

Eđitim Programı Tasarımı ve Modeller

Doç. Dr. Nuray ZAN

Tasarlama(Program Tasarlama Modelleri)

- Eğitim programı tasarımı, programın öğelerinin saptanması süreci olup, öğretimin anlamlı bir bütünlük içerisinde düzenlenmesidir.
- Eğitim programı planlanırken işe öncelikle programın nasıl olacağını tasarlamakla başlanmalıdır. Bu bakımdan program tasarımını bir mimarın bir yapıyı tasarlaması ve planını çizmesi sürecine benzemektedir.

Eğitim programının temel ögeleri

- Program tasarımları eğitim programını oluşturan temel ögelerden ve bu ögeler arasındaki ilişkilerin düzenlenmesinden oluşmaktadır. Programın temel ögeleri:

Hedef- davranış

İçerik

Eğitim durumları

Ölçme ve Değerlendirme

Kazanım

Tema- Konu alanı

Etkinlikler

Sınama Durumları

- Program tasarımı ve felsefe

Program Tasarım Süreci

Eğitim Programı tasarımı çalışmaları bir programın ana çerçevesini büyük oranda oluşturmakta ve şu dört soruya yanıt aramaktadır.

- 1) **Ne yapılmalıdır?**
- 2) **Konu alanı** neleri içermelidir?
- 3) Hangi **öğrenme stratejileri, kaynak ve etkinlikleri** kullanılmalıdır?
- 4) Sonuçları değerlendirmek için hangi ölçme teknikleri ve araçları kullanılmalıdır?

Program Tasarım Yaklaşımları



1) Konu Merkezli
(Derslere Göre Düzenlenen) Tasarımlar

2) Birey/ Öğrenen Merkezli
(Aktivite İlkesine Dayanan) Tasarımlar

3) Sorun Merkezli
(Problemlere Göre Düzenlenen)
Tasarımlar

Program Tasarım Yaklaşımları

Konu Merkezli



Konu Alanı Tasarımı
Disiplin Tasarımı
Geniş Alanlı Tasarım
Süreç Tasarımı

Öğrenci Merkezli



Çocuk Merkezli T.
Yaşantı Merkezli T.
Romantik Tasarım
Hümanistik T

Sorun Merkezli



Yaşam Koşullu T.
Çekirdek T.
Yeniden Yapılan. T.

Konu Merkezli Program Tasarımları

- Dayanağını temel felsefelerden idealizm ve realizm, eğitim felsefelerinden daimicilik ve esasicilik oluşturur.
- Değişmeyen evrensel bilgiye göre program düzenlenir.
- Program, derslerden ya da konulardan oluşur. İçerik ögesi öne çıkarılır.
- Program, genellikle konu uzmanları tarafından hazırlanır.

Özellikleri

- İçerik, en iyi anlaşılabilir şekilde düzenlenir.
- Anlatım, soru-cevap, yazılı alıştırmalar, tekrar gibi yöntemler sıklıkla yer alır.
- İçerik, konu uzmanlarının düzenlediği gibi öğretmenler tarafından uygulanır ve zamanında bitirilir.
- Öğrenciler genellikle pasiftir

Sorunları

- Ders çeşitliliğinin artmasıyla birlikte “Her şeyi öğrenmek zorunlu mudur?” sorunlarının önem kazanması
- Seçmeli dersler, çeşitlenmenin getirdiği görece bir çözümdür. Ancak ikinci sınıf ders olarak algılanır.
- Zaman: Genellikle, ders saatleri ve süreleri deneyimlere dayanarak belirlenmektedir. Eğitsel ölçütler temele alınmamaktadır.
- Bu tasarımda sosyal sonuçları düşünülmeden programlar hazırlanmaktadır.

KONU MERKEZLİ TASARIMLAR

1) Konu Tasarımı (Daimicilik)

2) Disiplin Tasarımı(Esasicilik)

2A) Disiplinler Arası (Korelasyon)Tasarım(İlerlemecilik)

3) Geniş Alan Tasarımı(Esasicilik)

4) Süreç Tasarımı(İlerlemecilik)

1. KONU TASARIMI

- En eski, en sık kullanılan ve bilinen tasarım yaklaşımıdır.
- İdealizm baskındır.
- Öğrencinin konuya ilişkin bilgi kazanması, öğrenme için yeterlidir.
- Evrensel nitelikli değişmeyen bilgi; öğrencilerin ilgi, yetenek ve hazırbulunuşlukları dikkate alınarak uzmanlarca düzenlenir.

