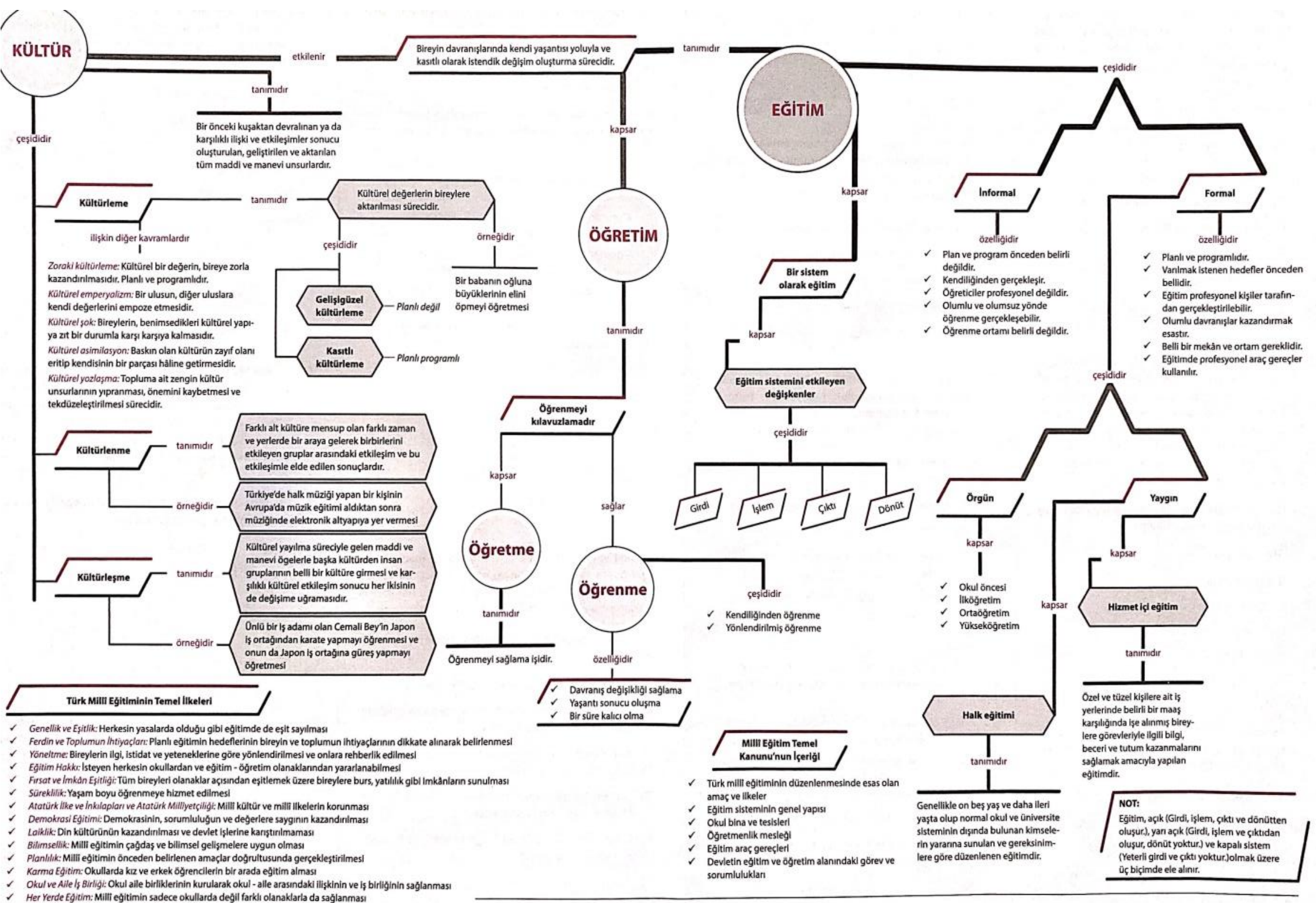


Program Geliřtirme

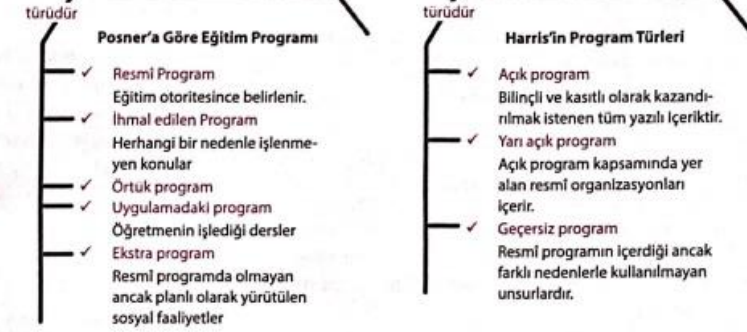
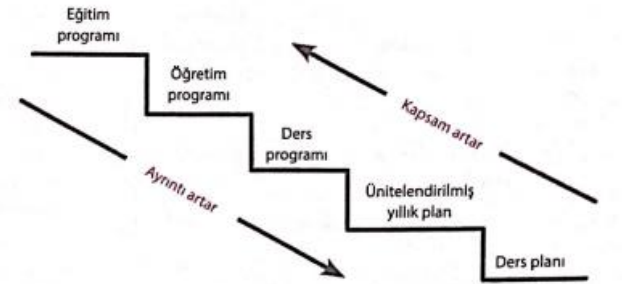
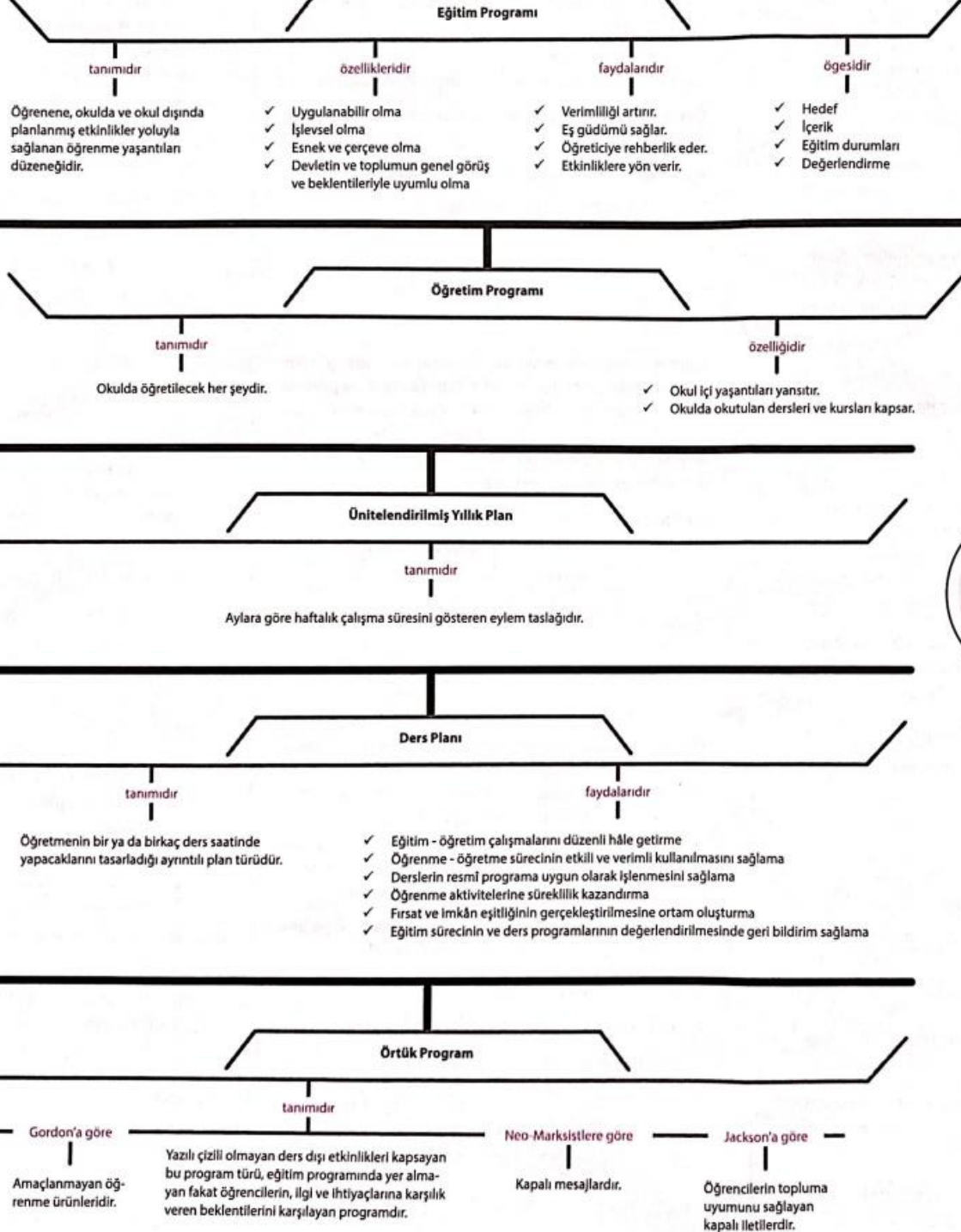
