

ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Öğretim tekniği ne demektir?

Öğretim tekniği, bir öğretim yöntemini uygulamaya koyma biçimi ya da sınıf içinde yapılan işlemlerin bütünü olarak tanımlanabilir. Teknik bir anlamda, belirlenen yönetime göre dersin işlenmesinde öğretmenin kendine özgü uygulamalarını kapsar.

Öğretim Teknikleri arasında, “beyin fırtınası”, “soru-cevap”, “benzetişim” ve rol oynama” gibi geniş olarak kullanılan öğretim tekniklerine yer verilmiştir.

Öğretim teknikleri nelerdir?

1. Beyin Fırtınası Tekniği 2. Soru - Cevap (Sokrat Metodu) Tekniği 3. Rol Oynama Tekniği
4. Benzetişim (Simülasyon) Tekniği
5. Drama (Bağımsız rol yapma) Tekniği 6. Mikro Öğretim Tekniği 7. Eğitsel Oyunlar Tekniği
8. Altı Şapka Tekniği 9. Görüş Geliştirme Tekniği 10. Vızıltı (Fısıltı) Grupları Tekniği
11. Kartopu (PİRAMİT) Tekniği 12. Köşelenme Tekniği 13. Akvaryum Tekniği
14. Rulman (Top Taşıma) Tekniği 15. Dedikodu Tekniği 16. Mahkeme Tekniği
17. Konuşma Biletleri Tekniği 18. Tombala Tekniği 19. Arkası Yarın Tekniği
20. Balık Kılçığı Haritası (Neden-Sonuç Diyagramı) Tekniği
21. Kavramsal Karikatür (Konuşma Balonu – Çizgi Karakter) Tekniği
22. Kavram Haritası Tekniği 23. İstasyon Tekniği 24. Analoji (Benzetim)/Metafor Tekniği
25. Altı Ayakkabılı Uygulama Tekniği

ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Beyin Fırtınası Tekniği Beyin fırtınası tekniği nedir?

Beyin fırtınası, bir gruba ait öğrencilerin, açık fikirli olarak, bir konu, olay veya problem durumu hakkında düşüncelerini ve mantıklı olup olmadığı endişesine kapılmadan olabildiğince çok sayıda fikir üretmelerini istemek olarak tanımlanabilir.

Etkili bir beyin fırtınası veya tersine beyin fırtınası sürecinin oluşabilmesi için yapılması gerekenler nelerdir?

- Beyin fırtınası esnasında öğrencilerin ileri sürdükleri fikirler asla eleştirilmemelidir.
- Beyin fırtınası esnasında öğrencilerde sınırsız düşünme özendirilmelidir.
- Beyin fırtınası esnasında öğrencilerin fikirlerinde genellikle nitelik yerine nicelik aranmalıdır.
- Öğrencilerin beyin fırtınasını gerçekleştirmelerindeki amaçları, gelişme ve geliştirme olmalıdır.

Beyin fırtınası tekniğinin faydaları nelerdir?

- Öğrencilerde yaratıcı düşünmeyi geliştirir.
- Öğrenciler, kısa zamanda belli bir konuya ilişkin olarak çok sayıda fikir ve düşünce üretirler.
- Beyin fırtınası, öğrencileri öğrenmeye motive eder.

- Kullanımı oldukça kolaydır ve pek fazla hazırlık gerektirmez.

Beyin fırtınası tekniğinin sınırlılıkları nelerdir?

- Beyin fırtınası esnasında her öğrenciyi ayrı ayrı değerlendirmek oldukça zordur.

- Ortaya atılan her fikrin yazılması zorunluluğu fikirlerin akış hızını yavaşlatabilir.

- Öğrencilere yapıcı eleştiride bulunmak için fazla zaman yoktur.

- Beyin fırtınasının yönlendirilmesi için iyi bir başkan ve not tutan bir üye olmazsa başarı azalır.