1. KONU TASARIMI

- Konular; basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene, kolaydan zora, önkoşulluk gibi ilkeler dikkate alınarak düzenlenir.
- Dersler arasında değil, konular arasında sıkı mantıksal bağlar vardır.
- Konuların hangi sırada ve ne kadar süre ile öğrencilere verileceği önceden belirlenmiştir. Öğrencilerin de bu düzene uyma zorunluluğu vardır.
- Sıklıkla sunuş yoluyla öğretim kullanılır.

2. DİSİPLİN TASARIMI

- Temel felsefe olarak realizme ve eğitim akımı olarak esasiciliğe dayanır.
- Eğitim programının içeriği, akademik disiplinler ve dersler üzerinde yoğunlaşır.
- Her ders ya da disiplin kendi içinde bütündür ve diğerlerinden bağımsızdır.
- Her dersin ya da disiplinin kendine özgü içeriği düzenleme yaklaşımı vardır ve genellikle disiplinin yapısı kullanılacak yöntemi de belirler

2. DİSİPLİN TASARIMI

- Deney, gözlem ve araştırma faaliyetlerine yer verilir. Önemli olan öğrencinin disiplinin yapısını, dayandığı mantığı anlaması ve edindiği bilgileri yeni ya da benzer durumlarda kullanmasıdır.
- Öğretmenin alanında uzman olması önemlidir.
- Sıklıkla yükseköğretim programlarının tasarımında kullanılır.

3. DİSİPLİNLER ARASI

****(Korelasyonel)TASARIM

- İdealizm baskındır.
- Konu merkezli tasarımların sınırlılıklarını ortadan kaldırmak için geliştirilmiş tasarımlardan biridir.
- Dersler ya da konular arasında ilişki kurmak esastır.
- Öğretmenler işbirliği içinde olmalı, öğretimi planlama, uygulama ve değerlendirme süreçlerinde eşgüdüm içinde çalışmalıdır.
- Son dönemlerde ülkemiz programlarında kullanılmaktadır.

ARA DİSİPLİN ALANLARI

- **Afet eğitimi ve güvenli yaşam**
- **Girişimcilik**
- **İnsan hakları ve vatandaşlık**
- **Özel eğitim**
- **Rehberlik ve psikolojik danışma**
- **Sağlık kültürü**
- **Spor kültürü ve olimpiik eğitim**

ÖĞRENME ALANI TEMA/ ÜNİTE	DERS KAZANIMLARI	SPOR KÜLTÜRÜ VE OLİMPİK EĞİTİM KAZANIMLARI
Canlılar ve Hayat/ Vücudumuz Bilmecesini Çözelim	1.5. İskeletin ve kasların birlikte vücuda şekil verdiğini model oluşturarak gösterir.	3. Kasların vücudumuzdaki yerlerini ve işlevlerini bilir.
	1.6. Gözlemleri sonucunda hareketi sağlayan kasların iskelete bağlı olduğunu belirtir.	4. Kemik, kas ve eklemlerin bir bütün olarak hareket sistemini oluşturduğu ifade eder.
	1.8. Egzersiz ile kas ve kemik gelişimi arasında ilişki kurar.	9.Sporun beden üzerindeki (solunum, dolaşım, sindirim, sinir vb. sistemleri metabolizma yorgunluk, zindelik vb.) etkilerini açıklar.

SINIF: 2 - MATEMATİK

ÖĞRENME ALANI	DERS KAZANIMLARI	REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMA KAZANIMLARI
Ölçme/ Uzunlukları Ölçme	2. Standart uzunluk ölçme araçlarını belirterek gerekliliğini açıklar.	5. Meslekleri tanır ve mesleklerin toplum içindeki önemini kavrar.
Ölçme/ Zamanı ölçme	1. Tam ve yarım saatleri okur, saati tam ve yarım saate ayarlar.	17. Zamanını düzenli kullanır, planlı çalışabilme becerisini geliştirir.
Veri/ Nesne Grafiği	2. Nesne grafiğini yorumlar.	13. İlgilendiği ve ilgilenmediği faaliyetlerin farkında olur.

