

# 1. YAPILANDIRMACILIK

## Tanım ve Temel Görüş

Yapılandırmacılık, bilginin bireyin önceki deneyimleri, inançları ve zihinsel şemaları aracılığıyla aktif olarak *inşa edildiğini* savunur. Bilgi, dışarıdan boş bir kap olarak alınıp doldurulan bir içerik değildir; öğrenen bilgiye anlam verir.

## Temel Kuramcılar ve Katkıları

- . **Jean Piaget:** Bilişsel yapılandırma, eşleştirme/uygulama süreçleri, bilişsel gelişim evreleri (sensomotor, işlemsel öncesi, somut işlemler, soyut işlemler). Öğrencinin bilişsel düzeyi öğretim tasarımını etkiler.

- **Lev Vygotsky:** Sosyal etkileşimin öğrenmede merkezi rolü; ZPD (Zone of Proximal Development) ve "scaffolding" (destekleme) kavramları.
- **Jerome Bruner:** Keşfetmeye dayalı öğrenme; bilgi sunumunda sarmal (spiral) yaklaşım.

## İlkeler

- Hatalar öğrenme için bilgi üretir; öğretmen rehberdir.
- Öğrenme, öğrencinin önceki bilgi ve deneyimleriyle ilişkilendirilir.
- Bilgi, sosyal etkileşim yoluyla anlam kazanır (Vygotsky). Sosyal etkileşim ve dil öğrenme süreçlerini güçlendirir.
- Öğretmen rehber, kolaylaştırıcı ve yönlendirici rolündedir.
- Öğrenci aktif katılım gösterir, kendi anlamını oluşturur.

- . Öğrenme süreci problem çözme, tartışma ve keşfetme etkinlikleriyle desteklenir.

## **Sınıf İçi Uygulamalar**

- . *Proje tabanlı öğrenme*, tarihsel araştırma projeleri.
- . *Tartışma halkaları*, kaynak analizi ve kanıt değerlendirme etkinlikleri.
- . Görev temelli öğrenme: Öğrencilere çözmeleri için açık uçlu sosyal sorunlar verilir.

## **Sosyal Bilgiler Eğitiminde Kullanımı**

- . Sosyal bilgiler derslerinde öğrencilerin olayları, tarihsel süreçleri ve toplumsal olayları kendi bakış açılarından analiz etmeleri teşvik

edilir. Örneğin; bir tarihsel olayı incelerken farklı kaynaklardan bilgi toplama, tartışma yapma ve çıkarımlar oluşturma süreçleriyle öğrenciler anlamı kendileri yapılandırırlar.

## **Örnek Etkinlik**

Öğrencilerden "Bir şehrin göç almasının sebepleri" hakkında saha verileri toplayıp hipotez oluşturup sınıfta savunmaları istenir. Öğrenciler önce bireysel taslak hazırlar, sonra grupça sentezler.

- Kurtuluş Savaşı'nın nedenlerini araştırarak kendi kavramsal haritanızı oluşturun.
- Bir tarihi olayı farklı kaynaklardan araştırıp tartışma panosu hazırlayın.

- Vatandaşlık konusunu ele alarak, bir toplumsal sorunun çözümü için öneriler geliştirin.

## **2. DAVRANIŞÇILIK**

### **Tanım ve Temel Görüş**

Davranışçılık öğrenmeyi gözlenebilir davranış değişikliği olarak değerlendirir. Uyarıcı-tepki ilişkileri, pekiştirme ve ceza mekanizmaları öğrenmeyi şekillendirir.

### **Temel Kuramcılar**

- . **Ivan Pavlov:** Klasik koşullanma (uyaran - tepki bağlama).

- **B. F. Skinner:** Edimsel koşullanma, pekiştirme ilkeleri, programlı öğretim.
- **John Watson:** Davranışçı yaklaşımın ilk savunucularından.

## İlkeler

- - Öğrenme, dış çevreden gelen uyarıcılara verilen tepkilerle oluşur.
- - Pekiştirme (ödül ve ceza) öğrenmeyi güçlendirir.
- - Öğrenci davranışlarının ölçülmesi ve gözlenmesi önemlidir.
- - Öğrenme, aşamalı ve tekrarlayan süreçlerle sağlanır.