Soru - Cevap (Sokrat Metodu) Tekniği

Soru-cevap metodu nedir? Soru sormak her türlü öğrenmenin başıdır. Kafasında herhangi bir konu hakkında soru oluşturan kişi, artık meselenin farkına varmış, onun çözüm yolunu aramaya başlamış demektir. Ona, rasyonel ve bilimsel yolla soruya cevap arama yolu öğretilirse, o problemi güzel bir metodla çözebilecek demektir. Soru, her zaman öğretimdeki temel iletişim araçlarından biri olmuştur. Soru-cevap metodu, başka metodların içinde ara sıra kullanılan soru-cevap tekniğinden ayrı; dersi baştan sona soru-cevap tarzında işleme demektir.

Soru-cevap yöntemi nasıl uygulanır? Soru-cevap, öğretmenin formüle ettiği soruları öğrencilerin sözel olarak cevaplamalarına dayanan bir öğretim yöntemidir. Bu yöntemde iyi bir öğretmen neyi, ne zaman soracağını bilmeli, ayrıca öğrencileri de belli bir çerçeve içerisinde tutmalıdır. Yine öğretmen soruları ile öğrencilerin yalnızca gerçek hatırlama ile yanıt vermelerini değil, düşüncelerini de sağlamalıdır.

Sorular öğrencilerin yeteneklerini kullanmalarına imkan hazırlamalıdır.

İyi bir soru sorma tekniği öğrencilerin düşüncelerine, değerlendirmelerine ve yaratıcılıklarına imkan sağlamalıdır.

Soru - Cevap (Sokrat Metodu) Tekniği

Soru-cevap yönteminin öğrencilere olan faydaları nelerdir? Soru-Cevap yöntemi öğrencinin başkalarını dinlemesini sağlar; bunlara karşı kendi fikirlerini üretme ve bunu nazik, mantıklı, etkili bir tarzda söylemesini sağlar.

Kişinin ifade etme gücünü geliştirir; öğrenci düşüncelerini belli bir tertip ve düzene göre hür olarak ifade etmeyi öğrenir. Öğrencinin derse aktif olarak katılmasını sağlar. Bütün eğitim tarihi boyunca sorunun zihni uyarıcı, tohumlayıcı, mayalayıcı, doğurtucu gücünden yararlanılmıştır. Sorular hem öğrencileri düşünmeye şevketmiş hem de öğretimi disipline etmiştir.

Öğrenciyi güdüler, sosyalleştirir; ona öğrendiklerini uygulama ve yorumlama imkânı verir

Soru-cevap yönteminin uygulanmasındaki güçlükler ve sınırlılıklar nelerdir?

Bilgi vermek için anlatım yöntemine göre daha yavaş bir yöntemdir.

Belirli tip öğrenmeyi ölçmek için soru hazırlama güçtür.

Yanlış cevaplar çok sık olursa zaman kaybına neden olabilir. Bu durumda bazı öğretmenler “iyi öğretim yapamıyoruz” hissine kapılabilirler.

Sorulara sürekli tüm ve doğru yanıt verememe öğrencinin kendine güvenini azaltır.

Rol Oynama Tekniği

Rol oynama tekniğinde bir fikir, durum ya da olay bir grup önünde dramatize edilir. Grubun üyeleri yalnızca dinlemek ya da tartışmak yerine olayın nasıl oluştuğunu izler ve konunun ayrıntılarına inerler.

Rol oynama tekniğinin öğrencilere katkısı nedir?

Bu yöntem ile öğrenciler bizzat katıldıkları ve hoşlandıkları eylemlerden daha fazla tecrübe edinirler, Öğrenciler hislerini ve tutumlarını açıklama imkanına sahip olurlar.

Öğrencilerin yaratıcı tutum ve davranışları gelişir.

Öğrenciler derste daha iyi güdülenir.

Öğrenciler yüz yüze gelecekleri gerçek durumlar için hazırlanırlar.