SINIF: 3 – HAYAT BİLGİSİ

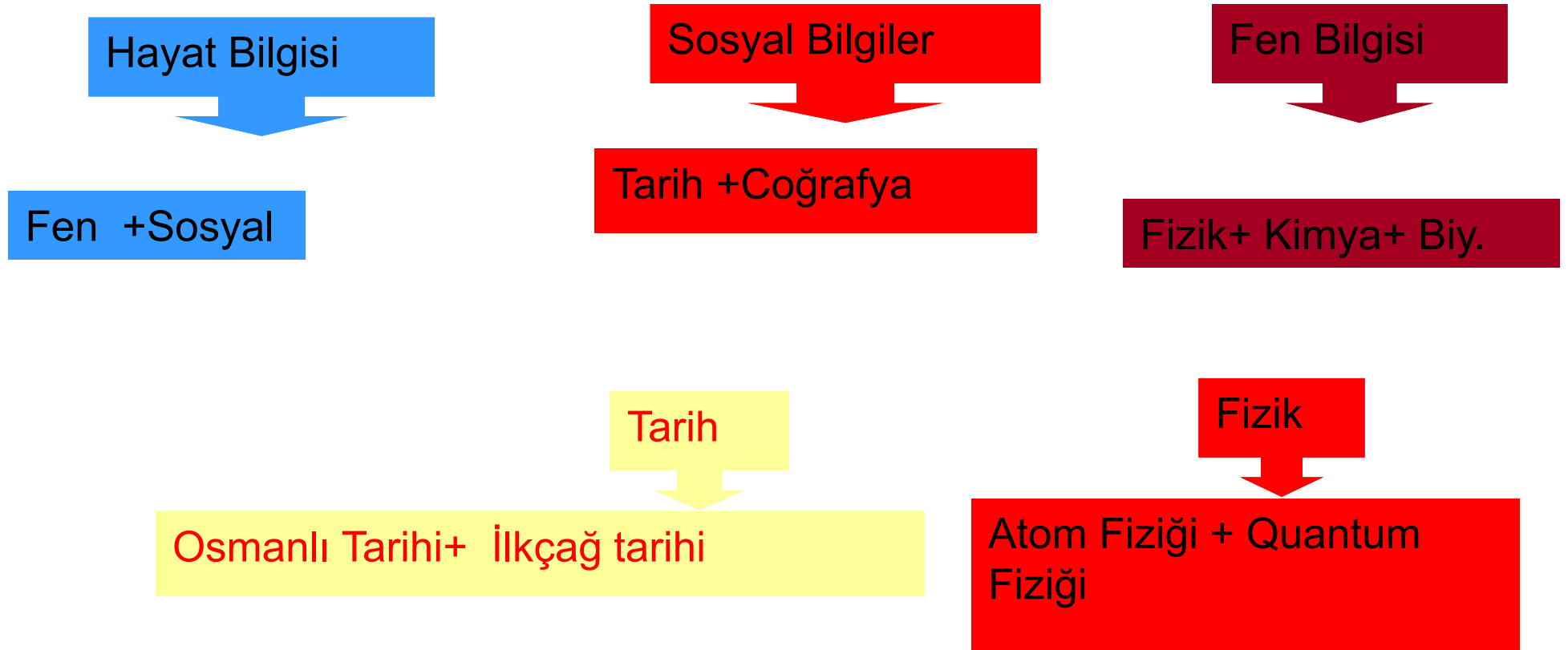
TEMA	DERS KAZANIMLARI	İNSAN HAKLARI VE VATANDAŞLIK KAZANIMLARI
OKUL HEYECANIM	A.3.5 Kendi sağlığı kadar başkalarının sağlığını korumaktan da sorumlu olduğunu kavrar. A.3.25. Okula geliş ve gidişlerinde başkalarının kabul edilemez önerileriyle karşılaştığında etkili reddetme davranışı sergiler. A.3.7. Öğretmeni ve arkadaşları ile iletişim kurarken uygun davranışlar sergiler. A.3.11. Arkadaş seçerken ve kişisel tercihlerde bulunurken olumlu değerleri gözetir. A.3.20. Arkadaşlarının yanlış davranışlarını fark eder ve yanlışlık içermeyen davranışlar sergiler. A.3.18. Okul ve sınıf eşyalarını özenli kullanmadığında ortaya çıkabilecek sorunları tanır ve davranışlarının sonuçlarını üstlenir. A.3.23. Okulda karşılaştığı sorunları çözmek için en uygun çözüm yolunu uygular. A.3.19. Tüketici olarak sahip olduğu hakları bilir ve bilinçli tüketici davranışları sergiler.	2. Haklarını korumanın önemini açıklar. 32. Yaşam ve eğitim hakkına zarar verecek kötü alışkanlıklardan uzak durmasını bilir. 22. Her insanın saygıyı hak ettiği bilincini taşır. 23. Ön yargı, ayrımcılık ve çatışmanın olumsuzluklarını bilir. 38. Okulda karşılaştığı sorunlara yönelik demokratik çözüm yolları üretir. 52. Tüketici olarak haklarını bilir ve kullanır. 25. Çatışmaları şiddete başvurmadan çözebilme becerisi gösterir. .