Kavram

Haritaları

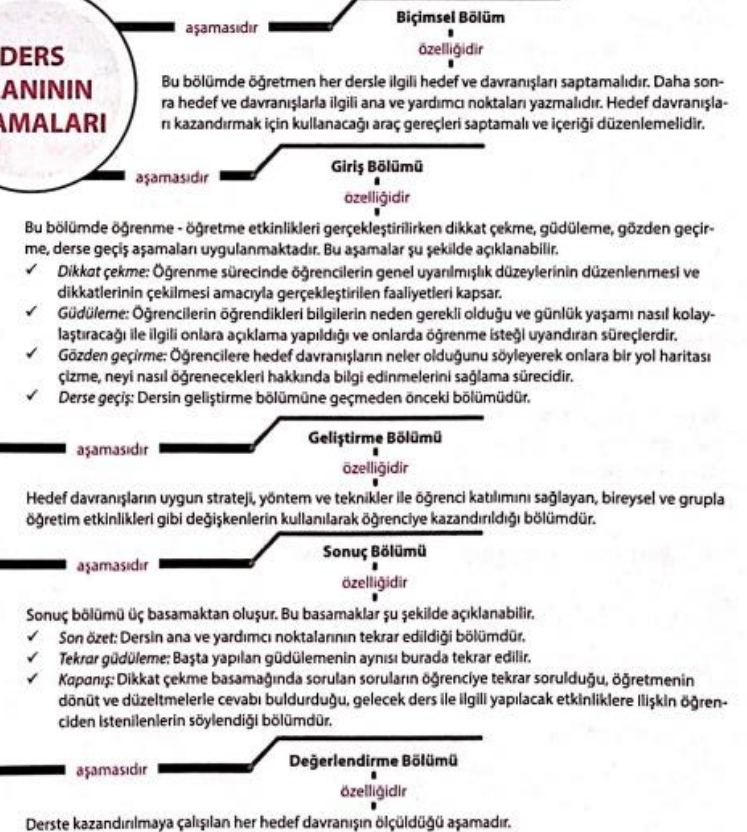
Sayfaları A3 boyutu kağıda çıktı almanız önerilir.
Takip etmeyi unutma!
@fthgnc26