Rol oynama tekniğinin sınırlılıkları nelerdir? Bu yöntemin uygulanması küçük grup gerektirir.

Sınıfın tamamı görevlendirilemez.

Zaman gerektirir.

Bazı öğrenciler karakterleri ya da olayları anlamada güçlük çekebilirler.

Yetenekli öğrenciler durumu tekelinde bulundurabilir. Öğrenciler rolleri oynarken sık sık aşırıya kaçarlara.

Bu durum sınıf atmosferini bozacağı gibi öğrenmeyi de olumsuz etkiler.

Benzetışim (Simölasyon) Tekniğı

Benzetışim tekniğı nedir?

Sınıf içinde öğrencilerin bir olayı gerçekleřmiř gibi ele alıp üzerinde eğıtici alıřma yapmalarına fırsat veren bir öğretim tekniğıdir. Diğera bir ifadeyle benzetışim tekniğı öğrenmeyi desteklemek üzere gereğea uygun olarak gerekleřtirilen bir model üzerinde yapılan öğretim yaklaşımı olarak tanımlanabilir.

Benzetışim tekniğı esas alınarak gerekleřtirilen öğretim uygulamalarına birkaç örnek verelim: Gereğea uygun olarak tasarlanan uçak modelleriyle pilotların yetiřtirilmesi

Harp oyunlarıyla askerlerin yetiřtirilmesi

Özel pistlerde řoför adaylarının yetiřtirilmesi benzetışim tekniğı esas alınarak gerekleřtirilir.

Benzetışim tekniğı etkili bir řekilde nasıl uygulanabilir?

Benzetışim tekniğinin etkili bir řekilde uygulanabilmesi, öğrencilere esas amacın, dersin hedeflerinin açıka anlatılmasına baėlıdır.

Benzetışim tekniğinin öğrencilere katkısı nedir? Benzetışim tekniğı, öğrenciler aısından ilgi çekicidir, öğrenme istek ve arzusu oluřturur.

Öğrenci, gerek ortamda kullanmadan önce, amaçların incelenmesini temel esas ve dinamiklerini öğrenir.

Drama (Bağımsız rol yapma) Tekniğı

Öğrencilerin hangi durumda nasıl davranmaları gerektiğini yařayarak öğrenmelerini saėlayan bir öğretim tekniğıdir. Dramada birey kendi aısından yaklaşır ve ne yapması gerektiğine ilişkin (doğaalama) rol oynar. Problem çözmeye ve iletiřim kurma yeteneğini geliřtirir. Öğrencinin kendi duygu ve düşüncelerini, bařka bir kiřiliğea girerek ifade etmesini saėlayan bir tekniktir.

Mikro Öğretim Tekniğı

Mikro öğretim tekniğinde öğrenci tarafından yapılan bir davranış kısa süreli gözlemlenir ve gözlem kayıt edilerek hataları öğrenciye bildirilir. Bu davranış belli bir yeterlik düzeyine gelene kadar öğrenciye tekrar ettirilerek her tekrarda hataların belirtilip düzeltilmesi saėlanır. Mikro öğretim tekniğı bu yolla öğrencilerin bu davranışı belli bir yeterlik düzeyinde kazanmasını amaçlayan bir öğretim tekniğıdir. “Öğret-yeniden öğret” süreci gerekleřtirilir.

Eğitsel Oyunlar Tekniğı

Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan etkinliklerdir. Eğitsel oyunlarla derste konular daha ilgi çekici duruma getirilebilir, etkin olmayan öğrencilere, derse katılma olanağı sağlanır.

Altı Şapka Tekniğı

Altı şapka tekniğı yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmede kullanılan bir grup tartışması tekniğıdir. Düşünme öğretiminde kullanılır. Eleştirel ve çok yönlü düşünmeyi sağlar. Bu teknikte altı değişik renklerde şapkalar ve anlamlarını temsil eden düşünceler bulunmaktadır. Öğrenciler sırası ile kartondan yapılan bütün şapkaları takarak, görüşlerini belirtirler. Böylece olaylara farklı yönlerden yaklaşmayı öğrenirler.