4. GENİŞ ALAN TASARIMI

- İdealizm baskındır.
- Öğrenciye kazandırılacak bilgi, beceri ve duyguların birleştirilmesi gerekir; çünkü bütündür.
- Bilgi, beceri ve duyguların bir bütünlük içinde öğrenciye sunulması; aralarındaki ilişkinin de anlaşılmasını sağlar.
- Fen ve teknoloji, sosyal bilgiler , dil ve edebiyat, güzel sanatlar gibi dersler geniş alan örnekleridir.
- Ayrıntılı bilgiye yer verilmez, genel ve geçer olan evrensel doğrular üzerinde durulur.
- Anlamlı, mantıklı ve ilişkili bir biçimde benzer derslerin ya da konuların bir araya getirilerek yeni derslerin oluşturulması esastır.

- Geniş alan Tasarımı

Alanların Bütünleştirilmesiyle program düzenlenir.



Amaç konuları genel hatlarıyla Yüzeysel öğretmektir.

5. SÜREÇ TASARIMI

- Konular daha iyi nasıl öğretilbilir?” sorusuna odaklanır. Temel amaç, öğrencinin konuları en iyi nasıl öğreneceğinin belirlenmesidir.
- **Eleştirel düşünme** bu tasarım yaklaşımının en önemli ürünüdür.
- Her konu için ayrı ayrı öğrenme ortamı ve yöntemi yerine tüm konular için ortak olan öğrenme yolu benimsenir.
- Problem çözebilme, karar verebilme ve kavrama önemli öğrenme yollarıdır.
- Okulöncesi dönemde yaşamın, kavramların ortak öğrenme yolu olarak kabul edilen oyunla öğretilmesi süreç tasarımına örnektir.

Program Tasarım Yaklaşımları

Konu Merkezli



Konu Alanı Tasarımı
Disiplin Tasarımı
Geniş Alanlı Tasarım
Süreç Tasarımı

Öğrenen Merkezli



Çocuk Merkezli T.
Yaşantı Merkezli T.
Romantik Tasarım
Hümanistik T

Sorun Merkezli



Yaşam Koşullu T.
Çekirdek T.
Yeniden Yapılan. T.

2-Birey/Öğrenen Merkezli Tasarımların Özellikleri

- Temel felsefe olarak pragmatizme, eğitim akımı olarak ilerlemeciliğe dayanır.
- Bireylerin değişen ilgi ve gereksinimleri önemlidir. Her eğitsel çaba, yenilerini doğuracaktır.
- Öğrenme, ancak öğrencinin öğrenmeye aktif katılması ile gerçekleşir.
- J. Dewey`e göre aktif katılım; konuşarak, yaparak, araştırarak ve yaratarak gelişir.
- Çoğunlukla ilköğretimde kullanılır.

