**BEYİN TEMELLİ ÖĞRENME**

Beynin öğrenme ortamında daha aktif ve etkili olarak kalıcı öğrenmeyi sağlaması için öğretmenlerin şunları bilmeleri gerekir (Jensen, 1995; Jensen, 1998; Wolfe, 2001; Erlauer, 2003):   
  
· Beynin bütün bölgelerinin etkinliği için mümkün olabildiğince çok uyarıcıya ihtiyaç vardır. Statik (durağan, sıkıcı) süreçler, beynin uyarılmasını yavaşlatır.   
  
· Beynin en önemli enerji kaynağı, glikoz, protein oksijen gibi besleyici maddeler içeren kandır. Beyne saate yaklaşık 36 litre, günde 1000 litre kan gider. Bunun yanı sıra, su vücuttaki elektrolit dengeyi sağlar. Su kaybı, okullarda uyuşukluk ve yetersiz öğrenmeye neden olur. Bu nedenle, öğretmenlerin beslenmenin öneminin farkında olması, bu sorunla da eğitimsel bir sorun olarak ilgilenmeleri gerekir. Öğrencilerin düzenli olarak su içmeleri teşvik edilmelidir.   
  
· Okullarda mümkün olabildiğince her iki yarımküreyi de işlevsel hale getiren farklı derslere önem verilmelidir. Sanatsal ve devinimsel etkinliklere de bilişsel etkinlikler kadar önem verilmelidir.   
  
· Olabildiğince çok ve farklı müzikler dinlenmeli bazen de derslerde fon olarak kullanılmalıdır.   
  
· Öğrenme ortamının stres ve baskıdan uzak, güvenilir ve huzurlu bir ortam olmasına özen gösterilmelidir.   
  
· Öğrenenlere sık sık geri bildirim verilmelidir.   
  
· Her öğrenciye okuma alışkanlığı 5-6 yaşlarından itibaren kazandırılmalıdır.   
  
· Her öğrenciye en az bir yabancı dil öğretilmelidir.   
  
· Öğrenme ortamında birbirinden farklı özelliklere sahip öğrencilerin bir arada ve işbirliği içinde olmaları desteklenmelidir.   
  
· Öğretim ortamında yapbozlara, sözcük oyunlarına yer verilmelidir.   
  
· Hipotetik problemler ve günlük yaşam problemleri öğrenciye sunulmalıdır.   
  
· Dersin başında değişik uyarıcı, materyal ve etkinliklerle beyin uyarılarak dikkat yoğunluğu sağlanmalıdır.   
  
· Rehberlik sistemi, öğrencinin “değerli olduğu duygusunu” güncelleyecek etkinlikler düzenlemelidir.   
  
· Okul ortamı (özellikle fiziksel donanım), öğrencinin ilgi ve gereksinimlerine göre düzenlenmelidir.   
  
· Araştırma gezileri, gözlemler yoluyla uyarıcı zenginliği sağlanmalıdır.  
  
· Dersler, sürprizler barındırmalıdır. Örneğin, dersin ortasında bir başka öğretmenin gelerek derse katılması ve sunum yapması gibi…   
  
.Öğrencilere sevildikleri davranış ve tutum olarak gösterilmelidir.   
  
www.genbilim.com/content/view/6892/38

**ÖĞRENME ÜZERİNE**

Öğrenme ve öğretme üzerine yapılan araştırmalar göstermiştir ki,  
\*Bir dersle ilgili bütün alt konuların yüzeysel bir şekilde öğretilmesinden ziyade ,o disiplindeki anahtar kavramların anlaşılmasını sağlayacak daha az konunun derinlemesine öğretilmesi gerekir.(Bransford,Brown&Cocking,2000,s20)  
\*  
''Değerini sürekli koruyan yaratıcı fikirlere gereken önem verilmez ise,öğrenciler bilginin unutulabilir parçaları ile yüz yüze bırakılır.''(wings&McTighe,2005,s.66)  
  
\*Sürekli değerlendirme yapılan sınıf ortamında ,ilk değerlendirme hem sınıf öğretmenine hem de öğrenciye gelişimin izlenmesi için yardımcı olur.(Bransford ve diğerleri,2000,s.239)  
  
\*Her yaştan öğrenci öğrendiği şeyin yararını ve öğrendiği bilgileri başkaları ile ,özellikle de kendi bölgesindekiler üzerinde etkisi olan bir şey yapmada kullanabileceğini gördüğünde daha motivasyonlu olur.(McCombs,1996;Pintrich&Shcunk1996,Bransford ve diğerlerinde ,2000,s.61)  
  
\*Zeka gerektiren otantik ödevler ve etkinliklere katılım öğrencileri motive eder öğrenmenin gerektirdiği zorlu çalışmalarda vazgeçmelerini engeller.(Newmann,Bryk,&Nagaoka,2001,ss29-30)  
Proje tabanlı öğretim yönteminin yararları;   
Öğrencilerin, yaparak, yaşayarak öğrenmelerine olanak sağlar.   
Öğrencilere bağımsız düşünme ve eleştirel düşünme alışkanlığı kazandırır.   
Öğrencilerin problem çözme yeteneği kazanmalarını sağlar.   
Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlar.   
Öğrencilerin kendi kendine ve grupla birlikte çalışmasına olanak verir.   
Sınırlılıkları;   
  