Beyaz şapka: Tarafsız bir şekilde bilgiyi temele alarak düşünür.

Kırmızı şapka: Önsezelere dayalı olarak olaylara duygusal tepki vermeyi temel alır.

Siyah şapka: Olaylara eleştirel ve karamsar yönden bakar.

San şapka: Olaylara iyimser ve yapıcı yönden bakar.

Yeşil şapka: Olaylara yeni ve farklı çözüm yolları bularak, yaratıcı ve yenilikçi fikirler üretmeye dayalı düşünür.

Mavi şapka: Olayları tüm olası yönleriyle gören ve değişkenleri kontrol altında tutan bakış açısidir.

Görüş Geliştirme Tekniğı

Görüş geliştirme, belirgin çelişkiler ve kutuplaşmış tutumları kapsayan konuların öğretiminde öğrencilerde görüş geliştirmek için kullanılan bir tartışma yöntemi olarak tanımlanabilir.

Bir konuda yapılan düşünce alışverişinde kişinin diğer görüşlerden de yararlanarak kendi görüşünü geliştirmesini, savunmasını ya da kendi görüşünü değiştirerek karşı çıktığı görüşü benimsemesini sağlayan bir öğretme - öğrenme tekniğıdir.

Bu tekniğın uygulanmasında sınıf yönetiminde becerili olunmalıdır.

Vızıltı (Fısıltı) Grupları Tekniğı

Öğrencilerin gruptaki öğrenci sayısı kadar dakika konuşma yapmasıyla gerçekleşir. Vızıltı grupları kişi sayısına göre isim alır. Örneğın Vızıltı 55 de beş öğrenci bir konu üzerinde 5'er dakika konuşur.

Her katılımcı bire bir tipinde kısa tartışma için yanındaki (sağ veya sol) komşusuna döner.

Kartopu (PİRAMİT) Tekniğı

Tüm öğrencilerin katılımını sağlayan bir tekniktir. Öğretmen bir konu verir ve tüm katılımcıların önce bireysel olarak bu konuyu düşünmelerini ister. Ardından iki kişilik ekipler oluşturulur ve bu ekipler düşüncelerini birbirleriyle paylaşırlar. Daha sonra çiftlerin oluşturduğu dörtlü ve sekizerli gruplar şeklinde kademeli olarak ilerleyen ve finalde herkesin karşısında sunum yapılan bir tartışma tekniğıdir.

Köşelenme Tekniğı

Öğrencilere yöneltilen bir soru veya sorun karşısında çok kısa alternatifler alınır. Daha sonra her bir alternatif için bir köşe(masa) oluşturulur. Aynı alternatifi savunan öğrenciler köşeye toplanır ve kendi içlerinde konuyu tartışır. Düşüncelerini ve gerekçelerini savunan bir rapor hazırlarlar ve her gruptan bir temsilci çıkarak grubun tezini sınıfa açıklar.

Akvaryum Tekniđi

Sınıfın ortasına 2 – 4 öđrenci çıkarılır ve diđer öđrenciler bu öđrencilerin etrafında bir daire oluřturacak řekilde oturlar. Ortadaki öđrenciler yaklaşık 10 dakika kendi aralarında bir konu hakkında tartıřır veya deneyimlerini paylařırlar. Herkes düřüncelerini ifade eder. Bu sırada diđer öđrenciler aynı bir akvaryumu izler gibi konuřan arkadařlarını izler ve gözlem yaparlar.