PROGRAMLARIN AŞAMALI SINIFLAMASI



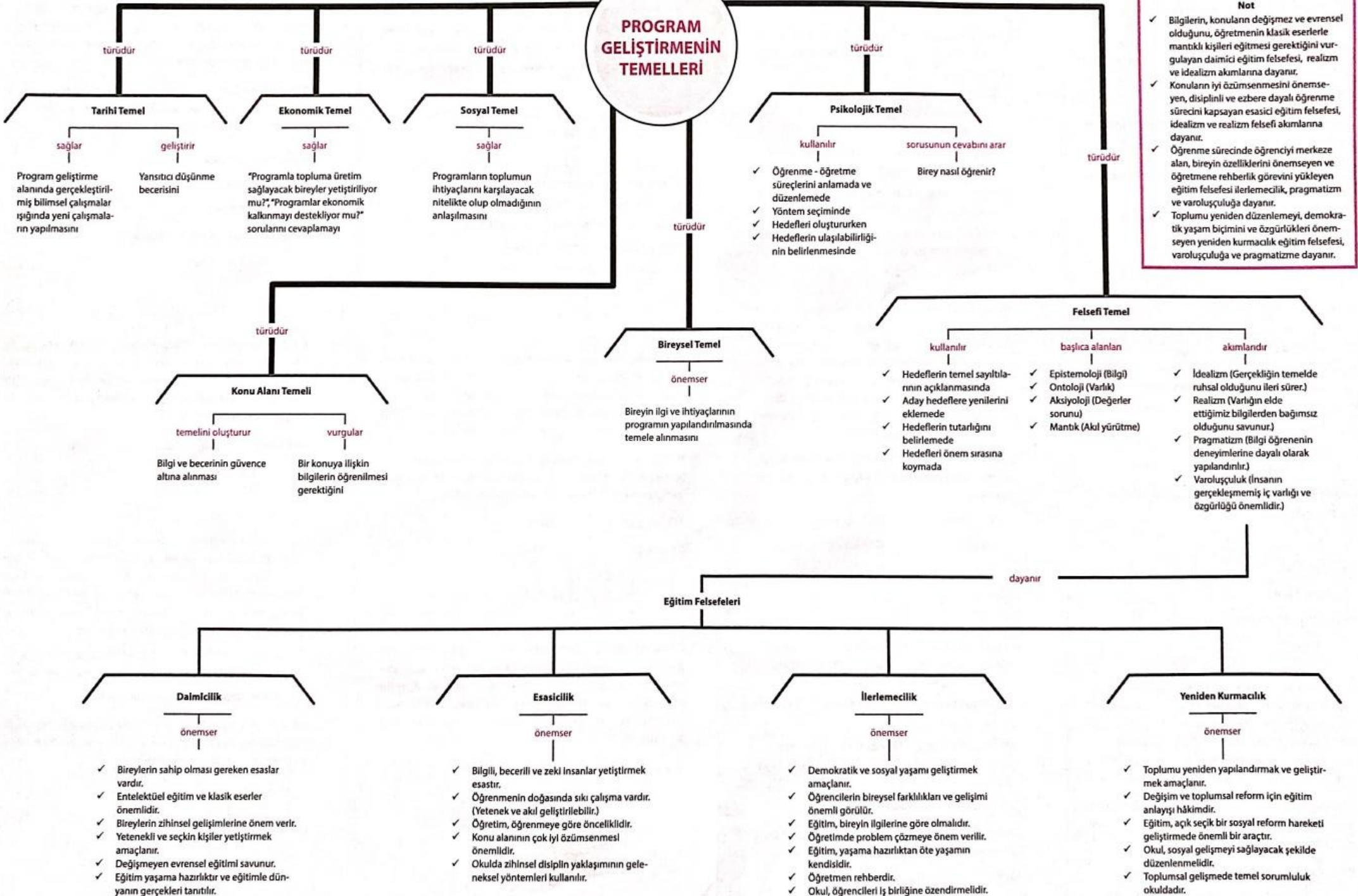
DERS PLANININ AŞAMALARI



PROGRAM GELİŞTİRMENİN TEMELLERİ

Not

- ✓ Bilgilerin, konuların değişmez ve evrensel olduğunu, öğretmenin klasik eserlerle mantıklı kişileri eğitmesi gerektiğini vurgulayan daimi eğitim felsefesi, realizm ve idealizm akımlarına dayanır.
- ✓ Konuların iyi özümsemesini önemseyen, disiplinli ve ezbere dayalı öğrenme sürecini kapsayan esaslı eğitim felsefesi, idealizm ve realizm felsefi akımlarına dayanır.
- ✓ Öğrenme sürecinde öğrenciyi merkeze alan, bireyin özelliklerini önemseyen ve öğretmene rehberlik görevini yükleyen eğitim felsefesi ilerlemecilik, pragmatizm ve varoluşçuluğa dayanır.
- ✓ Toplumu yeniden düzenlemeyi, demokratik yaşam biçimini ve özgürlükleri önemseyen yeniden kurmacılık eğitim felsefesi, varoluşçuluğa ve pragmatizme dayanır.



EĞİTİM PROGRAMLARINDA TASARIM YAKLAŞIMLARI VE MODELLER

öğrenci merkezli tasarımlar

Konu merkezli tasarım

kullanılır

- ✓ Temel kaynak olan kitaplar
- ✓ Ezber ve tartışma süreçleri
- ✓ Bilim dalında yer alan konular

önemsenir

- ✓ Ardışık eğitim
- ✓ Ön koşul öğrenmeler
- ✓ Tümdengimsel öğretim

Disiplin tasarımı

özelliğidir

- ✓ Ortak noktaların ve benzer yapıya sahip bilgilerin aynı disiplin içinde yer alması

önemlidir

- ✓ Bilim dallarının öğrenilmesi

Geniş alan tasarımı

önem verir

- ✓ Düzensiz ve parçalı bilgileri bütünleştirmeye

özelliğidir

- ✓ Ortak yönleri olan dersleri bir araya getirir. Farklı sorunları birleştirerek öğrencinin konular arası ilişkisi görmesini sağlar.

Süreç tasarımı

önem verir

- ✓ Ortak öğrenme yollarına

Korelasyonel tasarım

önemlidir

- ✓ Öğretmenlerin iş birliği içinde çalışması
- ✓ Eş güdümlü programlama

özelliğidir

- ✓ Konular farklı özelliklere sahip olsa da ortak etkinlikler yoluyla öğretimi gerçekleştirme

Çocuk merkezli tasarım

özelliğidir

- ✓ Öğretmenin rehber olması
- ✓ Öğrencinin öğrenci yaşantısının bir parçası olması

önem verir

- ✓ Öğretmen öğrenci iş birliğine
- ✓ Bireysel farklara

Yaşam şartları tasarımı

merkezdendir

- ✓ Okulda karşılaşılan sorunların okul dışındaki sorunlara benzemesi
- ✓ Öğrencilerin anlama becerilerinin derinleştirilmesi

amacıdır

- ✓ Öğrenmelerin yaşama uyarlanması
- ✓ Öğrencilere genelleme becerisi kazandırma

Çekirdek tasarım

merkezdendir

- ✓ Sosyal sorunlar ve konular
- ✓ İş birliği öğrenme

amacıdır

- ✓ Demokratik uygulamaları geliştirmek
- ✓ Öğrencilerin toplumu öğrenme laboratuvarı olarak görmelerini sağlamak

Toplumsal sorunlar ve yeniden kurmacılık

merkezdendir

- ✓ Sosyal sorunlara odaklanarak toplumu yeniden yapılandırmayı amaçlayan projeler

amacıdır

- ✓ Öğrencilerin sosyal sorunlara ilişkin farkındalık kazanarak toplumsal sorunları çözmesi

