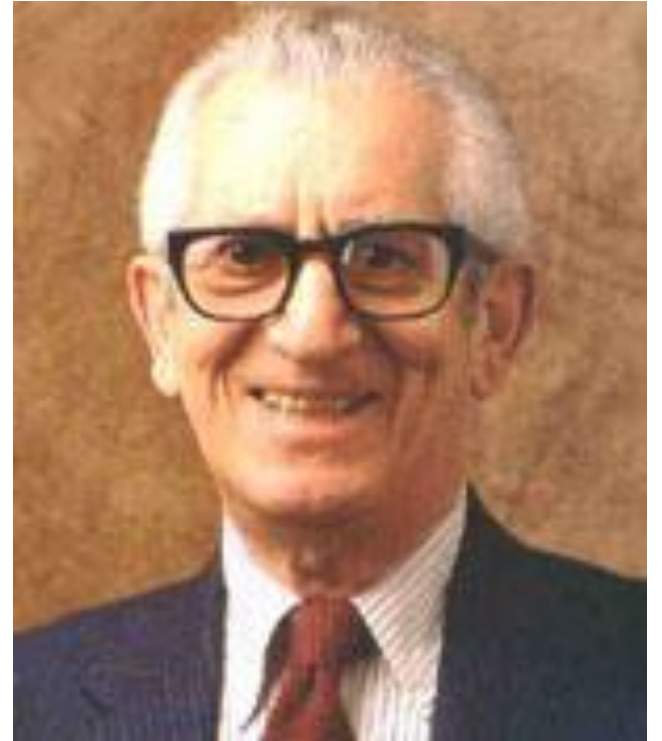


TAM ÖĞRENME MODELİ

GAGNE'NİN ÖĞRENME KURAMI

TAM ÖĞRENME MODELİ

Benjamin BLOOM
(1913-1999)



TAM ÖĞRENME MODELİ

- Tam öğrenme modeli, Bloom tarafından, Carroll'un okulda öğrenme modelinden yararlanılarak geliştirilmiştir.
- Bloom modelde,
 - okul ortamı gibi toplu öğrenmelerde gözlenen bireysel farklılıkların nedenlerini incelemekte
 - bireysel farklılıklara yönelik alınması gerekli önlemleri açıklamaya çalışmaktadır.

- Tam öğrenme modeli öğrencilerin aynı konuyu kavrama sürelerinin farklı olduğu gerçeğinden hareketle, yeterli zaman ve destek verildiğinde **her öğrencinin öğrenebileceği** temeline dayanır.
- Bloom’a göre; insanlar arasında zihinsel güçler bakımından doğuştan gelen bazı farklar mevcuttur. Ancak bunlar eğitimin ürünü olarak sonradan olanların yanında hemen hemen bir hiçtir.

Okulda öğrenmeyi etkileyen faktörler:

- **Öğretme-öğrenme süreciyle doğrudan geliştirilemeyecek faktörler:** Öğrencinin olgunlaşma düzeyi, genel yeteneği, öğretmenin kişilik özellikleri, ailenin sosyo-ekonomik statüsü vb.
- **Öğretme-öğrenme süreci yoluyla değiştirilebilir faktörler:** Öğrencilerin dersle ilgili ön öğrenmeleri; ilgisi, tutumu, başarılı olabileceğine olan inancı, öğretim hizmetinin niteliği vb.