Rulman (Top Tařıma) Tekniđi

Sınıf iç içe iki çember oluřturulacak řekilde düzenlenir. Dıř çemberde yer alan öđrenciler içe, iç çemberde yer alan öđrenciler ise dıřa bakacak řekilde sandalyelere oturlar. Öđretmen tarafından verilen bir konu veya anlatılan bir senaryodan sonra karřılıklı gelen iç ve dıř çember öđrencileri birbirlerine düřünce ve çözümlerini anlatırlar. Belirlenen süre dolduđunda dıř çemberdeki öđrenciler sandalyelerinden kalkarak bir yandaki sandalyeye oturlar. Karřısına yeni bir arkadařı gelen öđrenciler yine düřünce ve çözümlerini paylařırlar. Bu uygulama 3 – 4 kere tekrarlanabilir. Bu yolla öđrenciler, bir konuda farklı arkadařlarının düřüncelerini ve çözümlerini öđrenerek zengin bir bakıř açısı kazanabilirler.

Dedikodu Tekniđi

Dedikodu tekniđi öđrencilerin konuyu kavramaya çalıřmasını, o konuda düřünmesini ve konu hakkındaki çeřitli düřünceleri öđrenip onları deđerlendirmesini sađlar. Öđrenciler ikiye ayrılar, verilen konuyu ya da soruyla ilgili düřüncelerini birbirlerine söylerler. Eřler birbirinden ayrılar yeni ikililer oluřturur. Yeni eřlerine hem kendi düřüncelerini hem de önceki eřinin düřüncelerini iletir ve tartıřırlar. Sonunda fikirler sınıf içinde tartıřılır.

Mahkeme Tekniđi

Bir konu üzerinde öđrencileri düřünmeye yöneltmek, iyi anlařılmayan noktaları açıklamak ve verilen bilgileri pekiřtirmek amacıyla kullanılan bir tekniktir. Sınıfta sanal bir mahkeme kurulması řeklinde uygulanan bu teknik birçok öđrencinin etkinliđe katılımını sađlar. Belirlenen konuya yönelik sınıf ortamında bir mahkeme kurulur. Taraflar, sanıklar, řahitler seçilir. Karřılıklı görüřlerini savunan öđrenciler tartıřma ortamı oluřturarak jüri ve hakim karřısında davalarını haklı gösterme çabasına girerler.

Konuřma Biletleri Tekniđi

Öđrencilerin eřit konuřma sürelerine sahip olmasına önem verilir. Bunu sađlayabilmek için her bir öđrenciye üç bilet verilir. Her bir biletin belirli konuřma süresi (yolculuk süresi) vardır. Öđrenciler biletleri bitene kadar konuřabilirler. Bileti biten öđrencilerin konuřma hakkı sona erer.

Tombala Tekniđi

Konunun sözcükleri ya da kavramları tombala kartlarına yazılır. Bazıları boş bırakılır. Hazırlanan kartlar öđrencilere dađıtılır. Öđretmenin söylediđi, tanımladıđı sözcük ya da kavram kapatılır. Tombala oyununda olduđu gibi ilk sırayı dolduranlar birinci çinko, ikinci sırayı dolduranlar ikinci çinko ve üçüncü sırayı dolduranlar da tombala yapmıř olurlar.

Arkası Yarın Tekniđi

Arkası yarın tekniđinde öđretmen bir hikâye okurken veya bir film izletirken daha önceden belirlediđi bir noktada hikâyeyi durdurur. Bundan sonra ne olabilir, niçin gibi sorular sorar ve çok sayıda öđrenciden yanıtlarını gerekçeli olarak alarak tahtaya yazar. Görüřler alındıktan sonra hikâye veya film devam ettirilir ve öđrenci tahminleri ile karřılařtırılır, öđrencilerin nerede yanıldıkları onlara buldurulur. Her bölümden sonra sınıfta tartıřma açılmalı ve bir sonuca varılmalıdır.