özelliğidir

- ✓ Toplumu yeniden yapılandırma

Taba Modeli

1. İhtiyaçların belirlenmesi
2. Amaçların belirlenmesi
3. İçeriğin seçimi
4. İçeriğin düzenlenmesi
5. Öğrenme yaşantılarının seçimi
6. Öğrenme yaşantılarının düzenlenmesi
7. Neyin, nasıl değerlendirileceğinin belirlenmesi
8. Program öğelerinin sırası ve ilişkilerin kontrolü

Taba-Tyler Modeli

1. Başla
2. İhtiyaçların belirlenmesi
3. Olası genel amaçların belirlenmesi
4. Amaçların belirlenmesi
5. İçeriğin seçimi
6. İçeriğin düzenlenmesi
7. Öğrenme yaşantılarının seçimi
8. Öğrenme yaşantılarının düzenlenmesi
9. Değerlendirme
10. Değerlendirme sonuçlarını sorgulama
11. Sonuçlar yetersizse amaçları belirlemeye geri dön; yeterli ise ayrıntılı işleri formüle et, işlemleri tekrar belirle ve bitir.

Tyler Modeli

1. Birey, toplum ve konu alanı kaynaklarından bilgi toplaması
2. Kaynaklara göre olası genel hedeflerin belirlenmesi
3. Öğrenme psikolojisi ve eğitim felsefesi süzgeçlerinden geçebilen kesin öğretim amaçlarının belirlenmesi
4. Öğrenme yaşantılarının seçimi
5. Öğrenme yaşantılarının düzenlenmesi
6. Öğrenme yaşantılarının yönlendirilmesi
7. Öğrenme yaşantılarının değerlendirilmesi

Yaşantı merkezli tasarım

özelliğidir

- ✓ Öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarının öğrenme süreci içerisinde belirlenmesi
- ✓ Öğretmenlerin ders süreci içerisinde programı öğrenci eksikliklerine dayalı olarak tasarlaması

gerekir

- ✓ Öğretmenlerin donanımlı olması

Romantik tasarım

özelliğidir

- ✓ Öğrencilerin kendi doğalarına göre sosyalleşmesini sağlama

ortaya atılmıştır

- ✓ Çocukların toplumsal faaliyetlere katılmalarını gerekli gören aileler tarafından

Hümanistik tasarım

dayanır

- ✓ İnsancıl psikolojiye

amacıdır

- ✓ Özel ve sezgisel olanı nesnel olanla kaynaştırma

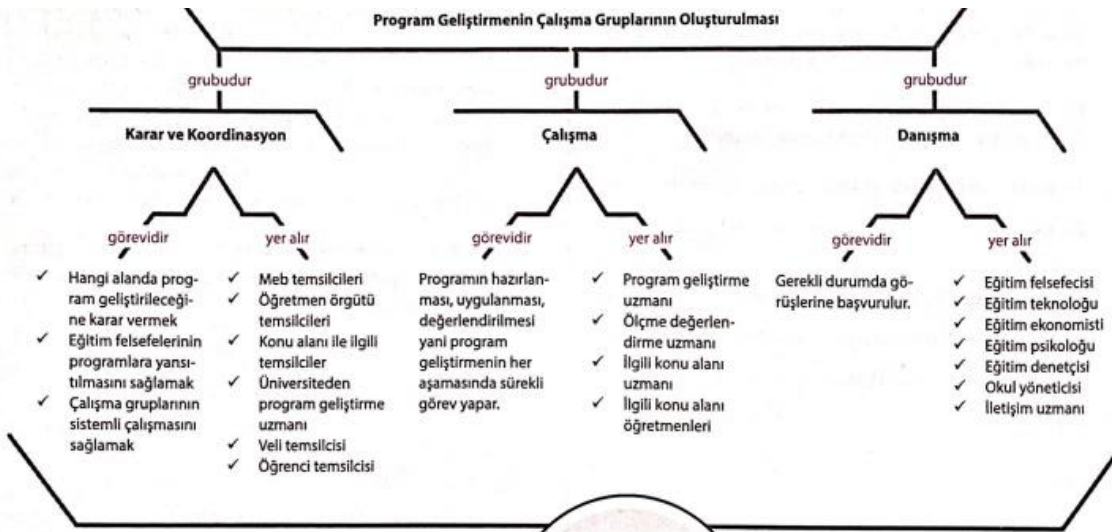
önemser

- ✓ Her öğrencinin biricik olduğu düşüncesini

Talim ve Terbiye Kurulu (TTK) Modeli



PROGRAM GELİŞTİRME MODELLERİ



PROGRAM GELİŞTİRMENİN PLANLANMASI

Diğer Planlama Çalışmaları

İşlem - zaman çizelgesi (GANTT çizelgesi)

Program geliştirme çalışmalarındaki işlem basamaklarının bir sütunda sıralandığı, bu işlemlerin zamanının ise bir satırda sıralandığı ve işlemin ne zaman başlayıp ne zaman bittiğini gösteren bir çizelgedir.

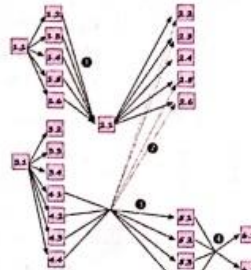
örneğidir

Ayılar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Haftalar												
İşlem Basamakları												
İhtiyaçların belirlenmesi												
Amaçların belirlenmesi												
İşlerin seçimi												
İşlerin düzenlenmesi												
Öğrenme gereksinimlerinin belirlenmesi												
Öğrenme gereksinimlerinin belirlenmesi												
Değerlendirme												
Değerlendirmenin yapılması												

PERT - İşlem ağı

Pert - İşlem ağında her işleme bir numara verilir. Örneğin, program geliştirme çalışmalarında, literatür tarama 1 numaralı işlemdir. Daha sonraki işlemler sırasıyla 2, 3, 4 vb. gibi numaralar alır. Temel işlemler bir hat üzerinde ilerlerken diğer işlemler dallara ayrılarak gösterilir.

örneğidir



Akış şeması

Programı geliştirme basamaklarının başlangıçtan bitimine kadar bir şema üzerinde gösterilmesidir. Örneğin, Taba-Tyler modeli bir akış şemasıdır.

