminde kullanılmaz. Tüm öğrenciler sonuca ulaşamayabilir.



## SONUÇ

1. Öğretmen, ön organize ediciler yoluyla ilke ve genellemeleri tanımlar, açıklar.
2. Öğretmen kavramları ve alt kavramları tanımlar.
3. Öğretmen konuyla ilgili örnekler verir.
4. Öğretmen konuyla ilgili olmayan zıt örnekler verir.
5. Öğrenciler konuyla ilgili örnekler verir.
6. Öğretmen konuyu özetler.
7. Öğretmen dersi değerlendirir.

## BULUŞ

1. Öğretmen konuyla ilgili örnekler sunar.
2. Öğrenciler konuyla ilgili örnekleri açıklar.
3. Öğretmen konuyla ilgili ek örnekleri sunar.
4. Öğrenciler konuyla ilgili örnekleri açıklar, ilk örneklerle kıyaslar.
5. Öğretmen konuyla ilgili olmayan zıt örnekler sunar.
6. Öğrenciler konuyla ilgili olmayan örnekleri açıklar, ilgili olan örneklerle kıyaslar.
7. Öğrenciler ilke ve genellemelere ulaşır ve açıklar.
8. Öğrenciler yeni örnekler verir.

## ARAŞTIRMA - İNCELEME

1. Problemi belirleme ve sınırlandırma
  2. Bilgi toplayıp, problemi tanımlama
  3. Olası çözüm yolları (hipotezler) oluşturma
  4. Veri toplama aracı geliştirip, deneklerden veri toplama
  5. Verileri analiz edip, hipotezleri test etme
  6. Sonuç ve çözüm
- Unutma: İlk denemede çözüme ulaşamadığında 3. aşamaya geri dönülür.



### 3E (Öğrenme Halkası)

### 5E

### 7E

**1. Kavram İnceleme:** Öğrencilerin dikkati çekildikten sonra, öğrenciler ön bilgilerinden yola çıkarak konuya ya da var olan probleme yönelik soru ve fikirler üretir.

**1. Giriş:** Ön bilgiler ortaya çıkarılır ve öğrencilerin dikkati çekilir. Önemli olan öğrencileri yeni fikirler üretmeye teşvik etmektir.

**1. Giriş:** Ön bilgiler ortaya çıkarılır ve öğrencilerin dikkati çekilir. Önemli olan öğrencileri yeni fikirler üretmeye teşvik etmektir.

**2. Kavram Tanımı:** Öğrenciler kendi ulaştıkları sonuca göre kavramı tanımlar, daha sonra öğretmen bilimsel tanımı açıklar.

**2. Keşfetme:** Öğrencilerin en aktif olduğu aşamadır. Konuya ya da var olan probleme yönelik soru ve fikirler üretilir. Araştırma yapılır.

**2. Keşfetme:** Öğrencilerin en aktif olduğu aşamadır. Konuya ya da var olan probleme yönelik soru ve fikirler üretilir. Araştırma yapılır.

**3. Kavram Uygulaması:** Öğrenciler bu aşamada kavramı uygular. Yeni durumlara transfer eder ve değerlendirip bir sonuca ulaşır.

**3. Açıklama:** Öğretmenin konuya ilişkin açıklamalar yaptığı, öğrencilerin eski bilgilerinin yeni bilgilerle değiştirildiği aşamadır.

**3. Açıklama:** Öğretmenin konuya ilişkin açıklamalar yaptığı, öğrencilerin eski bilgilerinin yeni bilgilerle değiştirildiği aşamadır.

**4. Derinleştirme:** Ulaşılan bilgi veya problem çözme yaklaşımlarının yeni durumlara uygulanıp, transferin gerçekleştiği aşamadır. Bu aşamada zihinde var olmayan yeni kavramlar da öğrenilir.

**4. Derinleştirme:** Ulaşılan bilgi veya problem çözme yaklaşımlarının yeni durumlara uygulanıp, transferin gerçekleştiği aşamadır. Bu aşamada zihinde var olmayan yeni kavramlar da öğrenilir.

**5. Değerlendirme:** Bu aşamada öğrenciler, yeni edindikleri bilgi ve becerilerini değerlendirerek bir sonuca ulaşırlar.

**5. İlişkilendirme:** Bu aşamada öğrencilerin gösterebilecekleri en önemli beceri, kavramların kendilerine öğretilen anlamları ile diğer alanlardaki anlamları arasındaki ilişkileri görebilmek, bu alanları genişleterek gerçek durumlara uyarlayabilmektir.

**6. Fikir Alışverişi:** Grup ve gruplar arası iş birliğinin yoğun olduğu bir aşamadır. Öğrenciler bilgi ve deneyimlerini birbirleriyle paylaşır. Böyle fikirler hem genişir hem de değişir.

**7. Değerlendirme:** Bu aşamada öğrenciler, yeni edindikleri bilgi ve becerilerini değerlendirerek bir sonuca ulaşırlar.



Aktif öğrenme, proje tabanlı öğrenme ve probleme dayalı öğrenme yaklaşımlarına yönelik karşılaştırma tablosu aşağıdadır.

## AKTİF

İlerlemecilik

Öğretmen rehber

Öğrenci merkezde

Aktif katılım

Tümel değerlendirme

Önce bireysel, sonra ekle ve en son tüm sınıfla çalışma

Fikir ya da ürün oluşturma

Fikir ya da ürün bazında yaratıcılık

Gerçek yaşamla ilişkilendirme her zaman gerekmez.