## Sınıf İçi Uygulamalar

- Rutinlerin pekiştirilmesi (sınıf kurallarına uyma gibi).

- . Otomatik bilgi (tarihsel tarihler, coğrafi terimler) için tekrar ve alıştıırma.
- . Kısa geri bildirim döngüleriyle hataların düzeltilmesi.

## **Sosyal Bilgiler Eğitiminde Kullanımı**

- . Davranışçı yaklaşım, özellikle hedef davranışların kazandırılmasında, değer öğretiminde ve sınıf yönetiminde etkilidir. Örneğın, vatandaşlık kurallarına uymayı öğrenen öğrenciler, olumlu davranışları için ödüllendirilir.

## **Örnek Etkinlik**

"Milli bayram seremonisi" provaları ve katılım için puan sistemi; doğru tutum ve davranışlar ödüllendirilir.

- Sınıf kurallarına uyan öğrencilere hafta sonu grup etkinliği hakkı verilmesi.
- Vatandaşlık ve toplumsal sorumluluk konularında rol model davranışlar için rozet uygulaması.
- Geri dönüşüm etkinliklerinde katılım sağlayan öğrencilere sembolik sertifika verilmesi.

### **3. BEYİN TEMELLİ ÖĞRENME**

#### **Tanım**

Beyin temelli öğrenme, öğrenmenin sinirbilimsel temellerini dikkate alarak öğrenme ortamını ve stratejilerini düzenlemeyi öngörür.

Duygular, çevresel uyaranlar, uyku, beslenme ve stres düzeyi öğrenmeyi etkiler.

## **Caine & Caine'in 12 İlkesi (Açıklamalı)**

Aşağıda Caine & Caine (1991) tarafından öne sürülen, beyin temelli öğrenme ile ilgili 12 ilke yer almaktadır. Her madde kısa açıklama ve sosyal bilgiler eğitimi için not içerir.

1. **Beyin sürekli ve uyarılmaya açıktır.** Öğrenme, dikkat ve merakın olduğu durumlarda artar. (Sınıfta kısa ilgi çekici girişler kullanın.)
2. **Beyin paralel işlem yapar; çoklu girdileri kullanır.** Görsel, işitsel ve kinestetik öğeler birlikte çalıştırılmalı.

3. **Beyin bir bütün olarak öğrenir; parçalar yerine ilişkiler önemlidir.** Konuları bağlam içinde sunun, bağlantı kurdurun.
4. **Duygu ve düşünce ayrılmazdır; duygu öğrenmeyi güçlendirir veya zayıflatır.** Tarihsel anlatılarda duygusal bağ kuracak kişisel hikâyeler kullanın.
5. **Beyin, anlama arayışı içindedir; anlam üretmeyi sever.** Öğrencilerin kendi anlamlarını üretmelerine fırsat verin.
6. **Beyin, örüntüleri ve kategorizasyonları daha kolay işler.** Kavram haritaları ve zaman çizelgeleri kullanın.
7. **Öğrenme motivasyon ve yaşam amaçlarıyla bağlantılı olduğunda kalıcı olur.** Toplumsal konuları öğrencinin ilgisine göre bağlayın.

8. **Beyin, aktif bedene-nerve (beden-zihin) etkileşimi ile daha iyi öğrenir.** Drama, canlandırma ve saha çalışmaları önemlidir.
9. **Tekrarlama ve geri getirme güçlü pekiştirmelerdir.** Bilgiyi kısa aralıklarla tekrar ettirin.
10. **Stres, dikkat ve öğrenmeyi engelleyebilir; güvenli bir ortam gereklidir.** Sınıf psikolojik olarak güvenli olmalı.
11. **Beyin dünya ile etkileşime girerek öğrenir (sembolik ve gerçek deneyimler).** Hem soyut hem somut etkinlikler planlayın.
12. **Öğrenme bireyseldir; farklı beyinler farklı yollar kullanır.** Farklılaştırma ve seçenek sunun.