örneğidir



Belirte tablosu

Satırda konuların veya etkinliklerin sıralandığı, sütunda ise hedeflerle ilgili davranışların veya kazanımların sıralandığı bir tablodur. Bu tablo hedeflerin gerçekleşmesi için gereken soru sayısının belirlenmesine ve kapsam geçerliğinin sağlanmasına yardımcı olur.

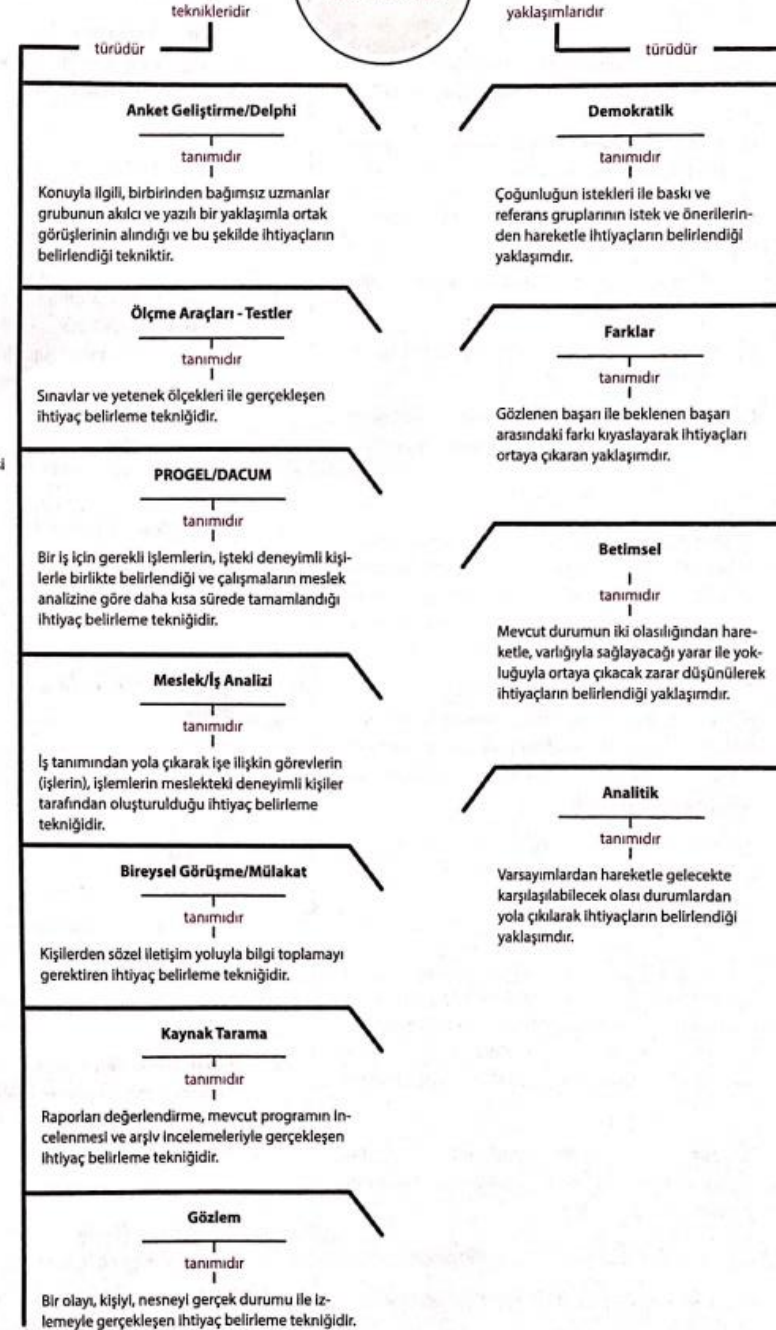
örneğidir

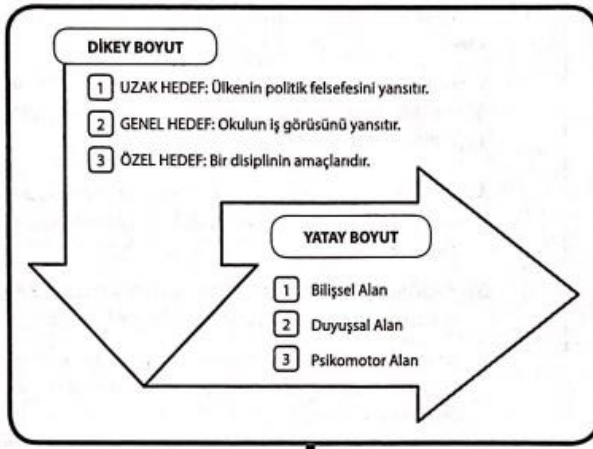
Bilgi	Uygulama	Analiz ve Değerlendirme	Toplam
Bilgi	3	3	6 (24%)
Yapı	5	3	8 (32%)
Örnek	2	2	4 (16%)
Etikler	2	2	4 (16%)
Toplam	12 (48%)	8 (32%)	20 (80%)

süreçlidir



İhtiyaç Belirleme





- ✓ Öğrenci davranışına dönük olma
- ✓ Öğrencilerin düzeyine uygun olma
- ✓ Öğretim sonunda öğrenciden ne beklen-
diğini gösterme
- ✓ Öğretim içeriği ile ilişkili ve sınırlı olma
- ✓ Tek bir öğrenme ürününe yönelik olma
- ✓ Öğretimin genel hedeflerine dayalı olma
- ✓ Gözlenebilir ve ölçülebilir olma
- ✓ Hem konu hem de düzey olarak hedef
davranışın kapsamında olma

İçin dikkate alınır

Hedeflerin davranış ifadelerine dönüştürülmesi

önemlidir

oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken noktalar

PROGRAM TASARISI HAZIRLAMADA HEDEF

Anderson ve Krathwohl Taksonomisi

aşamalarıdır

- Hatırlama (Bilgi)
- Birbiriyle ilişkili bilgileri kalıcı hafızadan geri getirme,
tanıma ve hatırlama
- Anlama
- İpuçlarında anlamlar oluşturma, yorum yapma, örnek
verme, özetleme, sonuçlar çıkarma
- Uygulama
- Bilgiyi kullanma, ortaya koyma ve uygulama
- Analiz
- Ayırt etme, organize etme ve özelliklerini ayırt etme
- Değerlendirme
- Karşılaştırma ve eleştiri yapma
- Yaratma
- Öğeleri yeni bir fikir oluşturmak için bir araya getirme,
modeller veya plan, yöntem üretme