## PROJE

İlerlemecilik

Öğretmen rehber

Öğrenci merkezde

Aktif katılım

Tümel değerlendirme

Bireysel ya da ekle çalışıp, sınıfla paylaşma

Ürün oluşturma

Hem ürün hem de fikir bazında yaratıcılık

Her zaman gerçek yaşamla ilişkilendirme

## PROBLEME DAYALI

İlerlemecilik

Öğretmen rehber

Öğrenci merkezde

Aktif katılım

Tümel değerlendirme

Bireysel ya da ekle çalışıp, sınıfla paylaşma

Fikir oluşturma

Fikir bazında yaratıcılık

Her zaman gerçek yaşamla ilişkilendirme



Problem çözme ve örnek olay karşılaştırması ile rol oynama, drama ve eğitsel oyun karşılaştırma tabloları aşağıdadır.

## ÖRNEK OLAY

Problem durumlarına ilişkin sadece çözüm önerileri getirilir.

Buluş yoluyla öğretim stratejisinde kullanılır.

Kavrama ve üzerindeki kazanımlarda etkilidir.

Tartışarak, sezgisel yolla problem çözülür.

Sınıf içi çalışmalardan oluşur.

Gerçek yaşamla ilişkilidir.

Birden fazla çözüm yoluna açık problemler seçilir.

## PROBLEM ÇÖZME

Problem durumlarına yönelik çözüm önerileri getirilir ve bu önerilerin işe yaradığını kanıtlamak için uygulamalar yapılır.

Araştırma-incele öğretim stratejisinde kullanılır.

Uygulama ve üzerindeki kazanımlarda etkilidir.

Bilimsel çalışma basamakları ile problem çözülür.

Sınıf içi ve dışı çalışmalardan oluşur.

Gerçek yaşamla ilişkilidir.

Birden fazla çözüm yoluna açık problemler seçilir.

## ROL OYNAMA

*Senaryolu canlandırma*

*Paylaşma, dayanışma*

*Ders öğretimi ve tekrarı*

*Empati-yaratıcılık-eğlence*

## DRAMA

*Doğaçlamaya dayalı canlandırma*

*Paylaşma, dayanışma*

*Ders öğretimi ve tekrarı*

*Yaratıcılık-empati-eğlence*

## EĞİTSEL OYUN

*Kurallara itaat*

*Kazanma-kaybetme*

*Genelde ders tekrarı*

*Eğlence-empati-yaratıcılık*

Gösterip-yaptırma, gösteri ve benzetimle ilgili karşılaştırma tablosu aşağıdadır.

## GÖSTERİP-YAPTIRMA

Gerçek uygulamanın yaparak-yaşayarak öğretilmesini sağlar.

Devinişsel alanda çok etkilidir.

## GÖSTERİ

Gerçek uygulamanın izleme ve izleme yoluyla öğretilmesini sağlar.

Devinişsel alanda katkı sağlar.

## BENZETİM

Gerçeğin tehlikeli ya da pahalı olduğu durumlarda, uygulamanın yapay şekilde yaparak-yaşayarak öğretilmesini sağlar.

Devinişsel alanda etkilidir.



## MÜNAZARA

Tartışma konusu olarak bir konunun iki zıt tarafı ele alınır.

İki tartışma grubu, bir jüri grubu, bir dinleyici grubu ve bir başkandan oluşur.

Tez ve antitez tartışması yapılır.

Kazanan ve kaybeden vardır.

Tartışma sonuçta bir karara bağlanır.

Başlangıçta sahip olunan görüşler değişmez.

Savunma ve çürütme etaplarından oluşur.

Etkili konuşma önemlidir.

Demokratik tutumlar gelişir.

Konuşma ve dinleme becerileri gelişir.

## GÖRÜŞ GELİŞTİRME

Tartışma konusu olarak üzerinde çelişkiler olan bir konu belirlenir.

Tüm öğrenciler tartışmaya katılıp, görüşlerini açıklar.

Beşli likerte dayalı tartışma yapılır.

Kazanan ve kaybeden yoktur.

Sonuçta karar alınmaz.

Başlangıçta sahip olan görüşler değişebilir.

İlk görüş, değişen görüş etaplarından oluşur.

Gerekçelendirme (argümantasyon) önemlidir.

Demokratik tutumlar gelişir.

Konuşma ve dinleme becerileri gelişir.

Kollegyum ve zıt panel tekniklerine ait karşılaştırma tablosu aşağıdadır.

## KOLLEGYUM

İki tartışma grubu, bir dinleyici grubu ve bir başkandan oluşur.

Tartışma gruplarının bir tanesi uzmanlardan, diğeri öğrencilerden oluşur. (Öğrenci grubu soru sorar, uzman grup cevaplar.)

Tek turdan oluşur.

İşlenmiş konuların tekrarında etkilidir.

## ZIT PANEL

İki tartışma grubu ve bir başkandan oluşur.

Tartışma gruplarının ikisi de öğrencilerden oluşur. (Öğrenci gruplarından biri soru sorar diğeri cevaplar.)

İki turdan oluşur. (İkinci turda gruplar soru-cevap görevlerini değiştirir.)

İşlenmiş konuların tekrarında etkilidir.

Panel ve forum etkinliklerine ait karşılaştırma tablosu aşağıdadır.

## PANEL

Uzman grup, başkan ve dinleyicilerden oluşur.