## **Sınıf İçi Uygulamalar**

- . Kısa, duygusal açılış öyküleri veya görsel uyarıcılar.

- . Hareketli etkinlikler: harita üzerinde yürüme, rol oyunları.
- . Ders içerisinde aralıklı küçük molalar (enerji dönüşümleri), kısa hafıza geri çağırma uygulamaları.

## **Sosyal Bilgiler Eğitiminde Kullanımı**

Sosyal bilgiler derslerinde beyin temelli öğrenme, öğrencilerin duygusal katılımını ve anlamlı bağ kurmasını destekleyen etkinliklerle uygulanır. Örneğin tarih konularında film, hikâye ya da rol yapma etkinlikleri duygusal bağlantı kurmayı sağlar.

### **Örnek Etkinlikler:**

- Birinci Dünya Savaşı sırasında cephedeki bir askerin günlüğünü yazın.

- Cumhuriyet'in ilanı dönemini anlatan kısa bir drama hazırlayın.
- Tarihsel olayları duygu temelli görsellerle ilişkilendirin.

## **4. SORGULAMA TEMELLİ ÖĞRENME**

### **Tanım**

Öğrencinin sorular üretmesi, hipotez kurması, kanıt toplaması ve sonuç çıkarması sürecine dayanan yaklaşımdır. Dewey'in yansıtıcı düşünme ve Bruner'in keşfetme önerileriyle yakındır.

### **İlkeler**

- Öğrenciler aktif soru sorar ve araştırma sürecine katılır.
- Öğretmen rehberlik eder, doğrudan bilgi aktarmaz.

- Öğrenme süreci problem çözme, hipotez kurma ve kanıt toplama etkinliklerini içerir.
- Eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir.

### **Sosyal Bilgiler Eğitiminde Kullanımı:**

Öğrenciler toplumsal olayları sorgulayıcı bir bakış açısıyla inceler. Örneğin, “Demokrasi neden önemlidir?” sorusu üzerinden öğrenciler farklı görüşleri analiz eder ve tartışma yürütür.

### **Uygulama Örnekleri**

- . Belge çözümleme atölyeleri (tarihî belgeler üzerinde sorgulama).
- . Yerel toplumsal sorunlar üzerine saha araştırmaları.

- . Yerel yönetimler neden vardır? Kendi yaşadığınız şehirde bir belediye uygulamasını inceleyin.
- . Bir toplumsal soruna çözüm önerisi geliştirin ve meclis oturumu simülasyonu yapın.
- . Basit bir saha araştırmasıyla çevrenizdeki toplumsal dayanışma örneklerini belgeleyin.

## **5. ÇOKLU ZEKÂ KURAMI**

### **Tanım ve Uygulama**

Howard Gardner'ın önerdiği yaklaşım; farklı zekâ türlerinin tanınması ve öğretimde çeşitlendirme gerektirir.

## Zekâ Türleri:

1. Sözel-dilsel zekâ 2. Mantıksal-matematiksel zekâ
3. Görsel-uzamsal zekâ 4. Bedensel-kinestetik zekâ
5. Müziksel-ritmik zekâ 6. Sosyal-kişilerarası zekâ
7. İçsel-kişisel zekâ 8. Doğa zekâsı

## Pratik İlkeler

- . Her etkinlikte en az 3 farklı zekâ türünü harekete geçir.
- . Öğrencilerin güçlü yönlerini kullanarak görevlerde farklı yollar sun.

## Örnekler

- . Tarihsel bir olayı anlatırken: bir podcast (sözel-müzikal), bir zaman çizelgesi (görsel), canlandırma (bedensel), tartışma (sosyal).

## 6. DENEYİMSEL ÖĞRENME (KOLB)

### Kolb Döngüsü ve Uygulama

1. **Somut Yaşantı:** Alan gezisi, staj, rol oynama.
2. **Yansıtıcı Gözlem:** Deneyim hakkında günlük, tartışma.
3. **Soyut Kavramsallaştırma:** Deneyimden çıkarılan ilkeler, modeller.
4. **Aktif Deneyimleme:** Yeni bilgiyi uygulanacak yeni bir görev.