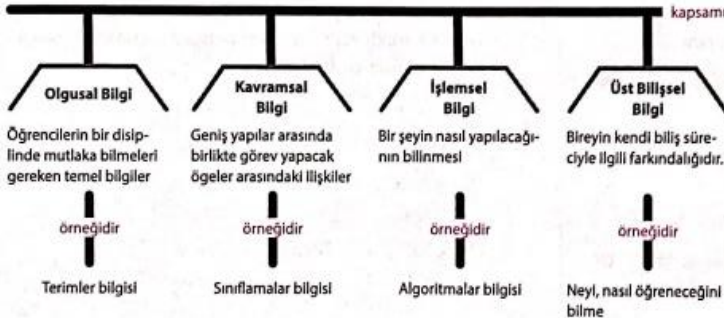
- İhtiyaca dayalılık
- Bireyin, toplumun ve konu alanının (kuramsal) ihtiyaçlarına yanıt vermeli
ve ihtiyaçlara dayanmalıdır.
- Kenetlilik
- İçerikle tutarlı ve konuyla bağlantılı olmalıdır.
- Tutarlılık
- Kendi içinde tutarlı olmalıdır.
- Süreklilik
- Gelişmeye dönük ve süreklilik içinde olmalıdır.
- Ulaşılabilirlik
- Öğretim sürecinin sonunda gerçekleştirilebilir ve ulaşılabilir olmalıdır.
- Öğrenci özelliği
- Öğrenci davranışına dönük olmalıdır.
- Açık seçiklik
- Herkes tarafından anlaşılmalı, açık olmalıdır.
- Sınırlılık/Binişik olmama
- Tek bir özelliğe yönelik olmalıdır.
- Genellik
- Belli bir davranış grubunu kapsayacak biçimde geniş ifade edilmelidir.
- Ürüne dönüklük
- Öğrenme sürecini değil, öğrenme ürününü yansıtmalıdır.
- Bitişiklik
- Birbirini izleyen aşamalı bir yapıya sahip olmalıdır. (Örneğin, bilgi basama-
ğında hedef gerçekleşmeden kavrama düzeyinde hedef gerçekleşemez.)

bilişsel alan basamaklarıdır

devinışsel alan basamaklarıdır

duyuşsal alan basamaklarıdır

kapsamında ele alınan bilgi boyutlarıdır



- Alma
- Bilgi, konu, olay, olgu ve objeye karşı dikkat etme ve seçici davranma
- Tepkide bulunma/Cevap verme/Davranışında bulunma
- Bilgi, konu, olay, olgu ve objeye karşı ilgili, istekli olma, tepkide bulunma
ve cevap verme
- Değer verme
- Bilgi, konu, olay, olgu ve objeye değer verme, kendini adama, razı olma,
başka değere kıyasla tercih etme davranışlarını içerir.
- Örgütlenme
- Bilgi, konu, olay, olgu ve objeye ilişkin görüşleri organize etmeyi gerektirir.
- Kişilik hâline getirme/ Nitelenmişlik
- İçselleştirilen, özümşenen değerle ilgili bir davranış kalıbı ve yaşam
felsefesi geliştirme

PROGRAM TASARISI HAZIRLAMADA İÇERİK

İçerik Düzenleme Yaklaşımları

önemlidir

yararlanılır

dikkate alınır

türüdür

İçeriğin Düzenlenmesinde Kullanılacak İlkeler

Kapsama

Yeni bir içeriğin önce-
den öğrenilen yapının
içerisinde verilmesi

Tümdengelim

İçeriğin sunumunda
genel yapılardan
özel yapılara doğru
gidilmesi

Ön koşul

Var olan bilgilerin yeni
öğrenmelere temel
oluşturması

İlgili	Hedeflerle ilişkili olmalı ve hedeflere göre belirlenmelidir.
Ekonomiklik	Sistemati ve iyi örgütlenmiş olmalı, gereksiz bilgilere yer vermemelidir.
Yaşama yakınlık	Uygulanabilir, gerçekleştirilebilir, kullanılabilir olmalıdır.
Kendi kendine yeterlilik	Gerektiği ve yeteri kadar ayrıntılı olmalıdır.
Bilimsellik	Araştırma bulgularını ve sonuçlarını dikkate almalıdır.
Anlamlılık	Öğrencinin kavrayabilme gücünü dikkate almalıdır. İçerdiği örnekler içeriği açıklayıcı olmalı, öğrencilerin deneyimlerini zenginleştirmeli ve daha önce öğrendikleri ile ilişkili olmalıdır.
Düze uygunluk	Öğrenilebilir ve öğretilir olmalıdır. Öğrencinin hazır bulunuşluğuna uygun olmalıdır.
Yararlılık	Bireyin ve toplumun işine yarayabilecek bilgilerden oluşmalıdır.
Geçerlik	Özel bir alana ilgili, sınırlı, güncel ve bilimsel açıdan doğru olmalıdır. Öğrencilere yeterli materyal sunmalıdır.
Güvenirlik	Düzenlenmiş ve açık her durumda uygulanabilen ve değerlendirilebilen, yeterli düzeyde kendini açıklayabilen şekilde olmalıdır. Bilginin kendi içinde tutarlı olmasıdır.
Optimal yapı	İçeriğin öğrencinin kolaylıkla anlayabileceği sadelikte bir yapı sergilemesidir. Bilginin kullanılabilirliğinin sağlanmasıdır.
Denge	Kendi içerisinde bütünleştirilmiş bilgi yapısına eklenen ve çıkarılan öğelere rağmen anlamlı bütünlüğün bozulmamasıdır.
Bağımlılık	Bir bilgi türünün bir başka bilgi türüyle bilgi üretme açısından az ya da çok ilişkili olmasıdır.
Soyutlama	Öğrencilerin içerikte verilen bilgi ile ilgili ana fikre ulaşmalarıdır.
Vardama	İçerik, öğrencinin elde ettiği bilgi ve becerilere dayanarak geleceği yorumlamasına ve tahminde bulunmasına olanak verecek şekilde oluşturulmalıdır.
Alıştırma	İçeriğin başlangıç ve bitiş kısmında, hedeflenen davranışlarla ilgili bir dizi sorunun yer almasıdır.
Şema	İçerik, öğrencilerin kendi öğrenme şemasını kurmasına izin verecek esneklikte düzenlenmelidir. Çünkü öğrenilen yeni bilgilerin anlamlandırılmasında bireylerdeki mevcut bilgi birikimleri (şemalar) kullanılır.
Kaynaşık	Öğrenme konuları ve etkinlikleri, birbirleriyle tutarlı ve ilişkili olarak düzenlenmelidir. Dikey ve yatay kaynaşık olarak ikiye ayrılır.
Dikey	Öğrenme konularının ön koşul öğrenmelere dayalı olarak basitten zora doğru ardıcılık ve aşamalı özelliklerine uygun olarak düzenlenmesidir.
Yatay	Yaşantıların benzerliği ilkesine uygun olarak bir öğrenme konusunun aynı ve farklı disiplinlerde verilmesidir. Önceki öğrenmelerle, sonraki öğrenmeler arasında kurulan ilişkili, yatay kaynaşık çerçevesinde yer alır.