Uzmanlar konu hakkındaki bilgi birikimlerini, duygu ve düşüncelerini sırayla dinleyicilere aktarır.

Başkan açılış ve kapanış konuşmalarını yapar, konuşmacıları tanıtır, ara değerlendirmeler yapar ve dinleyicilere söz hakkı verir.

Dinleyiciler, tüm konuşmaların bitiminde ve başkanın izniyle konuşmacılara soru sorar veya dinleyiciler hiç soru sormaz. Konuşmacılar birbirlerine soru sorar.

Konunun derinlemesine tartışılmasında ve analiz edilmesinde etkilidir.

## FORUM

Uzman grup, başkan ve dinleyicilerden oluşur.

Uzmanlar konunun tüm boyutlarını kendi aralarında tartışır.

Başkan açılış ve kapanış konuşmalarını yapar, konuşmacıları tanıtır, ara değerlendirmeler yapar ve dinleyicilere söz hakkı verir.

Dinleyiciler, başkandan izin almak şartıyla, istedikleri an soru sorma, eleştiri getirme, görüş açıklama gibi yollarla tartışmaya dâhil olur.

Konunun derinlemesine tartışılmasında ve analiz edilmesinde etkilidir.



## ÖZELLİKLER

### Uygulanışı

## İŞTASYON

Öğretmen sınıfın alanına uygun şekilde en az 2 en fazla 8 etkinlik merkezi oluşturur. Etkinlik merkezleri için gerekli tüm malzemeleri hazırlar. Öğrencileri istasyon sayısına eşit şekilde heterojen gruplara ayırır. Her etkinlik merkezine bir şef görevlendirir. Her grup bir istasyona gider ve çalışır. Belirlenen süreler bitince gruplar istasyonları değişir. Her grup ilk başta çalıştığı istasyona gelene kadar bu döngü devam eder.

## ÖĞRENME GALERİSİ

Öğretmen öğrencileri heterojen gruplara ayırır ve her gruptan işlenmiş konu/üniteyle ilgili pano hazırlamasını ister. Gruplar panolarının % 30'luk kısmını boş bırakarak panoyu hazırlar. Panolar sınıfın uygun yerlerine asılıp, incelenir. Her grubun panosundaki boş bölüm, diğer gruplar tarafından tamamlanır. Biten panolar tekrar sınıfın uygun yerlerine asılıp, sınıfça incelenip, değerlendirilir.

### Uygun Olduğu Yaklaşım

Çoklu Zeka

Aktif Öğrenme

### Temel Amacı

Bir işi başlatma, bir işe katkı sağlama ve başlanmış işi tamamlama

İşlenmiş konuları tekrar etme

## ÖZELLİKLER

Kurucusu

Öğeleri

Türleri

En önemli özelliği

## BİREYSEL ÖĞRETİM

Keller

Homojen öğrenci grubu,  
öğretmen, çalışma planı

### 1. Deneyimli günlük çalışma

Her gün başka bir konuda iyi olan öğrenciler, geride kalmış arkadaşlarını destekler.

### 2. Planlı grup çalışması

Öğrenci grubu dönem başında yapılmış programa göre çalışır.

### 3. Düzey geliştirme çalışması

Sene başında yapılan sınavla seviye grupları kurulur ve her grup kendi seviyesinde eğitim alır.

### 4. Beceri geliştirme çalışması

Genelde psiko-motor yetersizliği olan öğrencilere yöneliktir.

Öğrenme zorluğu yaşayan bir öğrenciye veya aynı seviyede olan (homojen) küçük bir öğrenci grubuna eğitim verme

## PROGRAMLI ÖĞRETİM

Skinner

Öğrenci, program, araç

### 1. Doğrusal programlama

Öğrenci doğru cevabı verirse, yeni soruya geçilir. Öğrenci yanlış cevap verirse, öğretim aracı doğru cevabı verir ve yeni soruya geçilir.

### 2. Dallara ayrılan programlama

Öğrenci doğru cevabı verirse, yeni soruya geçilir. Öğrenci yanlış cevap verirse, öğretim aracı konuyu tekrar sunup, soruyu yine sorar.

Programlı öğretim aracını kullanarak, öğrencinin materyalden öğrenmesi  
**KEBAABP**

## BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM

Öğrenci, öğretmen, bilgisayar yazılımı

### 1. Alıştırma ve tekrar

Konu sonrasında konuyu tekrar etmek ve pekiştirmek için öğrenciler bilgisayarda soru çözer.

### 2. Birebir (Öğretici)

Konunun tamamı bilgisayar üzerinde işlenir.

### 3. Problem çözme

Yapılandırılmış problem senaryoları bilgisayar üzerinde çözülür.

### 4. Benzetim

Gerçek uygulamanın zor ve tehlikeli olduğu durumlar bilgisayar üzerinde sanal olarak uygulanır.

### 5. Eğitsel oyun

İşlenmiş konuların eğlenceli şekilde tekrar edilmesidir. Öğrenci zamanla yarışarak puan toplar.

Derste bilgisayar yazılımları kullanarak, öğrencilerin öğrenmesini destekleyip, öğretmenin işini kolaylaştırmak

## GİRİŞ

Öğrencilerin öğrenmeye hazır hale getirilmesi çalışmalarını içerir.