Birey/Öğrenen Merkezli Tasarımların Özellikleri

- Genellikle önceden hazırlanmış bir program yoktur. Program yapma sürecine genellikle öğrenciler de dahil edilmeli ve uygulama öğrencinin görüşlerine göre şekillenmelidir, esnemelidir.
- Konu merkezli tasarımlarda programı desteklemek için ders dışı faaliyetlere sıklıkla yer verilirken, öğrenen merkezli tasarımlarda çocukların bireysel ilgi ve gereksinimleri geniş ölçüde karşılandığından ders dışı faaliyetlere gerek kalmamaktadır.
- Çoğunlukla problem çözme yöntemi uygulanır. **Öğretmen rehberdir.**
- Program öğelerinden eğitim durumları baskındır ve öğrencinin önceden belirlenmiş içeriği öğrenmesi değil, kendi içeriğini kendisi yaratması söz konusudur.

Birey/Öğrenen Merkezli Tasarımların Sorunları

- Eğitime sosyal bir yön vermek, öğretim yoluyla sosyal fayda sağlamak imkansızdır. Hedefler önceden belirlenmediğinden ne etkin bir öğretim gerçekleştirmek, ne benzer niteliklere sahip bireyler yetiştirmek, ne de planlı kalkınma için gerekli insan gücünü yetiştirmek mümkün değildir.
- Pahalıdır.
- Öğrencileri gruplama problemi
- Üst öğretim kademelerinde uygulanması zordur.

BİREY/ÖĞRENER MERKEZLİ TASARIMLAR

1) Çocuk Merkezli Tasarımlar(ilerlemecilik)

2) Yaşantı Merkezli Tasarımlar(ilerlemecilik+yeniden Kurmacılık)
En öğrenci merkezli model

3) Romantik (Radikal) Tasarımlar (Naturalizm)

4) Hümanistik Tasarımlar (ilerlemecilik)

1. Çocuk Merkezli Tasarımlar

- Öğrenme öğrencinin yaşantısından ayrılmamalıdır.
- Program tasarlanmadan önce öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları belirlenir.
- **“Kişi yaşadığını öğrenir.” Taba**
- İstendik davranışa ancak aktif, hedefe dayalı ve deneyim içinde kök salan öğrenme ile ulaşılabilir.
- Her öğrenci için farklı programlar hazırlanmalıdır.

2. Yaşantı Merkezli Tasarımlar

- Önceden , öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları belirlenemez.
- Öğrencilerin gerçek ilgi ve ihtiyaçları süreçte belirlenerek program hazırlanır.
- Program, öğrenme-öğretme süreçlerinin başında hazır değildir, süreçte gelişen gereksinimlere göre değişebilir.
- Program hazırlama ve öğretim süreci eş zamanlı ilerler.
- Öğretmenler, öğrencilerin gereksinimlerini uygulamada belirlemeli, bu gereksinimlere göre programlar öğrencilerle birlikte hazırlanmalıdır.

3. Romantik (Radikal) Tasarımlar

- “Kişiler, kendilerini en iyi kendi doğalarında bulabilirler.” Pestallozzi
- Okullar öğrencinin gelişmesi önünde engeldir.
- Her öğrenci kendi doğasında ele alınmalıdır.
- Okulun işlev ve işgörüsü gözden geçirilmelidir.
- Bu tasarım yaklaşımında plan ve programdan hoşlanılmaz.

4. H manistik Tasarımlar

- İnsan davranışı uyarıcı-tepki ilişkisiyle açıklanamaz.
- Davranışçılığa karşıdır.
- Bireysel farklılıklar ve özellikler önemlidir.
- Öğrencilerin kendilerini gerçekleştirebileceği, baskı ve zorlamanın olmadığı eğitim ortamları önemlidir.
- Birey odaklıdır, programların hazırlanışında bilişsel ağırlıklı kuramların temel alınmasını savunur.
- Maslow'un kendini gerçekleştirme görüşü

Program Tasarım Yaklaşımları

Konu Merkezli



Konu Alanı Tasarımı
Disiplin Tasarımı
Geniş Alanlı Tasarım
Süreç Tasarımı

Öğrenen Merkezli



Çocuk Merkezli T.
Yaşantı Merkezli T.
Romantik Tasarım
Hümanistik T

Sorun Merkezli



Yaşam Koşullu T.
Çekirdek T.
Yeniden Yapılan. T.