türüdür

Doğrusal Programlama

anahtar kavramıdır

Birbiri ile ardışık, sıralı, yakın ilişkili ve zorunlu ya da ön koşul öğrenmelerin ağırlıklı olduğu konuların ve derslerin tasarımında

Aşamalılık, ön koşul öğrenme, temel dersler

kullanılır

Sarmal Programlama

anahtar kavramıdır

İçeriğin değişik zaman ve yerlerde tekrar edilerek yeniden öğretilmesinin söz konusu olduğu soyut derslerin tasarımında

Tekrar, yatay ilişki

yaklaşımdır

Modüler Programlama

anahtar kavramıdır

Öğrenme ünitelerinin aşamalı olup olmadıklarına bakılmadan anlamlı parçalara, ünitelere ayrılarak düzenlenen içerik programlama tasarımında

Esneklik, öğrenme üniteleri, meslek ve beceri eğitimi, anlamlı parça, konu birimi

tanımlanır

Çekirdek Programlama

anahtar kavramıdır

Normalde farklı disiplinlerde yer alan konular, tüm öğrencilerde ortak bir temel oluşturmak üzere, belli başlıklar altında bir araya getirmek ve bunu deneyimler ve toplumun beklentileri ile bağdaştırarak programa yerleştirmek olarak

Ortak ve seçmeli dersler, esneklik

yaklaşımdır

Piramitsel Programlama

anahtar kavramıdır

İlk yıllarda geniş tabanlı konuların yer aldığı, ileriki yıllarda ise küçük birimlerde uzmanlaşmanın olduğu ve alanın gittikçe daraldığı içerik programlama

Yükseköğretim programları, konu alanı uzmanı

yaklaşımdır

Disiplinlerarası Programlama

anahtar kavramıdır

Farklı derslerin (disiplinlerin) birbirleri ile bağlantılarının dikkate alındığı ve farklı dersler arasında ilişkilerin kurulduğu programlama

Derslerin birbirleri ile ilişkilendirilmesi, dersler arasında kurulan bağlantı

yaklaşımdır

Sorgulama Merkezli Programlama

anahtar kavramıdır

Öğrencilerin ve toplumun temel sorunlarına ve ihtiyaçlarına göre içerik tasarlanır. İçeriğin düzenlenmesinin öğrencilerin sorunlarına göre gerçekleştirildiği programlama

Öğrenci soruları, ihtiyaçları ve sorulan

gerçekleştirilmektedir

Konu ağı - Proje Merkezli Programlama

anahtar kavramıdır

Konuların ağı bir harita biçiminde bölünerek, parçalanarak harita şeklinde çıkartılmakta, öğretim teker teker projelendirilerek, iş birliği/grup çalışması ile

