1.1 Öğrencilerin İlgisini Çekmek İçin 12 Aktif Öğrenme Stratejisi

12 Aktif öğrenme stratejisine geçmeden Aktif öğrenme nedir ona bakalım. Aktif Öğrenme, öğrencilerin uygulamalı etkinlikler, problem çözme ve eleştirel düşünme yoluyla sürece **aktif katılımını teşvik eden bir öğretim yaklaşımıdır**. Bu yöntem, öğretmenleri bir bilgi kaynağı olmaktan çıkarıp **kolaylaştırıcı** rolüne getirerek odağı öğrencilere kaydırır. Makale, **karşılıklı sorgulama**, **oyun tabanlı öğrenme** ve **akran öğretimi** gibi çeşitli **etkin öğrenme tekniklerinin** yanı sıra **problem tabanlı öğrenme** ve **geri bildirim sağlama** gibi stratejileri detaylandırmaktadır. Bu stratejilerin uygulanması, öğrencilerin **işbirliği**, **iletişim** ve **yaratıcılık** becerilerini geliştirerek öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur.

Bu makaleyi Spotify'da sesli olarak dinlemek için podcast'ine bu linkten ulaşabilirsiniz.

Aktif öğrenme, öğrencileri derse dahil etmek için kullanılan bir öğretim yaklaşımıdır. İşte bu yaklaşımın ne olduğu, faydaları ve öğrencilerin ilgisini çekmek için kullanılabilecek 12 aktif öğrenme stratejisini aşağıda bulabilirsiniz.

1.2 Aktif Öğrenme Nedir?

Aktif öğrenme, öğrencileri uygulamalı aktivitelere, problem çözmeye ve eleştirel düşünmeye teşvik eden bir öğretim yaklaşımıdır. İlkokul sınıflarında, bu, öğrencilerin anlamlı deneyimler aracılığıyla yeni kavramları keşfetmelerine ve anlamalarına olanak tanıyan dersler tasarlamayı içerir. Bu, odak noktasını öğretmenden öğrenciye kaydıran, öğrenci merkezli bir yaklaşımdır; öğretmen bir bilgi kaynağı olmaktan çok bir kolaylaştırıcı rolü üstlenir. Aktif öğrenme, işbirliği, iletişim ve yaratıcılık gibi önemli becerilerin gelişimini teşvik eder.

Bu makaleyi Youtube'da görüntülü olarak izlemek için videosuna bu linkten ulaşabilirsiniz.

1.3 Aktif Öğrenmenin Faydaları Nelerdir?

Aktif öğrenme, öğrencilere öğrenmeleri hakkında düşünme fırsatları sunar; bu, tartışmalar, günlük tutma veya öz değerlendirme etkinlikleri aracılığıyla yapılabilir. Öğrenci öğrenimi üzerine düşünmek, öğrencilerin öğrendikleri ile kendi deneyimleri arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olur, bu da yeni bilgiyi daha derinlemesine anlamalarını ve akılda tutmalarını sağlar. Aktif öğrenme, öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmalarına çeşitli yollarla yardımcı olur:

- **Motivasyonu ve İlgiyi Artırır:** Öğrencileri öğrenme sürecine aktif katılımcılar olarak dahil eder, bu da motivasyonlarını ve materyale olan ilgilerini artırabilir. Öğrenciler kendi öğrenme süreçlerine aktif olarak katıldıklarında, bilgiyi akılda tutma ve kavramları anlama olasılıkları daha yüksektir.
- **Sosyal ve Kişilerarası Becerileri Geliştirir:** Aktif öğrenme yöntemleri ve işbirlikçi öğrenme stratejileri genellikle işbirliği ve iletişimi içerir. Başkalarıyla çalışarak, öğrenciler fikirlerini paylaşabilir, geri bildirim alabilir ve farklı bakış açılarından öğrenebilirler.
- **Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme Becerilerini Destekler:** Öğrencilerden bilgilerini gerçek dünya durumlarına uygulamalarını gerektirir. Örneğin, gerçek bir dünya sorununa çözüm araştırmayı ve önermeyi gerektiren bir proje, öğrenci düşüncesini ilerletebilir ve bilgiyi anlamlı bir şekilde uygulayarak öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olabilir.
- **Anında Geri Bildirim Sağlar:** Öğrencilere öğrenmeleri hakkında anında geri bildirim sunar, bu da nerede iyileşmeleri gerektiğini belirlemelerine ve öğrenme stratejilerini buna göre ayarlamalarına yardımcı olabilir.