Balık Kılçığı Haritası (Neden-Sonuç Diyagramı) Tekniđi

Ishikawa diagramı olarak da bilinen balık kılıcı tekniği, bir problemin nedenlerini ve alt nedenlerini ortaya çıkarmaya yardım eder. Ayrıca, tüm öğrencilerin derin ve nesnel bir görüş kazanmalarını ve problemin çeşitli bölümleri arasında ki önemli ilişkileri görmesini, öğrencilerin daha derin bir şekilde bir problem üzerinde yoğunlaşmasını sağlar. Öğrencilerin düşüncelerini organize etmeye yardım eder; ancak, problem için çözümler sağlamaz. Bu teknik; birlikte çalışmayı, gerçeği aramayı, değişik görüşlere açık olmayı ve karşıt görüşlerin ortaya çıkmasını sağlar.



Kavramsal Karikatür (Konuşma Balonu – Çizgi Karakter) Tekniği

Bir konuyu tamamen öğretemeyen, kavram ya da olay hakkında tartışma başlatıp araştırmaya sevk etmeyi amaçlayan bir tekniktir. Karikatür, tartışma ortamı yaratmak için uyarıcı olarak kullanılır. Birbirinden farklı görüşlerin yer aldığı bir grup tartışmasını oluşturma fikrini temel almaktadır. Öğrencilerin derse ilişkin bilgi ve becerilerini pekiştirmek ve kalıcılığını sağlamaya yardımcı olur.

Öğrenciler, öncelikle dersin temel kavram ve ilkelerine dayalı bir konu ile ilgili yanlış ve doğru ifadeleri oluşturmaktadır. Belirlenen bu ifadeler, insan veya hayvan figürleri kullanılarak bir poster üzerinde resimlendirilmekte ve öğrenciler, tartışmalarını bu poster üzerinde yapmaktadırlar. Tartışma sonrasında oluşan sonuçlar hazırlanan çalışma kağıdı üzerinde belirtilmektedir. Çalışma kağıdında, posterde belirtilen ifadelerden hangisinin doğru olduğu işaretlenmekte daha sonra yanıtın gerekçesi belirtilmektedir.

Kavram Haritası Tekniği

Kavramların; kendine özgü özelliklerini veya diğer kavramlarla ilişkilerini şekil ya da sözcüklerle önermeler şeklinde göstermek için tasarlanan şematik çizimlerden oluşan öğretim aracıdır. Analitik ve semantik düşünmeyi, Sistematik sınıflama yapmayı sağlar. Öğretimin her kademesinde kullanılır. Ön bilgilerle yeni kavramların bütünleştirilmesini sağlar.

Kavram haritası türleri nelerdir?

1. Örümcek Harita: Temel bir kavramı tanımlamak için kullanılmaktadır. Kavramın ana ve alt bölümlerini gösterir. Merkezdeki temel kavram nedir? Bununla ilgili özellikler nelerdir? gibi sorulara yanıt aranır.
2. Akış Çizgisi: Olayların akışını ve akış esnasında bu olaylar arasındaki ilişkileri gösterir.
3. Zincir Kavrama Haritası(Olaylar Zinciri Dizinleri): Herhangi bir kavramın aşamalarını, bir işlemin basamaklarını, olayların sırasını ve sonuçlarını açıklamak için kullanılır.
4. Sınıflama Haritası: Öğrenilen bilgileri sistematik olarak sınıflamayı amaçlar. Bütünü genelden özele doğru mantıklı panolara ayıran şemadır.

İstasyon Tekniği

İstasyon Yöntemi, bütün sınıfın her aşamada (her istasyonda) çalışarak bir önceki grubun yaptıklarına katkı sağlayarak bir basamak ileri götürmeyi, yarım kalan işi tamamlamayı öğreten bir tekniktir. Sınıfın

tamamı 2-8 istasyona bölünür. Kaç istasyon varsa o kadar grup oluşturulur. Bu istasyonlar slogan yazma, afiş hazırlama, öykü yazma gibi istasyonlar olabilir. Her istasyona gidecek öğrenciler belirlenir. Her gruba bir istasyon şefi atanır (bu işi öğretmende üstlenebilir). Şef gruba kılavuzluk yapar, iş bitince ürünleri toplarlar. Gruplar istasyonlara dağılır, her grup gittiği istasyonda 10 dakika çalışır. Süre sonunda gruplar yer değiştirir. Tüm grupların tüm istasyonda çalışması sağlanır. İstasyona gelen her yeni grup bir önceki grubun bıraktığı yerden devam eder. Süre sonunda tüm grupların işleri toplanır. Yapılan çalışmalar sergilenir, öyküler okunur, afişler asılır.