1. Dikkat Çekme

Soru sorma, ilginç bir olay anlatma, materyalle derse girme, ses tonu değişikliği

2. Güdüleme

Öğrencilere öğrenilecek konunun önemini veya gerçek hayatta ne işe yarayacağını açıklama

3. Hedeften Haberdar Etme

Öğrencilere o günkü kazanımı ve konuyu söyleme

4. Ön Bilgileri Harekete Geçirme

Ön bilgileri harekete geçiren sorular sorma, eksik ön bilgileri tamamlama, yanlışları düzeltme

## GEÇİŞ

Dersten giriş konusundan işlenen konuya tana geçiş e bildirilgeni içerir.

1. Dönüt materyali sunma

Materyal kullanarak kısa bir gösteri sunma

## GELİŞME

Dersten işlenmesi ve öğrenci davranışlarının kazanımlar doğrultusunda değiştirilmesi etkinliklerini içerir.

1. Konunun İşlenmesi

Öğretmen farklı yöntem, teknikler ve uygun materyallerle konuyu işler.

2. Etkin katılım sağlanması

Konunun işlenişine öğrenciler de dahil edilip, etkin katılım sağlar. Öğretmen bilemeyen, yapamayan öğrencilere rehberlik eder, ipuçları sunar. Dönüt, düzeltme uygular. Öğretmen bilen, yapan, başaran öğrencilere dönüt ve pekiştirir sunar.

3. İpuçlu, pekiştirici, dönüt ve düzeltme değişikliklerinin kullanılması

1. Özet ve tekrar

Konunun tekrarını yaparak, öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlama

2. Eğitsel Oyun

Eğitsel oyun oynatarak, öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlama

3. Ölçme-değerlendirme

Ölçme soruları ile öğrenilenlerin değerlendirilmesini sağlama

4. Gelecek Dersten Haberdar Etme

Gelecek derste işlenecek konu ve yapılacak etkinlikler hakkında bilgi verme

## SONUÇ

Öğrencileri değerlendirme ve başarılarını sağlama etkinliklerini içerir.

## Çağdaş Sınıf Yönetimi

## Geleneksel Sınıf Yönetimi

### Ortak Özellikler

- Planlı çalışma
- Öğrenci düzeyini dikkate alma

- Öğrenci merkezli
- Demokratik ortam
- Öğrenci ihtiyaçlarına odaklı
- Öğrencilerle birlikte belirlenen kurallar
- Otokontrol
- Çok yönlü iletişim
- Aktif öğrenci, rehber öğretmen

- Öğretmen merkezli
- Otokratik ortam
- Öğretmen ve içerik odaklı
- Öğretmenin belirlediği kurallar
- Öğretmen kontrolü
- Tek yönlü iletişim
- Pasif öğrenci, aktif öğretmen



## Yerleşim Düzeni

**Sıra Yerleşim:** Geleneksel yerleşim düzenidir. Öğrenci sayısının fazla olduğu sınıflarda etkilidir. Öğrenci-öğrenci etkileşimi yok denecek kadar azdır. Geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı dersler için kullanılabilir.

**U Düzeni Yerleşim:** Öğrenci-öğrenci, öğrenci-öğretmen etkileşimi vardır. Öğretmen hemen hemen her öğrenciye eşit göz kontağı mesafesindedir. Anlatım, gösteri, drama, rol oynama gibi tekniklerde etkilidir.

**Kame Düzeni Yerleşim:** Öğrenci-öğrenci etkileşimi en üst düzeydedir. 13 birliğine dayalı öğretim ve ekran öğretimi için uygundur.

**Konferans Masası Yerleşim:** Dikdörtgen şeklindeki masalarla kullanılır. Resmi bir ortam yaratır. Tüm sınıfın katıldığı tartışma teknikleri için idealdir.

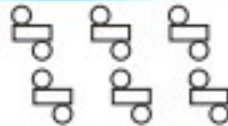
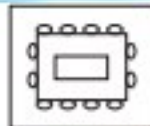
**Daire Biçiminde Yerleşim:** Masalar olmadan sadece sandalyeler kullanılır. Yüz yüze etkileşim sağlar. Konuşma hakkı ve küçük grup tartışmaları için uygundur.

**Grupların Gruplandırılması Yerleşim Biçimi:** Ortada birleştirilen masaların çevresine iki grubun yerleştirilmesidir. Gruplardan biri çalışma grubu diğeri ise gözlemci grup görevini üstlenir.

**Çalışma İstasyonu Yerleşim Biçimi:** Etkin laboratuvar çalışmaları için uygundur. Her çalışma istasyonuna iki öğrenci yerleştirilir. Bireysel ya da toplu öğretime uygundur.

**Proje ya da Özel Çalışma Grupları Yerleşim Biçimi:** Sınıf alanı büyük olan sınıflar için uygundur. Genelde toplantı salonlarında kullanılır. Grup projeleri hazırlanarak tartışmaya açılır.

## Görsel Örnek



## ÜNÖTMA

Öğrenciler kendi aralarında konuşuyor ve gürültü oluşuyorsa öğretmen sesini yükseltmek yerine susarak uyarı göndermelidir. Öğrenci başka bir işe odaklandıysa veya uyukluyorsa öğretmen ses tonunu yükselterek uyarı göndermelidir.