Tam Öğrenme Modelinin Öğeleri

1.Öğrenci Nitelikleri

- Bilişsel Giriş Davranışları
- Duyuşsal Giriş Özellikleri

2.Öğretim Hizmetinin Niteliği

- Öğrenme Ünitesi ya da Üniteleri

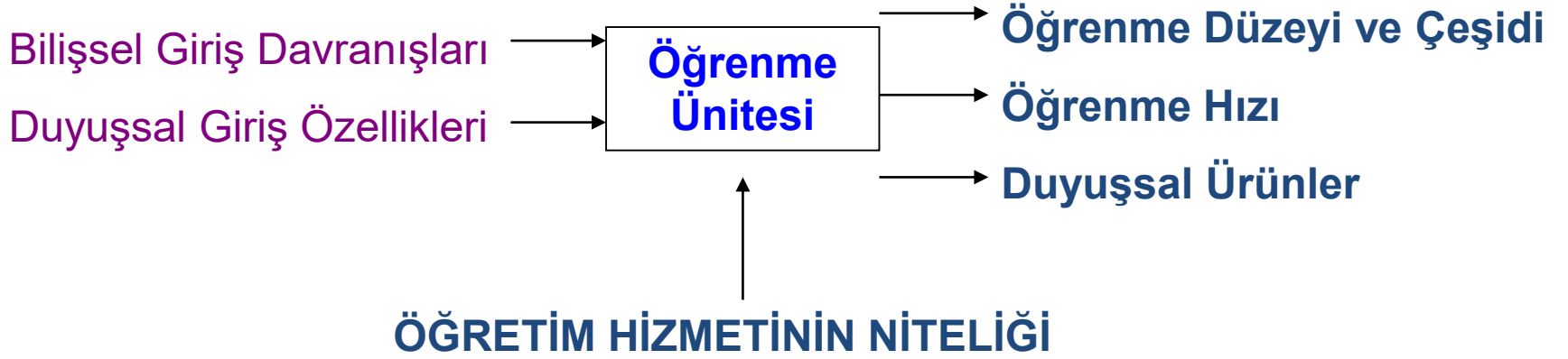
3.Öğrenme Ürünleri

- Öğrencinin Başarısı
- Öğrenme Hızı
- Duyuşsal Ürünler

ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

ÖĞRETİM

ÖĞRENME ÜRÜNLERİ



ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

BİLİŞSEL GİRİŞ DAVRANIŞLARI

Eldeki öğrenme ünitesi ya da ünitelerinin öğrenilebilmesi için gerekli olduğu kabul edilen ön öğrenmelerdir.

- Öğrencilerin bilişsel giriş davranışları ile daha sonraki öğrenme ünitelerindeki başarıları arasında güçlü bir ilişki mevcuttur.
- Bloom'a göre bilişsel giriş davranışları, daha sonraki öğrenme ünitelerinde görülen başarı değişkenliğinin yaklaşık yarısını (%50) açıklama gücündedir.

ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

DUYUŞSAL GİRİŞ ÖZELLİKLERİ

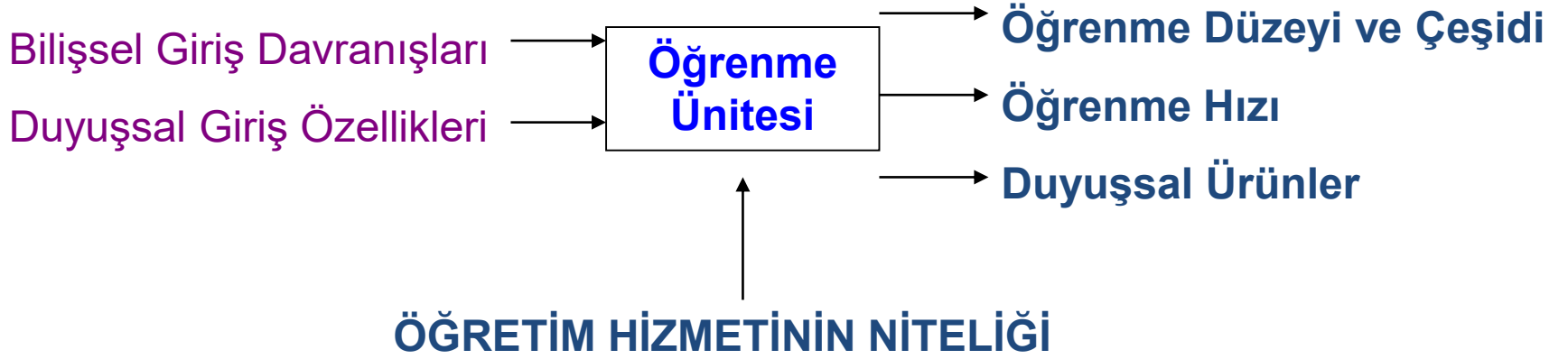
Duyuşsal giriş özellikleri, öğrencilerin belli bir öğrenme sürecine girerken, onların bu süreç içinde gösterecekleri çabanın kaynağını oluşturduğu sanılan ilgileri, tutumları ve böyle bir süreçte başarılı olacaklarına inanma ve güvenme derecesinden oluşan özellikler bütünüdür.