Analoji (Benzetim)/Metafor Tekniği

Analoji, bilinmeyen bir olayı bilinen bir olayın koşullarında düşünerek, iki olay arasında karşılaştırma yaparak ve ilişkiler kurarak, bilinmeyen olayı anlama sürecidir. Bilinen durum “kaynak”, bilinmeyen durum ise “hedef” tir. Hedefe ulaşmak için var olan kaynaklardan çağrışım yapılır. Somut benzetmelerde kullanılır. Örneğin, kan dolaşımının trafik akışına benzetilmesi. Burada kan dolaşımını trafik akışına benzetmek şekilsel, somut, görünür ve basit bir benzetmedir.

Metafor ise soyut benzetmelerde kullanılır. Burada işlevsel benzerlik söz konusudur. Örneğin, Öğretmen beynin görevini anlatırken Türkiye haritası üzerinde Ankara’yı beynin yerine koyarak anlatmaya çalışması daha karmaşıktır. Bu durumda herkes aynı benzetmeyi yapamayabilir. Bu benzetme karmaşık, soyut ve aralarındaki belirsizlik fazladır.

Altı Ayakkabılı Uygulama Tekniği

Uygulama becerisi ve analitik düşünme yeteneği kazandırmayı amaçlayan tekniktir. Altı şapkalı düşünme tekniği düşünme biçiminin, altı ayakkabılı uygulama tekniği ise düşüncelerin uygulandığı bir tekniktir.

Altı ayakkabılı uygulama tekniğinde kullanılan ayakkabıların renklerine göre anlamları nelerdir?

Lacivert (Resmi) Ayakkabı: Resmiyeti temsil eder. Rutin işler mümkün olduğunca mükemmel biçimde uygulanır.

Mor (Binici) Çizmeler: Yetkiyi ifade eder. Kişi kendi yeteneği ile değil otoriteden aldığı resmi yetki ile hareket eder.

Kahverengi (Yürüyüş) Ayakkabı: Karmaşık durumları temsil eder. Pratikliği gerektirir. Uygulamaya dönük davranış ve esneklikten faydalanılarak sonuca varılır.

Gri (Spor) Ayakkabı: Gri renk net olamayan durumları, spor ayakkabı da resmi olmamayı ve rahatlığı simgeler. Bilgi toplarken rahat bir biçimde çok yönlü olmayı ve tarafsız davranmayı gerektirir.

Turuncu (Lastik) Çizmeler: Tehlike, aciliyet ve krizi ifade eder. Odaklanma ve öncelik oluşturma duygusu en önemli özelliğidir.

Pembe (Ev) Terlikler: İnsancılığı, duyarlılığı ve sıcaklığı temsil eder. Korumayı, acımayı, insanların duygu ve hassasiyetlerine karşı duyarlı olmayı çağırır.

SINIF DIŞI ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Sınıf dışı öğretim teknikleri nelerdir?

1. Gezi
2. Gözlem
3. Görüşme
4. Ödev
5. Sergi

SINIF DIŐI ÖĐRETİM TEKNİKLERİ

Gezi

Sınıftaki konularla ilgili olarak yapılan planlı ziyaretlerdir. Etkili bir gezi çalışması için; Öğrenciye kazandırılacak davranışlar öğrencilerle birlikte belirlenmeli ve gezi yapılacak yer bu hedef davranışlara göre önceden belirlenmelidir. Gezi yapılacak yerde sorulacak sorular önceden belirlenmeli ve gezi plana göre yapılmalıdır. Yapılan etkinlikler ve sonuçlar gezinin amaçları doğrultusunda sınıfta tartışılmalıdır.