Sınıf yönetiminin temel amacının "etkili ve verimli bir öğrenme-öğretme ortamı oluşturmak" olduğunu ÜNÖTMA

En temel sınıf yönetimi ilkesinin "insan onuruna saygılı davranmak" olduğunu ÜNÖTMA

Bir sınıfa ilk kez derse girdiğinde yapacağı ilk işin "tanışma etkinliği" olduğunu ÜNÖTMA

Okulun ilk günlerinde "oryantasyon (uyum) eğitimi çalışmaları" yapmanın gerektiğini ÜNÖTMA

Okulun ilk haftasında "öğrencilerle birlikte sınıf davranış kuralları oluşturmanın gerektiğini" ÜNÖTMA

İstenmeyen davranışları ortaya çıkmadan engellemek için en öncelikli işin "sınıf kurallarını belirleyip, benimsenmek" olduğunu ÜNÖTMA

## Görsel Araçlar

### Kitaplar

- Ders kitabı
- Öğretmen kitabı
- Alıştırma kitabı
- Başvuru kitapları

### Yazı ve Gösterim Tahtaları

- Kara tahta
- Çok amaçlı tahtalar
- Elektronik tahta
- Asılı kanca tahtası
- Pazen tahta
- Manyetik tahta
- Dosya tahtalar (Flip charts)
- Bülten tahtaları

### Gerçek Eşya ve Modeller

- Basitleştirilmiş modeller
- Büyütülmüş modeller
- Küçültülmüş modeller
- Kâğıt
- Kabartma haritalar

### Resimler

- Düz resimler
- Çizgi resimler
- Şimşek kartlar
- Figürinler
- Duvar resimleri
- Levhalar
- Afisler
- Grafikler
- Kraki ve haritalar
- Karikatürler

### Yansıtıcılar (Projektörler)

- Tepegöz
- Slayt projektörü
- Film projektörü
- Opak projektörü
- Video projektörü
- Data show (LSD Panel)
- Konferans projektörü

### İşitsel Araçlar

- Radyo
- Plak ve plaklar
- Teyp, ses bantları ve CDler
- Kompakt disk

### Görsel İşitsel Araçlar

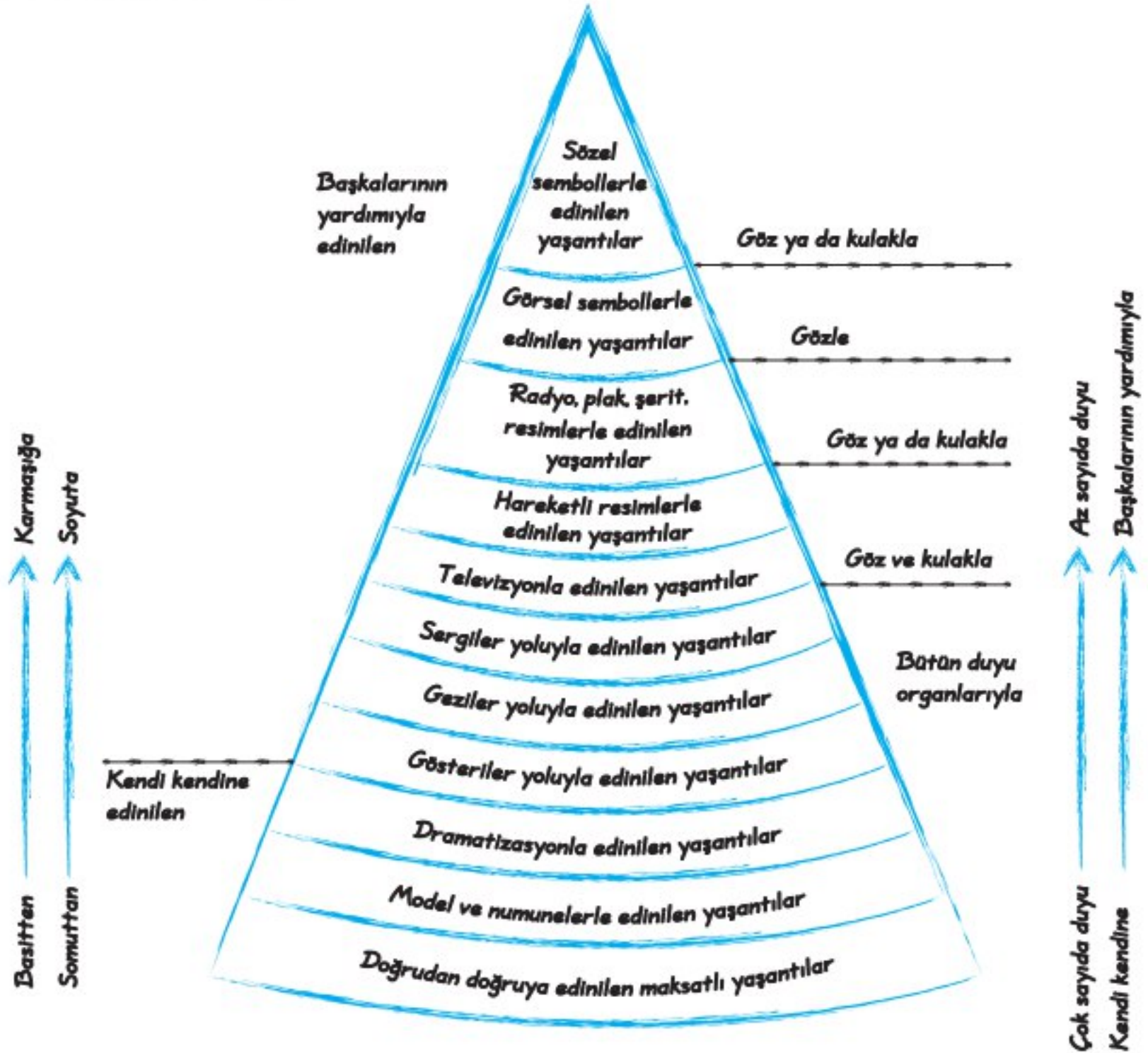
- Film makinesi ve hareketli filmler
- Kapalı devre televizyon
- Video
- Kuklalar
- Tiyatro (Temsil)
- Eğitsel geziler