Duyuşsal giriş özellikleri, başarıdaki değişkenliğin % 25 'ini açıklama gücündedir.

ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

ÖĞRETİM

ÖĞRENME ÜRÜNLERİ



ÖĞRETİM HİZMETİNİN NİTELİĞİ

Öğretim hizmetinin niteliğini etkileyen 4 faktör bulunmaktadır. Bunlar:

1. ÖĞRENCİYE SUNULAN İŞARETLER (İPUCU)
2. ÖĞRENCİNİN ÖĞRENME SÜRECİNE ETKİN KATILIMI
3. PEKİŞTİRME
4. DÖNÜT-DÜZELTME

ÖĞRETİM HİZMETİNİN NİTELİĞİ

İŞARETLER (İPUÇLARI):

Öğretme-öğrenme sürecinde öğrenciye neyi öğreneceğini, bunları niçin ve nasıl öğreneceğini gösteren mesajların tümüne işaretler(ipuçları) adı verilir.

- Bu mesajlar sözlü olabileceği gibi, yazılı ya da tüm duyu organlarını etkileyecek şekilde gerçek olay veya varlıklar olabilir

ÖĞRETİM HİZMETİNİN NİTELİĞİ

KATILMA

- Öğrencinin istenen davranışı kazanması için kendine sağlanan işaretlerle belli bir düzeyde açık ya da örtük olarak etkileşmesi ve bu çabayı davranışı kazanıncaya kadar devam ettirmesidir.
- Kısaca, öğrencinin kendisine sağlanan öğretme durumunun ilgili öğeleriyle etkileşmesi ve bu etkileşimi davranışı kazanıncaya kadar sürdürmesidir.

ÖĞRETİM HİZMETİNİN NİTELİĞİ

PEKİŞTİRME:

- Davranışın tekrar edilme sıklığını arttırma işlemidir.
- Bu işlemde kullanılan uyarıcılara pekiştireç adı verilmektedir.
- Olumlu pekiştireçlerin öğrenciye verilmesi, olumsuz pekiştireçlerin de ortamdan çekilmesi davranışın yapılma olasılığını arttırmaktadır.

ÖĞRETİM HİZMETİNİN NİTELİĞİ

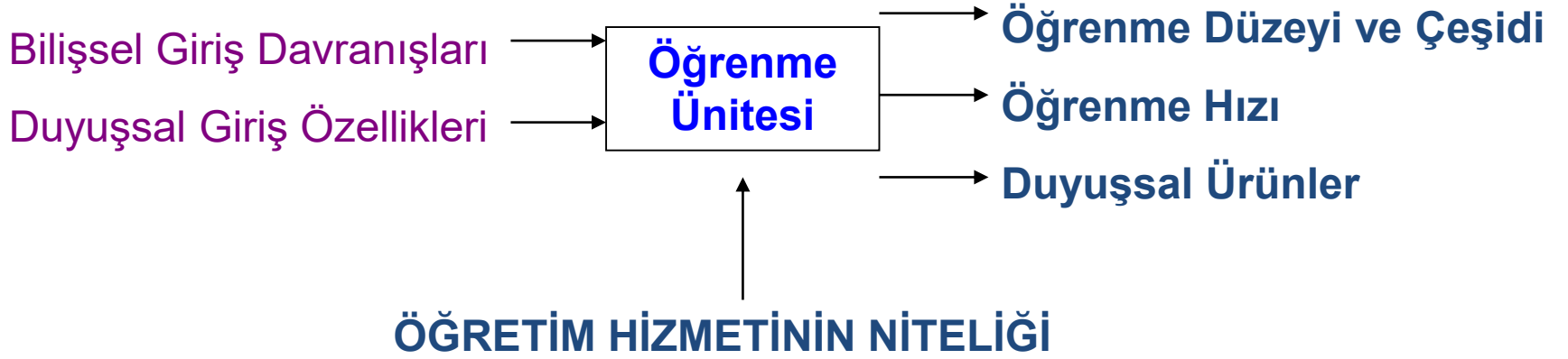
DÖNÜT VE DÜZELTME:

- Dönüt, öğrenciye öğrenmelerinin doğruluğu ya da yanlışlığı hakkında verilen mesajların tümüdür.
- Dönüt sadece öğrenme sonuçları hakkında bilgi vermekle kalmayıp öğrencilerin öğrenme güçlük ve eksiklerinin giderilmesine hizmet ettiği ölçüde öğrenme düzeyinin yükselmesine yardım edebilir.

ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

ÖĞRETİM

ÖĞRENME ÜRÜNLERİ



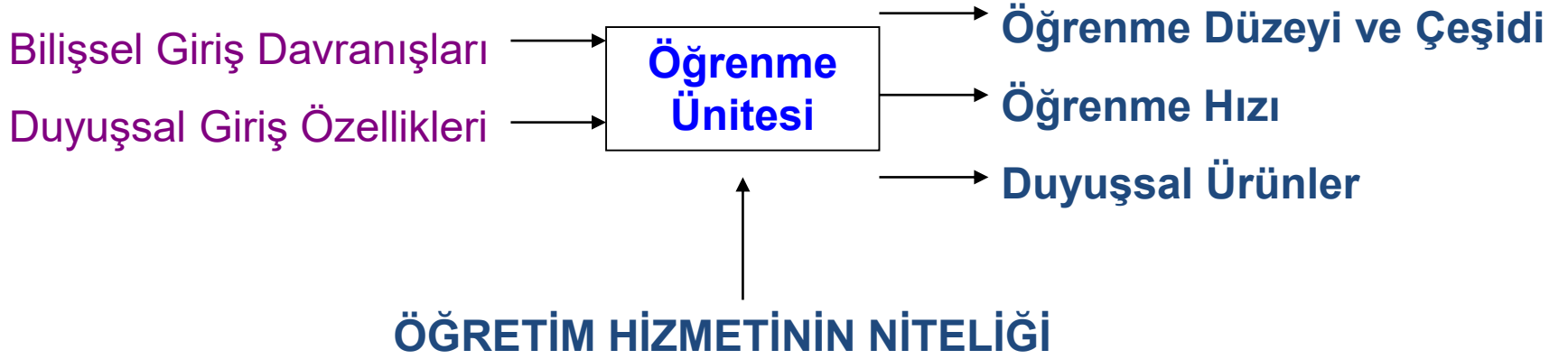
ÖĞRENME ÜRÜNÜ:

- Bloom'un modelinde öğrenme ürünü, öğrencilerin başarısı, öğrenme hızı ve duyuşsal özelliklerdir.
- Bloom'a göre eğer öğrencilerin giriş davranışları öğrenme işinin başında eşitlenir ve her üniteden sonra öğrenme eksiklikleri tamamlanır, öğrenciler için nitelikli bir öğretim hizmeti sunulursa, öğrenciler arasındaki bireysel farklılıklar giderek azalır ve öğrencilerin başarıları artar.
- Okulda tam öğrenme modelinin hedefi de bunu sağlamaktır.