1.4 Öğrencilerin İlgisini Çekmek İçin 12 Aktif Öğrenme Tekniği

1. **Karşılıklı Sorgulama (Reciprocal Questioning):** Öğretmenler, öğrencilerin bir metni okumasını veya bir pasajı okumasını sağlayabilir ve ardından onları eşleştirerek materyal hakkında sırayla soru sorup cevaplamalarını sağlayabilir. Öğretmenler, öğrencilerin sorabileceği soru türlerini (açıklayıcı sorular veya kendi deneyimleriyle bağlantı kurmayı gerektiren sorular gibi) modelleyebilir. Bu strateji, basit bir okumayı veya geleneksel bir dersi hazırlık gerektirmeden aktif öğrenmeye dönüştürebilir.
2. **Oyun Tabanlı Öğrenme (Game-Based Learning):** Öğretmenler, öğrenme hedefleriyle uyumlu eğitim oyunları kullanabilir veya kendi oyunlarını oluşturabilirler. Ayrıca, etkileşimi artırmak için puan veya ödül gibi oyun unsurlarını diğer aktivitelere dahil edebilirler. Oyun sırasında ve sonrasında, öğretmenler öğrencilere oyun ile öğretilen kavramlar arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olmak için düşündürücü sorular sorabilirler. Prodigy, Kahoot!, Khan Academy gibi web siteleri oyun tabanlı öğrenmeyi destekler.
3. **Akran Öğretimi (Peer Teaching):** Bu aktiviteler, küçük öğrenci gruplarına veya çiftlerine, sınıf arkadaşlarına bir kavramı öğretme görevi verilerek uygulanabilir. Öğretmenler, öğrencilere öğretim materyallerini hazırlamalarına ve öğretim sürecini kolaylaştırmalarına yardımcı olmak için kaynaklar ve rehberlik sağlayabilirler. Akran öğretimi, öğrencilerin kavramları daha iyi anlamalarına yardımcı olur çünkü akranlarına öğretme sorumluluğu taşıdıklarını bilirler ve bu yüzden hazırlıklı olmak isterler.
4. **Rol Oynama (Role Play):** Öğretmenler, öğrencilere sınıf içeriği veya öğretilen kavramla ilgili roller veya karakterler atayabilir. Öğrenciler daha sonra materyali anlamalarına ve uygulamalarına yardımcı olan senaryoları canlandırabilirler. Bu, öğrenme sırasında hareket etmeyi tercih eden veya tiyatroyu seven öğrenciler için

harika bir aktif öğrenme tekniğidir.

