

BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM

Konular

- **Eđitim - Öğretim**
- **Bilgisayarın Eğitimde Kullanma Amaçları**
- **Bilgisayar Destekli Eğitim - Bilgisayar Destekli Öğretim**
- **Bilgisayar Destekli Öğretimin Kuramsal Temelleri**
 - **Davranışçı Kuramlar**
 - **Bilişsel Kuramlar**
 - **Oluşturmacı Kuramlar**
- **Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamaları**



Eđitim Nedir?

- Bireyde, kendi yařantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istenilen yönde davranıř deđiřikliđi meydana getirme sürecidir.

? Öğretim Nedir?

- **Okullarda gerçekleştirilen planlı, denetimli ve örgütlenmiş öğretme etkinlikleridir.**
- **Temel amaç; bireyde amaçlı ve programlı bir biçimde kalıcı izli davranış değişimini sağlamaktır.**

Öğretimde Araç - Gereç Kullanımı

%10

Okuduklarının

%20

Duyduklarının

%30

Gördüklerinin

%50

Duyduklarının + Gördüklerinin

%70

Söylediklerinin

%90

Söylediklerinin + Yaptıklarının



Öğretimde Araç - Gereç Kullanımının Yararları

- Çoklu öğrenme ortamı sağlar.
- Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olur.
- Dikkat çeker.
- Hatırlamayı kolaylaştırır.
- Soyut şeyleri somutlaştırır.
- Zamandan tasarruf sağlar.
- Güvenli gözlem yapma olanağı sağlar.
- Farklı zamanlarda birbirleriyle tutarlı içeriğin sunulmasını sağlar.
- Tekrar tekrar kullanılabilir.
- İçeriği basitleştirerek anlaşılmasını kolaylaştırır.



Öğretimde Araç – Gereç olarak Bilgisayar

- Bilgisayarların eğitim amaçlı kullanılması - Bilgisayar Destekli Eğitim (BDE)
- BDE’de bilgisayar
 - Ders içeriklerini sunma
 - Başka yöntemlerle öğrenilenleri tekrar etme,
 - Problem çözme,
 - Araştırma yapma vb. amaçlarla kullanılır.

BDE'nin Amaçları

- Öğrenci motivasyonunu arttırmak
- Öğrencinin bilimsel düşünme yeteneğini geliştirmek
- Grup çalışmalarını desteklemek
- Öğretme yöntemlerini geliştirmek
- Öğrencinin ileri düzey düşünme becerisinin geliştirilmesini desteklemek

BDE - BDÖ

- BDÖ: Bilgisayar Destekli Öğretim
- Ders içeriğinin bilgisayar aracılığı ile sunulması
- Temel amaç; içeriğin öğrencilere bilgisayar aracılığıyla sunulması ve öğrenme- öğretme etkinliklerinin yine bilgisayar destekli bir biçimde gerçekleşmesidir.



BDÖ'nün Amaçları

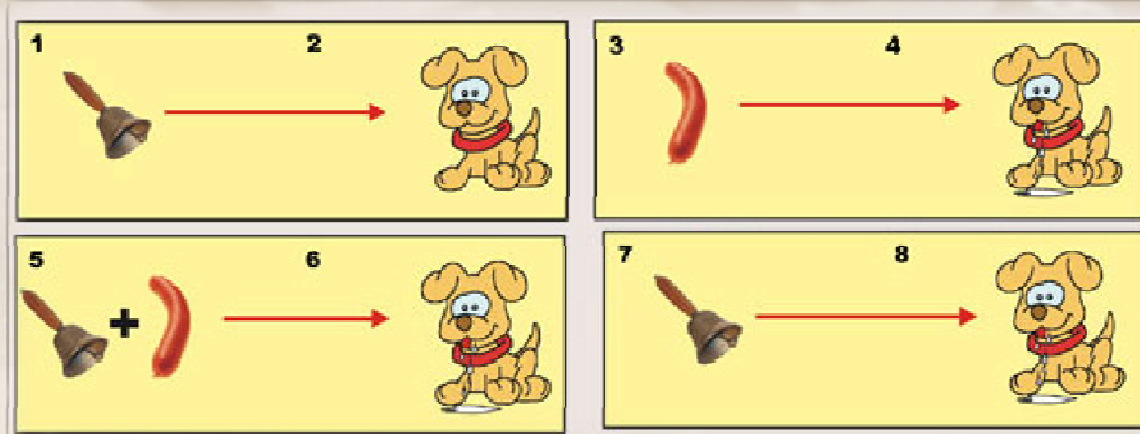
- Geleneksel öğretim yöntemlerini daha etkili hale getirmek
- Öğrenme sürecini hızlandırmak
- Zengin bir materyal sağlamak
- Ucuz ve etkili öğretimi gerçekleştirmek
- Gereksinmeye dayalı öğretimi gerçekleştirmek
- Telafi edici öğretimi sağlamak
- Öğretimde sürekli olarak niteliğin artmasını sağlamak
- Bireysel öğretimi gerçekleştirmek