ÖĞRENCİ NİTELİKLERİ

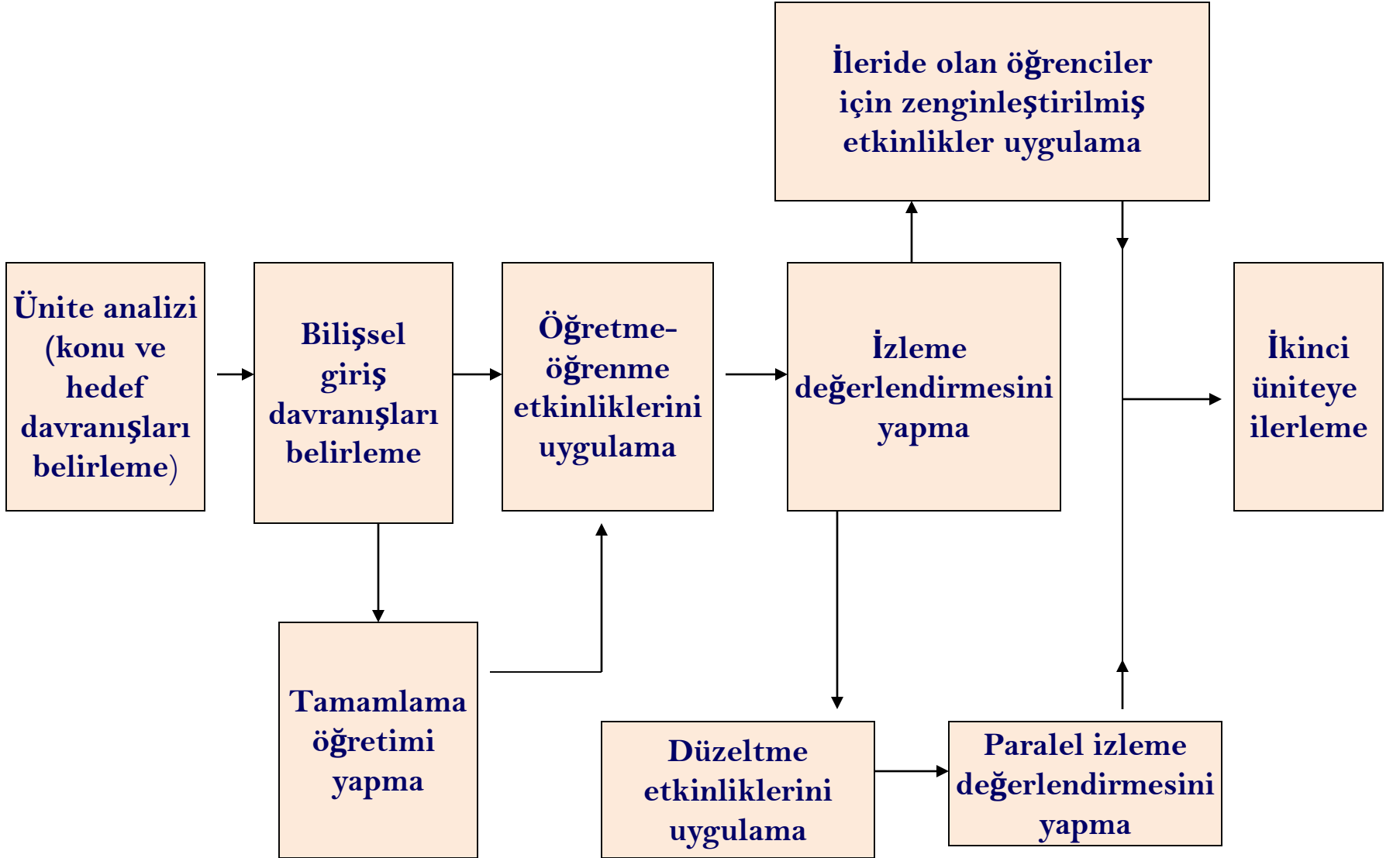
ÖĞRETİM

ÖĞRENME ÜRÜNLERİ



TAM ÖĞRENME MODELİNİN UYGULANIŞI

1. Dersin özel hedef ve hedef davranışları ile bu hedef ve davranışların kazandırılacağı öğrenme ünitelerinin belirlenmesi.
2. Her bir ünitenin öğrenilebilmesi için gerekli önkoşul davranışların belirlenmesi.
3. Öğrencilerin önkoşul davranışlara sahip olup olmadıklarının belirlenmesi
4. Sonuçlara göre, ünitedeki davranışların öğrenilmesi için gerekli fakat eksik olan önkoşul davranışları tamamlama öğretimi yapılır.
5. Tamamlama öğretiminden sonra üniteye yeni davranışları kazandırmaya dönük öğretim etkinlikleri uygulanır.
6. İzleme değerlendirmesi yapılır.
7. Yetersiz öğrenmeye sahip öğrenciler için ek öğrenme etkinliği düzenlenmesi
8. Ek öğrenme sonucu paralel test uygulanması
9. Tam öğrenme gerçekleştikten sonra yeni üniteye geçiş