5. **Sokratik Sorgulama (Socratic Questioning):** Bu, eleştirel düşünmeyi teşvik eden, analizi ve yansımayı destekleyen açık uçlu sorular sormayı içerir. Öğretmenler, öğrencilere materyali analiz etmelerini ve değerlendirmelerini gerektiren sorular sorarak bu yaklaşımı modelleyebilirler. Öğrenciler, yeni bir kavramı öğretmenlerinden duymak yerine, kendileri bir fikir ortaya çıkardıklarında daha iyi öğrenirler. Sokratik sorgulama, öğrencilerin bunu yapmasına yardımcı olur.
6. **Düşün-Eşleş-Paylaş (Think-Pair-Share):** Bu strateji, öğrencilerin bireysel olarak bir soru veya kavram hakkında düşünmesini, bir partnerle eşleşerek düşüncelerini tartışmasını ve ardından fikirlerini sınıfla paylaşmasını içerir. Bu strateji genellikle hazırlık gerektirmez.
7. **En Bulanık Nokta (The Muddiest Point):** Bu, öğrencilerden bir dersten veya aktiviteden en kafa karıştırıcı veya zor kavramı yazmalarını istediğiniz bir aktivitedir. Öğretmenler, öğrenci yanıtlarını ders sırasında toplayabilir ve bir sonraki derste ele alabilir, açıklama ve ek kaynaklar sağlayarak öğrencilerin materyali daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Öğrenci geri bildirimini görmek ilginç olabilir; bazen öğretmenler bir noktayı çok iyi öğrettiklerini düşünse de, öğrencilerden geri bildirim aldıktan sonra öğretimlerinde bir şeylerin eksik olduğunu fark edebilirler.
8. **Üç Adımlı Mülakatlar (Three-Step Interviews):** Bu, öğrencilerin çiftler halinde çalışmasını içerir; bir öğrenci diğerine bir konu veya kavram hakkında mülakat yapar. Ardından roller değişir ve diğer öğrenci ilk öğrenciye mülakat yapar. Son olarak, çift yeni bilgilerini ve fikirlerini başka bir çiftle paylaşır. Bu aktivite işbirliğini, iletişimi ve eleştirel düşünme becerilerini teşvik eder.
9. **Durma Prosedürü (The Pause Procedure):** Bu, ders veya aktivite süresince sınıfı periyodik olarak duraklatmayı içerir, böylece öğrenciler materyal üzerinde düşünebilir ve işleyebilirler. Öğretmenler bu zamanı düşündürücü sorular sormak veya öğrenci anlayışı hakkında geri bildirim sağlamak için kullanabilirler. Bu, ders süresini uzatabilir, ancak öğrencilerin öğrenmelerinde ne kadar derine inebildiklerini görmek etkileyicidir.
10. **Özetleme (Summarization):** Öğretmenler, öğrencilerin bir dersten veya aktiviteden ana noktaları veya kavramları kendi kelimeleriyle özetlemelerini sağlayabilir. Bu, yazılı özetler, tek cümlelik özetler, sınıf tartışmaları, grup çalışması, bir dakikalık kağıt veya küçük grup aktiviteleri aracılığıyla yapılabilir. Özetleme, öğrencilerin bilgiyi sentezlemesini ve düzenlemesini gerektirerek anlama ve akılda tutma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Bu, dersinize devam etmeden önce harika bir kontrol noktasıdır ve öğrencilerin dersi anlayıp anlamadıkları veya devam etmeden önce doldurmanız gereken bir boşluk olup olmadığı hakkında geri bildirim sağlar.
11. **Problem Tabanlı Öğrenme (Problem-Based Learning):** Bu, öğrencilere bilgilerini ve becerilerini problem çözmek ve bir çözüm bulmak için uygulamalarını gerektiren karmaşık bir problem veya gerçek dünya senaryosu veya vaka çalışmaları sunmayı içeren aktif bir öğrenme stratejisidir. Bu strateji, eleştirel düşünmeyi, problem çözme becerilerini ve işbirliğini teşvik eder, çünkü öğrenciler problemi analiz etmek ve bir çözüm geliştirmek için birlikte çalışırlar. Bu strateji, öğrencilerin yeni öğrenmelerini gerçek bir hayat problemine uygulayabilecekleri bir ünitenin sonunda özellikle iyi

çalışır.

12. **Geri Bildirim ve Yansıma Fırsatları Sağlama (Provide Opportunities for Feedback and Reflection):** Sınıfta aktif öğrenme stratejilerini kullanırken geri bildirim ve yansıma fırsatları sağlamak çok önemlidir. Öğretmenler, öğrencilerin geri bildirim vermekten ve almaktan rahat hissettiği destekleyici ve yargılayıcı olmayan bir ortam yaratmalıdır. Geri bildirim; sözlü, yazılı veya akran geri bildirimi gibi çeşitli şekillerde verilebilir. Yansıma da aktif öğrenme stratejilerinin önemli bir bileşenidir. Öğretmenler, öğrencilerin öğrenme deneyimleri üzerinde düşünmeleri ve öğrendiklerini gerçek dünya bağlamlarında nasıl uygulayabileceklerini düşünmeleri için zaman sağlamalıdır.