Sorun Merkezli Tasarımların Özellikleri

- Temel felsefe olarak pragmatizme, eğitim akımı olarak yeniden kurmacılığa ve ilerlemeciliğe dayanır.
- Programın merkezinde zorunlu olan toplum gereksinimleri vardır.
- Ayrı ayrı derslerin öğretimi toplumun geliştirilmesinde işlevsel değildir.
- Sosyal değerlere önem verir.
- Toplumda önemli olan problemlerin çözümünde yetenekli, fikir sahibi bireylerin yetiştirilmesi sağlıklı bir toplumu yaratır.

Sorun Merkezli Tasarımların Özellikleri

- Öğrencilerin; düşüncelerini geleceğe yöneltmesi, olayların sosyal sonuç ve ilişkilerini öğrenmesi, toplumun kalkınması yönünde yapıcı ve işbirliği içinde çalışması, kalkınma stratejileri ve teknikleri konusunda beceri kazanması gerekir.
- Bütün öğrencilerin öğrenmeleri gereken ortak öğrenme tecrübelerini temel alır.
- Öğretmen-öğrenci, öğretmenler kendi aralarında ve öğrenciler de kendi aralarında plan hazırlarlar.
- Okul günün önemli bir bölümü çok yönlü çalışmayı, disiplinler arası bağlantıları kurmayı gerektirecek şekilde problematik çalışmalara ayrılır. (Ör. göç, hastalık, savaş)

Sorun Merkezli Tasarımların Sorunları

- Uzayan süreçler, öğrencileri öğrenme çaba ve isteğinden uzaklaştırabilir.
- Okullarda, sorun merkezli tasarımların gerektirdiği biçimde zaman dilimlerinin ayarlanması karmaşa yaratabilir.
- Öğretmenlerin yetişmişlik düzeyi, program uygulamalarını aksatabilir.

SORUN MERKEZLİ TASARIMLAR

1. Yaşam Şartları Tasarımı (Yeniden Kurmacılık)

2. Çekirdek (Core) Tasarım(İlerlemecilik)

3. Yeniden Yapılandırmacı (Yeniden Kurmacılık)

1. Yaşam Şartları Tasarımı

- Konular toplum yaşamına uygun olmalıdır.
- Öğrenciler gerçek yaşam problemlerine yönelik genelleme becerisi kazanmalıdır.
- Öğrenciler yaşamı bizzat öğrenir ve edindiği becerileri yaşamında kullanırsa toplumun da ilerlemesine katkıda bulunur.
- Öğrenciler sorun çözme süreçlerini kullanmalıdır.

2. Çekirdek (Core) Tasarım

- Ayrı ayrı ders konularının öğretilmesi, okulların toplumsal gelişmedeki işlevini azaltır.
- Program tasarımları öğrenciler sisteme girmeden önce yapılır, ancak süreçte değişiklikler yaşanabilir.
- Okul bir laboratuvarıdır.
- Öğrenciler toplumun sorunlarını algılamalı ve çözmelidir.
- Disiplinler arası anlayış ve işbirliğine dayalı çalışmalar önemlidir.
- Demokratik sınıf ortamı yaratılmalıdır.
- Programın içeriğini, olgusal nitelikli temalar oluşturur.

3. Toplumsal Sorunlar ve Yeniden Kurmacılık

- Toplumun yaşadığı sosyal, politik, ekonomik gelişmeler programa yansıtılmalıdır.
- Zaman, sürekli olarak toplumu değiştirmeye zorlar.
- Toplumsal değişimi en iyi okullar sağlar.
- Okulların doğrudan katılımını sağlayarak toplumun ilerlemesi sağlanabilir.
- Programın içeriği, güncel toplumsal sorunlara ya da toplumun yeniden yapılandırılmasına yönelik olabilir.

EĞİTİM PROGRAM MODELLERİ