ÖN KOŞULLAR (GİRDİLER)	İŞLEMLER (SÜREÇ)	ÖĞRENME ÜRÜNLERİ (ÇIKTILAR)
1. Her ünitenin hedef ve davranışlarının belirlenmesi, Bilişsel Duyuşsal Devinişsel Düzeyler için	4. İzleme testlerinin verilmesi, Öğrenme güçlüklerinin ortaya çıkarılması, tam öğrenmeyenlere ek öğrenmenin sağlanması	7. Öğrenme düzeyini belirleyici testlerin verilmesi Öğrenme standardı Öğrenme hızı
2. Tam öğrenme standardının ortaya konması %80 öğrencinin en az %70 puan alması gibi	5. Öğretim hizmetlerinin niteliğinin artırılması, ipucu, dönüt-düzeltilme, pekiştirme, katılım	8. Duyuşsal ürünlerin ortaya çıkarılması Akademik benlik Kendine güven Güdülenmişlik Ruh sağlığı
3. Öğretim niteliğinin belirlenmesi	6. Alternatif öğrenme kaynaklarının seçilmesi, bire bir öğretim, küçük gruplarla öğretim, okulda ek öğretim, evde ek öğretim, programlı öğretim, kaynak ve yardımcı kitaplarla öğretim, akademik oyunlarla öğretim, tekrar öğretim	9. Kalite kontrolün yapılması

MODELİN AVANTAJLARI

- Her öğrencinin **kendi hızında** ilerlemesine imkan tanır.
- Öğrenciye ihtiyacı olduğu kadar **zaman** verir.
- Öğrenciler arasında **eşitliği** sağlar.
- Öğrenme ürünleri sürekli olarak **değerlendirilir**.
- **Süreç** öğrencilerin düzeyine göre ayarlanabilir.
- Öğrencilerin **başarı düzeylerinde** olumlu etki yapar.
- Aşamalı öğrenmede sonraki öğrenmelerde **süre kısalır**.
- **Akademik özgüvende** artış sağlar
- Öğrencilerin kendilerine olan **güvenini artırır**.
- Öğrenci bir sonraki ünite için gerekli **giriş davranışlarını-becerilerini** kazanmış olur.
- Öğretmenin öğretim için **daha iyi hazırlanmasını** sağlar.

MODELİN SINIRLILIKLARI

- Öğretmen açısından uygulama zorluğu. Hedeflerin, hedef davranışların ve ölçme araçlarının hazırlanması, uzmanlık gerektirir.
- Tüm öğrencilerin aynı düzeye gelmesi amaçlandığı için, öğrenme zaman almaktadır.
- Sınıflarda öğrenci sayısı fazladır. Öğretmenin zamanı ve enerjisi sınırlıdır.
- Yavaş öğrenen öğrenciler, hızlı öğrenenlerin zamanını alarak, hızlı ilerlemelerini engelleyebilir.
- Yeniden öğretim yapıldığında çok çeşitli öğretim araçları gerekir.
- Her bir ünite için farklı testler-sınamalar gereklidir.

GAGNE'NİN ÖĞRENME KURAMI

GAGNE

- Gagne entelektüel becerilerin basitten karmaşığa doğru hiyerarşik bir şekilde sıralandığını bir öncekinin bir sonraki için ön koşul özelliği taşıdığını ileri sürmektedir. Gagne'ye göre sekiz tür entellektüel beceri vardır. Bu beceriler karmaşıktan basitte doğru sırasıyla aşağıda gösterilmiştir.