### Teknoloji Destekli Araçlar

- Telemetin
- Videometin
- Etkileşimli video
- İletişim uyduları



Yaşantı konisi aşağıda verilmiştir;



Watson	Guthrie
Öğrenme sürecinde tekrar önemlidir (en sık ilkesi).	Öğrenme sürecinde tekrar önemli değildir (tek deneme ilkesi).
Öğrenme pekiştirmeye bağlı değildir.	Öğrenme pekiştirmeye bağlı değildir.
Bir uyarıcıya verilecek tepki, o uyarıcıya karşı en son yapılmış tepkidir (en son ilkesi).	Bir uyarıcıya verilecek tepki, o uyarıcıya karşı en son yapılmış tepkidir (sonunculuk ilkesi).

Birincil olumlu pekiştireç	Organizmanın <u>hoşuna giden ve fizyolojik ihtiyaçlarını</u> karşılayan pekiştireçlerdir. Yiyecek, içecek, uyku gibi.
Birincil olumsuz pekiştireç	Organizmaya <u>fizyolojik zarar veren</u> , yaşamını tehdit eden pekiştireçlerdir. Tokat, elektrik şoku, radyasyon, ateş gibi.
İkincil olumlu pekiştireç	Organizmanın <u>hoşuna giden ve anlamını öğrenme yoluyla</u> kazandığı pekiştireçlerdir. Aferin sözcüğü, para, oyuncak, bilgisayar gibi.
İkincil olumsuz pekiştireç	Organizmanın <u>hoşuna gitmeyen</u> ve anlamını öğrenme yoluyla kazandığı pekiştireçlerdir. Azar, hakaret, küfür, düşük puan gibi.



**UNUTMA:** Bir davranışın hangi kuramla öğrenildiğini sorgulayan sorularda, öğretilen davranışın türünü bakarak doğru cevabı çoğunlukla bulabilirsiniz. Örneğin;


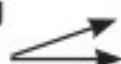
Kuram	Davranış Türü
Tepkisel koşullanma	Refleks ve duyuşsal davranışlar
Edimsel koşullanma Bağlaşım kuramı	Psikomotor davranış
Bilişsel ağırlıklı davranışçı yaklaşımlar (Sosyal öğrenme ve işaret gestalt kuramı)	Bilişsel davranış Duyuşsal davranış Psikomotor davranış
Bilişsel yaklaşım (gestalt kuramı, bilgiyi işleme kuramı)	Bilişsel davranış

Sabit oranlı pekiştirme	Sabit bir sayıda davranış yapıldığı takdirde pekiştirecin verilmesidir.
Sabit aralıklı pekiştirme	Pekiştirecin verileceği zaman bellidir.
Değişken oranlı pekiştirme	Pekiştirecin uygulanacağı davranış sayısı tahmin edilememektedir. Buna rağmen davranışın ödüllendirileceği olgusu kesindir.
Değişken aralıklı pekiştirme	Davranışın ne zaman ödüllendirileceği belli değildir.
Sürekli pekiştirme	Organizmaya <u>yeni bir davranış kazandırma</u> sürecinde yapılan her doğru davranışın pekiştirilmesidir.

Buna göre:

- Değişken oranlı pekiştirme: Bir avcının kaçınıcı atışında tavşanı vuracağını kestirememesi
- Sabit aralıklı pekiştirme: Bir sürücünün üç ayda bir taşıt vergisini ödemesi
- Sürekli pekiştirme: Bir öğretmenin parmak kaldırma alışkanlığını kazandırmak için öğrencilere her parmak kaldırdıklarında aferin demesi
- Değişken aralıklı pekiştirme: Bir maliye müfettişinin akla gelmedik zamanlarda işyerlerini teftiş etmesi

Edimsel koşullanma sürecinde genelleme iki şekilde ele alınır:

<p>Uyarıcı Genellemesi</p>	<p>Belli bir uyarıcı ile ortaya çıkan davranış pekiştirildiğinde bu uyarıcıya benzer diğer uyarıcılarda aynı davranışı üretmesidir.</p> <p><math>U_1</math>                      <math>T</math></p> 
<p>Tepki Genellemesi</p>	<p>Bir davranışın pekiştirilmesi sadece bu davranışın sıklığını artırmakla kalmaz, benzer davranışlarında sıklığında bir artışa neden olur.</p> <p><math>T_1</math></p> <p><math>U</math>                      <math>T_2</math></p> 



Öğrenmeyi sağlayan pekiştireçlerin hangisinin etkili olduğu bireyden bireye değişir.

**UNUTMA:** Pekiştireçler hem tepkisel koşullanmada hem de edimsel koşullanma sürecinde etkilidir, ancak kullanılan isimleri farklıdır. Şöyle ki:

2. Tepkisel Koşullanma	3. Edimsel Koşullanma
4. Koşulsuz uyarıcı	5. Birincil pekiştireç
6. Koşullu uyarıcı	7. İkincil pekiştireç

Bireyin davranışının ardından hoşuna giden uyarının ortamdan çekilmesi, ikinci tür cezadır ve davranışın tekrarlanma olasılığını artırmaz.