Öğrencilerin bilimsel çalışma yöntemi hakkında ön bilgilerinin olması gerekir.   
Proje çalışmaları çok uzun zaman alabilir.   
Öğretmenin iyi bir planlama ve yönlendirme yapması gerekir.   
Bazı projeler pahalı araç-gereç ve materyal gerektirebilir.   
öntemin uygulanmasında izlenecek aşamalar;   
  
Konuya uygun olarak proje konularının belirlenmesi,   
Öğrencilere bireysel yada grup olarak konuların dağıtılması,   
Proje hazırlarken izlenecek aşamaların belirtilmesi,   
öğrencilerin proje çalışmasına başlaması,   
yapılan çalışmalar ve karşılaşılan sorunlar konusunda öğretmenin yardımcı olması, gerekli olan araç-gereçleri sağlaması,   
yapılan çalışmaların öğrencilerle birlikte değerlendirilmesi.   
Yöntemin uygulanmasında dikkat edilecek hususlar;   
  
Öğretmen proje konusunu belirlerken kazanımlara uygun belirlemesi gerekir.   
Seçilen konu uygulanabilecek, maliyeti ucuz ve araç-gereç gereksinimi kolayca sağlanabilecek alanlardan seçilmelidir.   
Öğrencilerin yaptığı çalışmalar konusunda öğretmen sürekli olarak rehberlik görevini üstlenmelidir.   
PROJE TABANLI ÖĞRENME MODELİ   
1. Öğrenme Senaryosu   
  
Burada konuyla ilgili en önemli özelliklerin ilgi çekici ve davetkar bir şekilde sunulması gerekiyor. Senaryo öğrenme sürecinde öğrenilmesi hedeflenen amaçlar işleniyor. (Örn: Sebep-sonuç ilişkileri) Bu ilişkilerin keşfedilerek senaryo içinde kullanılması hedefleniyor. Örn: “Boğazda neden artık yüzemiyoruz?”   
  
2. Senaryonun Okunması   
  
• Senaryo okunur.   
  
• Ne biliyorum, ne öğrenmek istiyorum... tartışılarak ortaya konur.   
  
• Düşünce, hipotez ve ilişkiler belirlenir.   
  
• Eksikler tartışılır. Öğrenme gereksinimleri belirlenir. Eksik bilgiler saptanır. Öğrenciler kendi kendilerine bir çalışma planı, iş bölümü çıkarırlar.   
  
• Gerekli kaynaklara gidilir. (Kütüphane, internet, laboratuar, uzmanlar vb.)   
  
• Öğretmen bu süreçte destekleyen kişi rolündedir:   
  
Kaynak tanıtımına yardımcı oluyor.   
  
Stratejiler önerebilir.   
  
Olumlu destek vererek rekabeti azaltır.   
  
Öğrencilerin etkili sorgulama stratejileri geliştirmelerine yardımcı olur.   
  
Hedeflerle ilgili bilimsel yöntemlerin oturtulmasına destek verir. (Kanıt toplama gibi.)   
  
Kayıtsız şartsız bilgiyi kabul etmemede model olur.   
  
  
  
3. Öğrenciler 5-6 Kişilik Gruplarda Proje Çalışmalarına Başlarlar   
  
Burada önemli olan öğrencilerin yeni bilgileri toplama beceri ve sorumluluklarını geliştirmeleri. Topladıkları bilgileri kendi dillerine dönüştürmeleri. Öğrencilerin iş bölümünü öğrenmeleri de önemli bir noktadır. Burada ortaya çıkan kişisel beceriler ve farklı bilgi alanları yapıcı bir grup çalışmasına dönüşmelidir. Kişisel öğrenme stilleri bizlere çocukların çoğul zekâ alanları ile de ilgili bilgiler verecektir.   
  
4. Sunu   
  
Öğrenciler projelerini sunarlar. İletişim becerileri, bilginin derlenerek sunulup paylaşılması, etkin katılım, kendi kendini yönetme becerileri, iyi anlamda arkadaş baskısı burada önem kazanan noktalar.   
  
Kısaca, proje temelli öğrenme hayattaki karmaşık durumlarla ilgili sorunları, soruları, bilinmezleri çözmeye yarayan araştırma, inceleme yöntemi ve bunun eğitimde kullanılması.   
  
(Yeni sorular üretme, gözlem yapma, sorgulama.)   
Kaynaklar   
http://www.bilkent.edu.tr/~serpilt/pro.htm  
  
http://www.geocities.com/projetabanli/  
  
http://www.epo.hacettepe.edu.tr/eleman/Bolu.doc

**OYUN TABANLI ÖĞRENME**

“Oyun, insan hayatının her evresinde var olan bir etkinliktir. Oyun, insan hayatının her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte yaşamın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun “dil” olarak kabul edilmektedir.