Proje tabanlı, konu ağı, harita

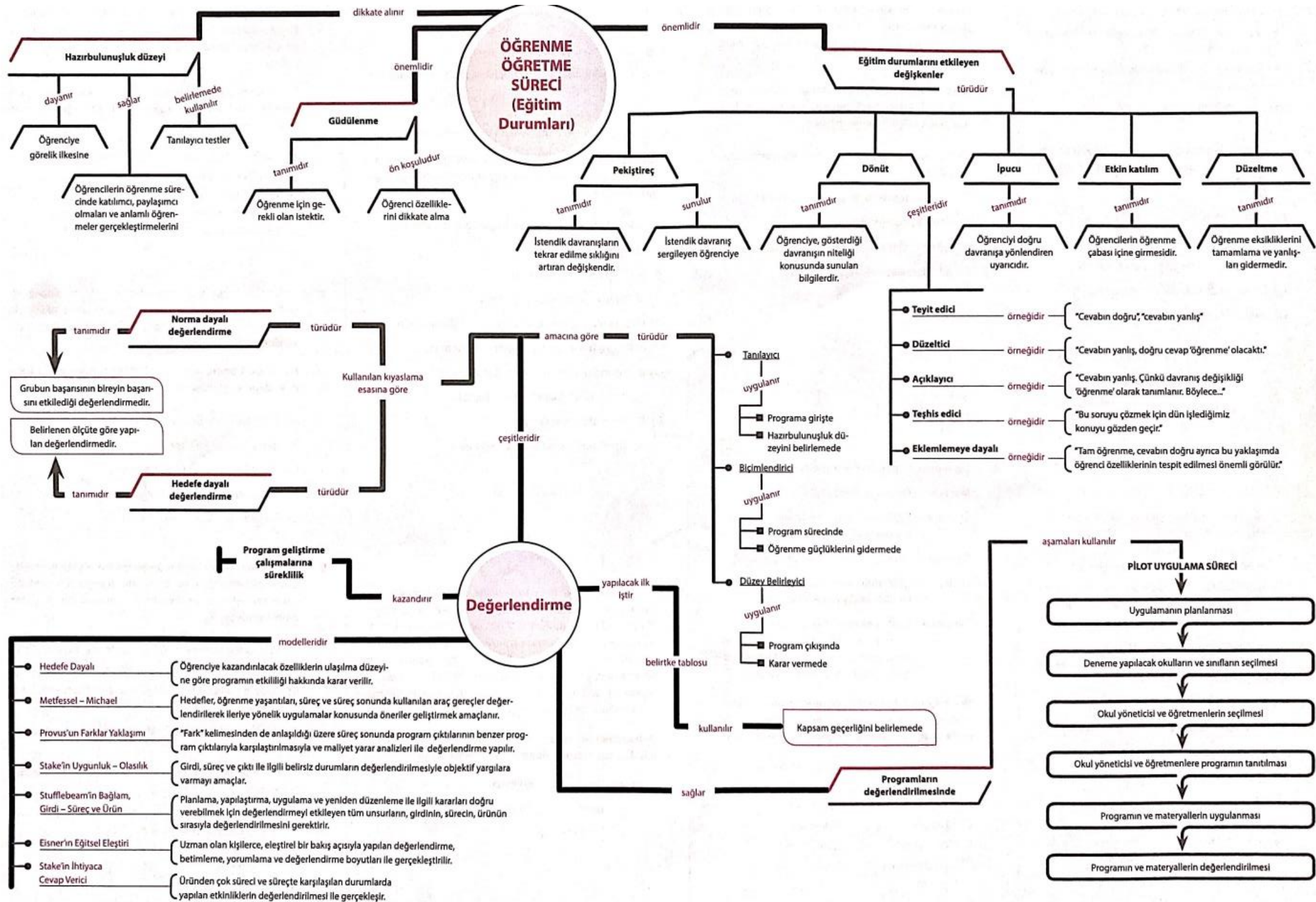
yaklaşımdır

Tematik Programlama

anahtar kavramıdır

Herhangi bir tema ile ilgili farklı disiplinlerden kavram, olay ve olguların bütünleştirilerek ilişkilendirilmesinin sağlandığı programlama

Tema, disiplinlerarası bilgi, beceri ve kavramların bütünleştirme



ÖĞRENME ÖĞRETME SÜRECİ (Eğitim Durumları)

önemlidir

Eğitim durumlarını etkileyen değişkenler

türüdür

Pekiştirici

tanımdır

İstendik davranışların
tekrar edilme sıklığını
artıran değişkendir.

sunulur

İstendik davranış
sergileyen öğrenciye

Dönüt

tanımdır

Öğrenciye, gösterdiği
davranışın niteliği
konusunda sunulan
bilgilerdir.

çeşitlidir

İpucu

tanımdır

Öğrenciyi doğru
davranışa yönlendiren
uyarıdır.

Etkin katılım

tanımdır

Öğrencilerin öğrenme
çabası içine girmesidir.

Düzeltilme

tanımdır

Öğrenme eksikliklerini
tamamlama ve yanlış-
ları gidermedir.

• **Teyit edici** — örneğidir —

"Cevabın doğru", "cevabın yanlış"

• **Düzeltilici** — örneğidir —

"Cevabın yanlış, doğru cevap 'öğrenme' olacaktır."

• **Açıklayıcı** — örneğidir —

"Cevabın yanlış. Çünkü davranış değişikliği
'öğrenme' olarak tanımlanır. Böylece..."

• **Teşhis edici** — örneğidir —

"Bu soruyu çözmek için dün işlediğimiz
konuyu gözden geçire."

• **Eklelemeye dayalı** — örneğidir —

"Tam öğrenme, cevabın doğru ayrıca bu yaklaşımda
öğrenci özelliklerinin tespit edilmesi önemli görülür."

Değerlendirme

çeşitlidir

amacına göre

türüdür

tanımdır

Kullanılan kıyaslama
esasına göre

türüdür

tanımdır

Grubun başasının bireyin başasını
etkilediği değerlendirmedir.

tanımdır

Belirlenen ölçüte göre yapı-
lan değerlendirmedir.

tanımdır

Norma dayalı
değerlendirme

türüdür

tanımdır

Hedefe dayalı
değerlendirme

türüdür

tanımdır

Program geliştirme
çalışmalarına
süreklilik

kazandırır

modelleridir

• **Hedefe Dayalı** —

Öğrenciye kazanılacak özelliklerin ulaşılma düzeyi-
ne göre programın etkililiği hakkında karar verilir.

• **Metfessel – Michael** —

Hedefler, öğrenme yaşantıları, süreç ve süreç sonunda kullanılan araç gereçler değer-
lendirilerek ileriye yönelik uygulamalar konusunda öneriler geliştirmek amaçlanır.

• **Provus'un Farklar Yaklaşımı** —

"Fark" kelimesinden de anlaşıldığı üzere süreç sonunda program çıktıların benzer prog-
ram çıktılarıyla karşılaştırılmasıyla ve maliyet yarar analizleri ile değerlendirme yapılır.

• **Stake'in Uygunluk – Olasılık** —

Girdi, süreç ve çıktı ile ilgili belirsiz durumların değerlendirilmesiyle objektif yargılara
varmayı amaçlar.

• **Stufflebeam'in Bağlam, Girdi – Süreç ve Ürün** —

Planlama, yapıştırma, uygulama ve yeniden düzenleme ile ilgili kararları doğru
verebilmek için değerlendirmeyi etkileyen tüm unsurların, girdinin, sürecin, ürünün
sırasıyla değerlendirilmesini gerektirir.

• **Eisner'in Eğitsel Eleştiri** —

Uzman olan kişilerce, eleştirel bir bakış açısıyla yapılan değerlendirme,
betimleme, yorumlama ve değerlendirme boyutları ile gerçekleştirilir.

• **Stake'in İhtiyaca Cevap Verici** —

Üründen çok süreç ve süreçte karşılaşılan durumlarda
yapılan etkinliklerin değerlendirilmesi ile gerçekleşir.

yapılacak ilk
iştir

belirtke tablosu

kullanılır

sağlar

Programların
değerlendirilmesinde

• **Tanılayıcı** — uygulanır —

Programa girişte
Hazırbulunuşluk dü-
zeyini belirlemede

• **Bilgilendirici** — uygulanır —

Program sürecinde
Öğrenme güçlüklerini gidermede

• **Düzenleyici** — uygulanır —

Program çıkışında
Karar vermede

Kapsam geçerliğini belirlemede

PILOT UYGULAMA SÜRECİ

aşamaları kullanılır

Uygulamanın planlanması

Deneme yapılacak okulların ve sınıfların seçilmesi

Okul yöneticisi ve öğretmenlerin seçilmesi

Okul yöneticisi ve öğretmenlere programın tanıtılması

Programın ve materyallerin uygulanması

Programın ve materyallerin değerlendirilmesi