<b>Pekiştireç Türü</b>	<b>Ortama Koy- ma</b>	<b>Ortamdan Çekme</b>
Olumlu Pekiştireç (çikolata)	OLUMLU PEKİŞTİRME	II. TÜR CEZA
Olumsuz Pekiştireç (elektrik şoku)	I. TÜR CEZA	OLUMLSUZ PEKİŞTİRME

**UNUTMA:** Olumlu pekiştirme ve Olumsuz pekiştirme davranışın tekrarlanma olasılığını artırır.

I. tür ve II. tür ceza davranışı ortadan kaldırmaz, sadece geçici süre baskı altına alır.

Guthrie'ye göre bitişiklik, organizmanın bir uyarıcıya verdiği tepkiyi, bundan sonra o uyarıcıyla her karşılaştığında aynı tepkiyi göstermesini ifade eder. Buna göre "Bireyin kendi saldırıya uğradığı sokağa girdiği anda heyecanlanması" bitişiklik ile açıklanır. Diğer seçenekler ise genellemeye örnektir.

**UNUTMA:** Bitişiklik ile genelleme karıştırılabilir. Bitişiklikte belli bir uyarıcıya her defasında aynı tepki verilir, oysa genellemede benzer uyarıcılara aynı tepkinini verilmesi söz konusudur.

Olumsuz pekiştireç, organizmanın hoşuna gitmeyen ve onu rahatsız eden uyarıcıdır, olumsuz pekiştireçler birincil (elektrik şoku, hastalık gibi) ya da ikincil (gürültü, hakaret gibi) olabilir. Bu durumda olumsuz pekiştirecin ortama konulması birinci tür cezadır. Buna göre “Hacer’in kahveye giden eşiyle kavga etmesi” örneğinde olumsuz pekiştireç (kavga) ortama konması yani birinci tür ceza söz konusudur.

## UNUTMA:

Pekiştireç Türü	Ortama Koyma	Ortamdan Çekme
Olumlu Pekiştireç (çikolata)	OLUMLU PEKİŞTİRME	II. TÜR CEZA
Olumsuz Pekiştireç (elektrik şoku)	I. TÜR CEZA	OLUMSUZ PEKİŞTİRME



**Algıda seçicilik:** Bireyin ilgi, ihtiyaç, geçmiş yaşantılar gibi değişkenlerin etkisiyle bir uyarıcıyı diğerlerine göre ilk planda algılamasıdır. Bu durumda "Evlenecek olan çiftlerin dikkatini daha çok eşya kampanyalarının çekmesi" bu kavram ile açıklanır.

**Algı yanılması:** Gerek uyarıcının durumunun gerek ortamın, gerekse algılayan kişinin durumunun, bazen uyarıcıların farklı algılanmasına neden olmasıdır. Bu durumda "Bulutun arkasındaki ay ve güneşi hareket ediyor görme" algı yanılmasına örnektir.

**Algıda değişmezlik:** Nesnelerin değişik koşullar altında da olsa hep aynı şekilde algılanmasıdır. "Madeni 1 TL'yi hangi açıdan bakılırsa bakılsın yuvarlak olarak algılama" algıda değişmezlik ile açıklanır.

## Bilişsel öğrenme kuramları:

Kuram	Öğrenme Süreci
Gestalt yaklaşımı (Koffka, Köhler, Wertheimer)	Öğrenme bireyin algılarında meydana gelen değişikliklerdir.
İçgörüşel öğrenme (Köhler)	Öğrenme organizma hazır olduğunda ansızın gerçekleşir
Bilgiyi işleme kuramı (Miller, Neisser)	Öğrenme bilginin alınması, işlenmesi, belleğe yerleştirilmesi, bulunup geri getirilmesi gibi bilişsel süreçlerle açıklanır.

Öte yandan bilişsel ağırlıklı davranışçı kuramlarda bilişsel davranışlar üzerinde durur.

Kuram	Öğrenme Süreci
İşaret Gestalt kuramı (Tolman)	Davranışlar amaç temelli olarak ele alınır ve organizma gizil öğrenme gerçekleştirir
Sosyal öğrenme (Bandura)	Birey başkalarının yaşantılarını gözlemleyerek öğrenir.

Etkinlik	Öğrenen kişinin aktif olmasıdır.
Örgütleme	Geniş ya da karmaşık bilgileri grupta ve tutarlı yapılar oluşturma sürecidir.
Ekleme	Bilgi birimleri arasında ilişkiyi ve anlamlandırmayı artırma sürecidir
Bellek destekleyici ipuçları	İçerikle doğal olarak varolmayan ilişkileri kurarak kodlamaya yardımcı olurlar. Bir başka deyişle doğal bağlantının var olmadığı durumlarda, çağrışımlar oluşturarak bağlantı yaratırlar.