BDÖ'nün Kuramsal Temelleri

- **Davranışçı Kuramlar**
- **Bilişsel Kuramlar**
- **Oluşturmacı Kuramlar**

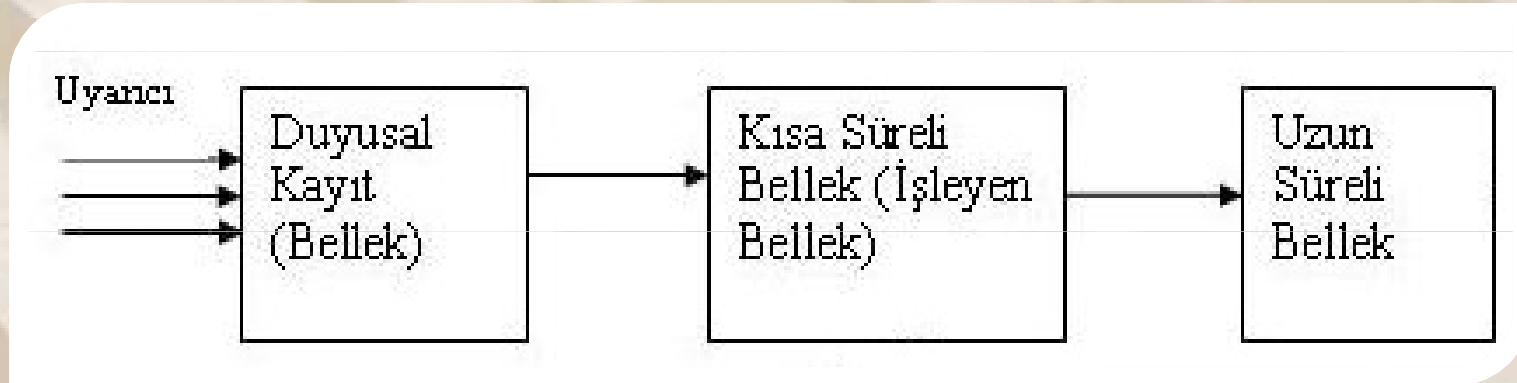
Davranışçı Kuramlar

- **Öğrenme:** uyarıcılarla davranışlar arasında bir bağ kurma süreci
- Öğrenmenin kalıcı duruma gelebilmesi için uyarıcılar ile uyarıcılara karşı yapılan davranışlar arasında oluşan bağ güçlenmelidir.



Bilişsel Kuramlar

- **Öğrenme:** *insan beyninde ve sinir sisteminde oluşan bir iç süreçtir.*
- Bireyler bilgiyi duyu organları ile alır, bu bilgiler kodlanır, hafızaya kaydedilir ve gerektiğinde hafızadan çağırılıp kullanılır.



Bilişsel Kuramlar

- Öğrenen dış uyarıcıların pasif bir alıcısı değil, onların özümleyicisi ve davranışların aktif oluşturucusudur.
- Öğrenen kendi öğrenmesinde sorumluluk taşıyan, verileni olduğu gibi alan değil, verilenin taşıdığı anlamı keşfedendir.
- Öğrenen, verilen bilgiler arasında, uygun olanları seçen ve işleyendir.
- Öğrenen kendisine kazandırılmak istenen bir ilkede olsa, onun anlamını bulmak, diğer ilkelerle ilişkisini kurarak ve daha önce öğrendikleriyle bağdaştırarak ona anlam vermek zorundadır.

Oluřturmacı Kuramlar

- Öğrenme sürecinde birey daha aktif rol almalıdır.
- Birey bilgiyi yalnız deęil, içinde bulunduęu toplumdaki etkilenerek oluşturur.
- Birey oluşturduęu yeni bilgiyi mevcut bilgileriyle karşılaştırır.
- Yeni bilgi mevcut bilgi ile uyum gösterirse yeni bilgiyi hafızasına yerleřtirir; göstermezse zihinsel yapılarında řekillendirmeler yaparak yeni bilgiyi eski bilgi ile bütünleřtirirler.

Kuramlar ve Öğrenme

Davranışçı Kuramlar

- Kasıtlı davranış değişikliği
- Uyarıcı tepki arasında kurulan bağlar

Bilişsel Kuramlar

- Zihinsel süreçler
- Bilgiler kodlanır, zihinsel şemalar değişir.

Oluşturmacı Kuramlar

- Birey aktif
- Bilgiyi araştırma, yorumlama ve analiz etme bireyin sorumluluğundadır.

Kuramlar ve Eğitim Ortamları

Davranışçı Kuramlar

Geleneksel ortamlar – sınıf ortamı – öğrenci pasif

Sınıfta öğrenci uyarıcılar ile desteklenmeli

Öğretmen bilgileri dağıtır ve aktarır.

Bilişsel Kuramlar

Teknoloji eğitim ortamlarına girmeli - Öğrenci yarı etkin

– Öğrenci öğretmenden ya da çevreden gelen uyarıcıları seçer ve kullanır.

Öğretmen bilgi edinme sürecini yönlendirir.

Oluşturmacı Kuramlar

Eğitim ortamları etkileşimli olmalı- öğrenci etkin

Sınıf içinde grup çalışmaları ve çevre ile etkileşim

Öğretmen yardım ve rehberlik eder.

TEŞEKKÜRLER...

*Kaynak: Bilgisayar I - II
Temel Bilgisayar Becerileri
Ali Güneş, Seçkin Yayınevi*