Çocuk için işten kaçmak ve oyun dünyasına girmek, özgürlüğünü kazanmak,

Oyunları, milyonlarca insan için çekici yapan 12 karakteristik özellik vardır. Bunlar,

Prensky (2001)’e göre şunlardır:

1. Oyunlar, eğlence formatındadırlar. Bize eğlence ve zevk verirler.

2. Oyunlar, oyun formatındadırlar. Bize heyecan ve tutku verirler.

3. Oyunların kuralları vardır ve bu bize oyunların yapısını verir.

4. Oyunların amaçları vardır. Bu bizi motive eder.

5. Oyunlar etkileşimlidir, bir şeyler yapmayı gerektirir.

6. Oyunlar uyarlanabilir. Bu akıcılığı sağlar.

7. Oyunların dönütleri vardır ve bu bizim öğrenmemizi sağlar.

8. Oyunların kazanma durumu vardır ve bu bizim egomuzu tatmin eder.

9. Oyunlar mücadele, yarış, meydan okuma ve karşıtlık içerir. Bu bize heyecan sağlar.

10. Oyunlarda problem çözme vardır ve bu bizim yaratıcılığımızı arttırır.

11. Oyunlarda etkileşim vardır. Bu bizim sosyal olmamızı sağlar.

12. Oyunların sunumları ve hikâyeleri vardır. Bu bize duygu verir.

gelişmek ve yaratma sevincini duymaktır oyun.

EĞİTSEL OYUNLARLA KAZANILAN TEMEL BECERİLER

• Eleştirel düşünme becerisi,

• İletişim becerisi,

• Araştırma becerisi,

• Problem çözme becerisi,

• Bilgi teknolojilerini kullanma becerisi,

• Girişimcilik becerisi,

• Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisi,

• Sınıflandırma becerisi,

• Planlama becerisi,

• Kendini kontrol etme

• Çabuk karar verme

• Uyarlama becerisi,

• Risk alma becerisi,

• Hakkını koruma becerisi,

• Görev paylaşımı yapma,

• Özeleştiri yapma,

• İlişkilendirme becerisi,

• Çok yönlü düşünme.

bote.hacettepe.edu.tr/wiki/index.php/**Oyun**\_**Tabanlı**\_Öğrenme

NE BİLİYORUZ?

Hemen bütün dünya ülkelerinde beyin ve öğrenme ile ilgili araştırmaların yapıldığını biliyoruz.Teknolojideki gelişmeler ve küreselleşmeyle beraber diğer ülkelerdeki çalışmaları takip edebilme şansına sahibiz.Aynı plaformlarda buluşan öğrenen öğretmenler,öğrenciler deneyimlerini paylaşabiliyor.

ÖĞRENMEYİ YENİDEN NASIL DÜŞÜNEBİLİRİZ?

Farklı öğrenme modelleri incelenmelidir.Her öğrenci ve öğretmen kendi öğrenme sitillerini bilerek bir çalışma sistemi geliştirmeli.Öğrenme kendiliğinden ,mümkün olan en doğal ortamlarda,oksijeni bol açık alanlarda,yaparak,yaşayarak,görerek,öğrencilerin aktif katılımıyla keyif alarak,gülerek , oynayarak ,şarkı söyleyerek,keşfederek olmalıdır.Tüm duyuları kullanarak gerçekleşen öğrenme daha kalıcı olacaktır.

NEYİ FARKLI YAPMALIYIZ?

Ders anlatmaktan vazgeçmeliyiz.Doğru sorular sormalıyız.Merak ,ilgi uyandırmalıyız.

Dinlemeliyiz.Öğrenmeyi bir tehdit unsuru gibi görmekten ve göstermekten uzaklaşmalıyız.

Öğrenme sürecinde çocuklarla beraber eğlenmeliyiz.Onların tüm yaratıcılıklarını kullanmalarına fırsat vermeliyiz.Farklı disiplinleri bir arada kullanabilmeliyiz.

Yenilikleri ve değişimleri takip etmeliyiz.Farklı fikirlere,eleştirilere açık olmalıyız.

10 yıl sonra sınıfımızdaki bütün öğrenciler bizim hakkımızda ne düşünecekler,ne hissedecekler ve bizi nasıl hatırlayacaklar?

Siz ilkokul öğretmeninizi hangi yönü veya davranışıyla hatırlıyorsunuz? Sorularına yanıtlar aramalıyız.

BU DEĞİŞİMLER BİZİ NEREYE GÖTÜRÜYOR?

Bazen bir yere sürüklendiğimizi hissediyorum. Dayatmalardan hoşlanmıyorum.Hayata tek bir taraftan bakmayı sevmiyorum.

‘’Nereye gittiğini bilen bir kişiye yol vermek için bütün dünya bir kenara çekilir.’’

Nereye gitmek istediğimizi düşünelim.

<http://aynurdonmez-psikolojim.blogspot.com/2012/02/ogrenme-uzerine.html>