Gözlem yoluyla öğrenmede dört süreç bulunmaktadır:

## **Dikkat**

Hatırlama

Uygulama

Güdülenme

- Dikkat: modelin davranışlarına dikkat edilerek izlenmesidir. (Kâğıttan kurbağa yapan öğretmenini izleme)
- Hatırlama (Akılda tutma, zihinde canlandırma): gözlemci gözlemiş olduğu davranışları ya da etkinlikleri sembolleştirerek belleğinde saklamaya başlar. (Kâğıttan kurbağanın nasıl yapıldığını zihninde canlandırma)
- Uygulama: gözlemci, model aldığı etkinliği davranışa döker. (Kâğıttan kurbağa yapmaya çalışma)
- Güdülenme: Bu süreç de adından da anlaşılacağı üzere, bireyi modelden öğrendiği etkinliği performansla dökmeye iten süreçtir. (Kâğıttan yaptığı kurbağayı odasının en güzel köşesine yerleştirme)



Tolman tarafından geliştirilen işaret-gestalt kuramı, bilişsel davranışçı bir kuram olarak bilinmektedir.

- Tolman'a göre davranışlar bir bütün olarak ele alınmalıdır. Davranışları parçalarına ayırarak incelemek anlamını kaybettirecektir.
- Tolman'a göre davranışları belirleyen amaçlardır. Davranışlar amaca ulaştıracak biçimde kurgulanır ve koşullara uyum sağlar.
- Gizil öğrenme, henüz davranışa dökülmemiş, bellekte saklanan öğrenmeleri kapsar.
- Organizmanın davranışları bütün olarak ele alınır.

2. Bilgiyi işleme kuramının iki temel yapısı bellek türleri ve bilişsel süreçlerdir.

## Bilgiyi İşleme

### Bellek Türleri

1. Duyusal kayıt (DK)
2. Kısa süreli bellek (KSB)
3. Uzun süreli bellek (USB)
  - Anısal bellek
  - Anlamsal bellek
  - İşlemsel bellek

### Bilişsel Süreçler

1. Bilginin DK'tan KSB'ye aktarılması:
  - Dikkat
  - Algı
2. KSB'de bilgiyi tutma süreci:
  - Sürekli tekrar
  - Gruplama
3. KSB'den USB'ye bilginin aktarılması:
  - Açık/Örtük tekrar
  - Kodlama/Anlamlandırma
  - Etkinlik
  - Örgütlenme
  - Eklemleme
  - Bellek destekleyici ipuçları

Bandura'ya göre birey, sosyal öğrenme süreciyle şunları öğrenebilir:

- Yemek yapma, voleybol oynama gibi psikomotor davranışlar ile problem çözme gibi bilişsel davranışlar öğrenebilir.
- Daha önceden öğrenilmiş olan yasaklar güçlenebilir ya da zayıflayabilir.
- Yeni değerler, inançlar, düşünme biçimleri kazanılabilir.
- Çevrenin ve eşyaların nasıl kullanıldığı öğrenilebilir.
- Duygu ifade stilleri de sosyal öğrenme yoluyla öğrenilebilir.

## **Bilgiyi işleme kuramına:**

Çevredeki uyarıcıları duyu organları ile duyumsanır

Duyusal kayıt yoluyla bilgiyi kaydedilir

Dikkat ve seçici algı süreçleri harekete geçirilerek, duyu kayıta gelen bilgi seçilerek kısa süreli belleğe aktarılır

Bilginin bir müddet kısa süreli bellekte kalabilmesi için, zihinsel tekrar yapılır

Bilginin uzun süreli bellekte depolanabilmesi için, işleyen bellekte anlamlı kodlamalar yapılır

Kodlanan bilgi uzun süreli bellekte depolanır

Bilgi kullanılmak istendiğinde uzun süreli bellekten işleyen belleğe geri getirilir (hatırlama)

Bilgi işleyen bellekten tepki üreticiye gönderilir

Tepki üreticinin bilgiyi vericilere (kaslara) göndermesi

Öğrenen çevresinde performans sergiler



Super'ın Benlik Kuramı'nın evreleri şu şekildedir:

- Büyüme (özdeşleşme) evresi (0-14)
  - o Hayal basamağı (4-10)
  - o İlgil basamağı (11-12)
  - o Yetenek basamağı (13-14)
- Araştırma evresi (14-24)
  - o Deneme basamağı (14-18)
  - o Geçiş basamağı (19-21)
  - o Sınama ve izleme basamağı (22-24)
- Yerleşme evresi (25-44)
- Koruma (sürdürme) evresi (45-64)
- Çöküş evresi (65 ve sonrası)
  - o Yavaşlama basamağı (65-70)
  - o Tam emeklilik (71 ve sonrası)

Karar verme sürecinin basamakları şu şekildedir:

- Karar verilecek durumun fark edilmesi ve tanımlanması
- Karar verilecek duruma yönelik bilgi toplanması
- Seçenekler oluşturulması
- Oluşturulan seçeneklerin değerlendirilmesi
- Uygun olmayan seçeneklerin elenmesi
- Karar verilmesi
- Kararın uygulamaya konulması
- Karar sonuçlarının değerlendirilmesi
- Gerekirse yeniden karar verebilmek için diğer seçeneklerin incelenmesi

Ginzberg ve Arkadaşlarının Gelişim Kuramı'nda mesleki gelişim evreleri şu şekildedir:

- Fantezi seçimler (hayal) dönemi (11 yaşa kadar)
- Geçici seçimler dönemi (11-17)
  - o İlgi evresi (11-12)
  - o Yetenek evresi (13-14)
  - o Değer evresi (15-16)
  - o Geçiş evresi (17)
- Gerçekçi seçimler dönemi (18 – 23)
  - o Araştırma - keşfetme (18-19)
  - o Billurlaşma (19-21)
  - o Belirleme (21-23)