Gözlem

Gerçek yaşamdaki olayların, nesnelerin, insanların, bir plan dâhilinde izlenmesi ile gerçekleşen bir tekniktir. Tabiatta var olan bir şeyin kendi şartlarında incelenmesine “gözlem” denir. Tabiattaki bir olay, durum ya da varlık araştırmacının oluşturacağı şartlarda incelenirse buna “deney” denir. Gözlem tekniği öğrencilere inceleme olanağı tanımalarının yanı sıra gözlem yapılan konuyu kavramayı sağlar. Etkili bir gezi çalışması için; Gözleme başlamadan önce hedefler önceden belirlenmeli, öğrencilere gözlenecek durum ya da olay ile ilgili önceden bilgi verilmelidir. Farklı öğrenciler aynı durum ya da olayı gözlemeli ve sonuçlar karşılaştırılmalıdır. Gözlemci gözlemi yaparken doğal ortamı bozmamalı, gözlem sonuçları kaydedilmelidir.

Görüşme

Sınıfta işlenen konularla ilgili bilgileri genellikle uzmanlardan elde ederek öğrenmeyi sağlar. Bu teknik öğrencinin uzmanlarla dışarıda görüşmesiyle gerçekleşeceği gibi, sınıfa uzman getirerek (kaynak kişiden yararlanma) de gerçekleşebilir. Görüşme tekniğinde hedefler doğrultusunda sorulacak sorular önceden belirlenir ve bir zaman sınırı konulur.

Ödev

Ödev, öğretmenler tarafından çocukların ders dışı zamanlarda hazırlamaları için verilen; bazen derse hazırlık ve çoğu kez de derste öğrenilenleri pekiştirme, tekrar, genişletme ve tamamlamayı bazen de değerlendirmeyi amaçlayan çalışmalardır.

Ödevler, Hedefleri gerçekleştirci, dersin konusuyla ilgili, Öğrencinin düzeyine uygun, açık ve anlaşılır olmalıdır. Zaman, enerji, araç-gereç ve kaynaklar yönünden ulaşılabilir olmalıdır.

Ödev, öğrenciye bağımsız olarak çalışabilme sorumluluğu verir, öğrenme deneyimlerini zenginleştirilmesi için fırsat oluşturur ve araştırmaya yöneltir. Öğretimi ve öğrenme hızını bireyselleştirir, öğrencilerin boş zamanlarını eğitsel ve yararlı çalışmalarla geçirmelerini sağlar.

Sergi

Yazı, şiir, heykel, resim gibi ürünlerin uygun şekilde yerleştirilerek gözler önüne konulması, incelemeye sunulmasıdır. Öğrencinin öğrenme sürecindeki etkinliklerini paylaşma amacıyla yapılır. Sergiler, grup bilincini ve grupla çalışma alışkanlığını geliştirir. Ürün ve süreç değerlendirmeye olanak tanır.

Bir sınıf öğretmeni, mevsimler konusu ile ilgili aşağıdaki etkinliği tasarlamıştır: • Öğrencileri dört gruba ayırmış, • Sınıfın dört köşesine birer masa yerleştirmiş, • Masaları kış, ilkbahar, yaz, sonbahar olarak adlandırmış, • Her grubun, masaları gezerek o masadaki mevsimle ilgili bir resim yapmalarını ve o mevsimin özelliklerini masadaki deftere yazmalarını belirtmiş, • Son olarak her grubun sırayla masaları gezerek arkadaşlarının eksik bıraktığı işleri tamamlamalarını istemiştir.

Buna göre öğretmenin kullandığı öğretim yöntem/tekniki aşağıdakilerden hangisidir?

A) İstasyon B) Köşeleme C) Kartopu D) Analoji E) Altı Şapkalı Düşünme