Problem Çözme	Kuralları uygulayarak bir problemi çözme ya da bir genellemeyi öğrenme. Örnek: Kirchoff Kanunları öğrenildikten sonra, verilen elektrik devrelerinin çözümlenmesi gibi.
İlke Öğrenme	İki veya daha fazla kavram arasında ilgi kurma. Örnek: Isıtılan su, 1 atm basınç altında 100C'de kaynar gibi.
Kavram Öğrenme	Bir sınıf oluşturan nesne ve olaya grup olarak tepkide bulunma. Sınıflama, eşya ve olayların ortak özelliklerine göre gruplama. Örnek: Skaler ve vektörel büyüklükler, memeliler, meyveler gibi
Ayırt etmeyi Öğrenme	Uyarıcıları belli özelliklerine göre birbirinden ayırma, farklı durumlara farklı tepkide bulunma; Örnek: Bir dizi anahtarın her birini ayrı kapı için kullanabilme. Trafik ışıklarına göre gerekli hareketleri yapma.
Sözel Bağ Kurma	Uyarıcı tepki bağlarını birbirlerine bağlama. Örnek: Kavram tanımlama, şiir ezberleme, konuşma.
Basit Zincirleme	Basit uyarıcı tepki bağlarını bir sıra içinde kullanma. Örnek: Deney yapma, kapı açma, kalemi tutma, arabayı çalıştırma.
Uyarıcı Davranım Öğrenmesi	Uyarıcı davranım arasında bağ kurma yoluyla öğrenme. Örnek: Operant koşullamayla ilgili öğrenmeler.
İşaret Öğrenme	Otomatik, isteğimiz dışında duygusal tepkide bulunma, şartlı refleks gibi. Örnek: Elektrik çarpmasında ani hareket yapma, fareden korkma, ışıpta gözbebeğinin küçülüp büyümesi, gözü kapama gibi.

Öğretme sürecinde yer alması gereken unsurlar:

1. Dikkati sağlama ve motivasyonu harekete geçirme,
2. Öğrenciyi dersin yada ünitenin sonunda ulaşılması istenen amaçlardan haberdar etme,
3. Öğretilecek konunun alt kademelere ayrılması,
4. Öğrencilerin entelektüel beceri seviyelerinin tespiti,
5. Öğretimi belirlenen seviyeye göre planlama,
6. Yeni öğrenmelerle ilgili daha önce öğrenilmiş bilgi ve becerilerin hatırlatılması,
7. Uyarıcı materyallerin sunulması,
8. Öğrenciye yol gösterme, rehberlik etme,
9. Davranışı ortaya çıkarma,
10. Geribildirim sağlama
11. Öğrenilenleri değerlendirme,
12. Öğrenilenlerin kalıcılığını ve geçişini sağlamadır.

Gagné'nin önerdiği öğretme modeli sırasıyla aşağıda verilmiştir:

I Öğretme Olayları	II Öğrenme Olayları
1. Dikkati sağlama	Sinir titreşimlerinin akımlarının alınması
2. Öğrenciyi dersin amaçlarından haberdar etme	Yönetici-kontrol mekanizmasının harekete geçmesi
3. Öğretilecek konunun alt kademelere ayrılması	Basit mantıksal parça-bütün ilişkisi kurma
4. Seviye tespiti	Var olan entelektüel becerilerin farkına varılması
5. Öğretimin seviyeye göre planlanması	Amacın her öğretme kademesinde hatırlanması
6. Daha önceki öğrenmelerin hatırlatılmasını sağlama	Daha önce öğrenilmiş bilgileri uzun süreli bellekten kısa süreli belleğe geri getirme
7. Öğrenciye uyarıcı materyallerin sunulması	Seçici algı için önemli noktaların görülmesi
8. Öğrenmeyi klavuzlama (yardım ve rehberlik etme)	Bilgiye anlam verme ve kodlama sürecinin çalışması
9. Davranışı ortaya çıkarma	Davranış oluşturunucuların harekete geçmesi
10. Geribildirim verme	Pekiştirmeyi oluşturma
11. Davranışları değerlendirme	Geri getirme mekanizmasını harekete geçirme ve pekiştirmeyi mümkün kılma
12. Kalıcılığı ve transferi sağlama	Geri getirme mekanizması için ipuçları ve stratejiler sağlama ve harekete geçirme.