Sonuç olarak, aktif öğrenme, uygulamalı aktivitelere, problem çözmeye ve eleştirel düşünmeye vurgu yapan, öğrenci merkezli bir öğretim yaklaşımıdır. Bu stratejiler, öğrencileri öğrenme sürecine dahil ederek, sosyal ve kişilerarası becerilerini geliştirerek, eleştirel düşünme ve problem çözmeyi teşvik ederek ve öğrenmeleri hakkında anında geri bildirim sağlayarak öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur.

1.5 Anahtar Terimler Sözlüğü

- **Aktif Öğrenme:** Öğrencileri uygulamalı etkinlikler, problem çözme ve eleştirel düşünme yoluyla öğrenmeye teşvik eden bir öğretim yaklaşımı. Öğretmen kolaylaştırıcı, öğrenci aktif katılımcıdır.
- **Öğrenci Merkezli Yaklaşım:** Öğrenmenin odağını öğretmenden öğrenciye kaydıran, öğrencinin bireysel ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına göre şekillenen bir eğitim felsefesi.
- **Kolaylaştırıcı:** Öğrenme sürecinde bilgi aktarıcı olmaktan ziyade, öğrencilere rehberlik eden, destekleyen ve kaynak sağlayan öğretmen rolü.
- **Yansıma:** Öğrencilerin öğrendikleri hakkında düşünmeleri, kendi deneyimleriyle bağlantı kurmaları ve anlamalarını derinleştirmeleri süreci.
- **Geri Bildirim:** Öğrencilere öğrenmeleri hakkında bilgi sağlamak, güçlü yönlerini ve geliştirilmesi gereken alanları belirlemelerine yardımcı olmak.
- **Karşılıklı Sorgulama:** Öğrencilerin bir metni okuduktan sonra çiftler halinde birbirlerine materyal hakkında sorular sorup cevaplamaları.
- **Oyun Tabanlı Öğrenme:** Öğrenme hedefleriyle uyumlu eğitici oyunların kullanıldığı veya oyun öğelerinin etkinliklere dahil edildiği bir öğrenme stratejisi.
- **Akran Öğretimi:** Öğrenci gruplarının veya çiftlerinin sınıf arkadaşlarına belirli bir kavramı veya konuyu öğretmekten sorumlu olduğu bir öğrenme tekniği.
- **Rol Oynama:** Öğrencilerin sınıf içeriği veya öğretilen kavramla ilgili roller veya karakterler üstlenerek senaryoları canlandırdığı bir aktif öğrenme tekniği.
- **Sokratik Sorgulama:** Eleştirel düşünmeyi, analizi ve yansımayı teşvik etmek için açık uçlu sorular sormayı içeren bir öğretim yöntemi.
- **Düşün-Eşleş-Paylaş:** Öğrencilerin bireysel olarak bir soru veya kavram hakkında düşündüğü, ardından bir partnerle tartışmak için eşleştiği ve son olarak fikirlerini sınıfla paylaştığı üç aşamalı bir strateji.

- **En Bulanık Nokta:** Öğrencilerden bir dersteki en kafa karıştırıcı veya zor kavramı belirlemelerini ve yazmalarını isteyen bir geri bildirim etkinliği.
- **Üç Adımlı Mülakatlar:** Öğrencilerin çiftler halinde birbirleriyle bir konu hakkında röportaj yaptığı, rollerin değiştiği ve ardından yeni bilgilerin başka bir çiftle paylaşıldığı bir işbirliği etkinliği.
- **Duraklatma Prosedürü:** Öğrencilerin materyali düşünmeleri ve işlemeleri için ders sırasında periyodik duraklamalar yapmayı içeren bir teknik.
- **Özetleme:** Öğrencilerin bir dersin veya etkinliğin ana noktalarını kendi kelimeleriyle yoğunlaştırmalarını ve düzenlemelerini gerektiren bir öğrenme stratejisi.
- **Problem Tabanlı Öğrenme:** Öğrencilere bilgiyi ve becerilerini çözmek için uygulamalarını gerektiren karmaşık, gerçek dünya sorunları veya senaryoları sunan bir aktif öğrenme stratejisi.
- **Metabilişsel Beceriler:** Kişinin kendi düşünme süreçleri hakkında farkındalığı ve anlayışı; öğrenmeyi nasıl öğrendiğini düşünme ve düzenleme yeteneği.