## Örnek Etkinlik

Öğrenciler, belediye meclisi toplantısını gözlemler (somut), gözlemlerini tartışır (yansıma), yerel yönetim karar alma süreçlerini kavramsallaştırır, kendi küçük meclis oturumlarını düzenler.

- Bir müze gezisine katılarak gözlemlerinizi yansıtıcı bir rapor hâlinde yazın.
- Kültürel mirasın korunmasıyla ilgili yerel bir projeye katılın.
- Okulda bir mini seçim düzenleyerek demokratik süreçleri deneyimleyin.

## **7. HÜMANİSTİK YAKLAŞIM**

Bu yaklaşım, bireyin potansiyelini en üst düzeyde geliştirmesini hedefler. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi ve Rogers'ın kendini gerçekleştirme kavramı temel alınır.

### **Temel İlkeler:**

- Öğrenme, öğrencinin duygusal ihtiyaçları karşılandığında gerçekleşir.
- Öğrencinin kendini ifade etmesine, özgüvenine ve yaratıcılığına önem verilir.
- Öğretmen rehber değil, destekleyici bir rol üstlenir.

## **Sosyal Bilgiler Eđitiminde Kullanımı:**

Sosyal bilgiler derslerinde öđrencilerin empati kurması, toplumsal sorunlara duyarlı hale gelmesi ve insan haklarına saygı geliřtirmesi bu yaklaşımın hedefidir.

## **Örnek Etkinlikler:**

- Bir mültecinin yaşam hikayesini empatik bir bakış açısıyla yazın.
- İnsan hakları temalı bir poster tasarlayın.
- Toplumsal dayanışma konulu kısa film çekimi yapın.

## 7. EK YAKLAŞIMLAR

### 7.1 Sosyal Öğrenme Teorisi (Albert Bandura)

- . **Temel:** Öğrenme, gözlem ve model alma yoluyla gerçekleşir (örnek davranış herkes tarafından izlenir).
- . **Sınıf Uygulaması:** Rol modeller, akran öğretimi, video örnekleri.

### 7.2 Durumsallık / Situated Cognition

- . **Temel:** Bilgi gerçek bağlamında, sosyal pratik içinde anlam kazanır. Soyut bilgi, bağlamdan koparılarak zayıf öğrenilir.
- . **Sınıf Uygulaması:** Gerçek yaşam projeleri, sahada öğretim, mesleki uygulamalar.
- .

### 7.3 Bilişsel Yük Kuramı (Cognitive Load Theory)

- . **Temel:** Öğrenenin kısa süreli hafızası sınırlıdır; öğretim materyalleri bu yükü hafifletmeli.
- . **Sınıf Uygulaması:** Bilgiyi segmentlere ayırma, kademeli zorluk artırma, rehberli örnek sunma.

### 7.4 Metabiliş (Metacognition)

- . **Temel:** Kişinin kendi düşünme süreçlerini izleme ve düzenleme becerisi.
- . **Sınıf Uygulaması:** Öğrenciye öğrenme hedeflerini yazdırma, öğrenme günlükleri, kontrol listeleri.

## 7.5 Bağlantıcı Öğrenme (Connectivism)

- . **Temel:** Dijital çağda bilgi ağlar aracılığıyla öğrenilir; öğrenme, bağlantı kurma ve kaynakları yönetme yeteneğidir.
- . **Sınıf Uygulaması:** Çevrimiçi araştırma ağları, blog projeleri, e-portfolio.

## 9. ÖRNEK DERS PLANLARI VE ETKİNLİKLER

### Ders Planı 1 — 9. Sınıf: "Sanayileşme ve Göç"

**Hedefler:** Öğrenciler sanayileşmenin nedenlerini ve göç üzerindeki etkilerini analiz eder. **Süre:** 2 ders saati **Yöntemler:** Yapılandırmacılık + Deneyimsel + Çoklu zekâ **Etkinlikler:**

1. Giriş: Kısa video ve gerçek işçi mektupları (beyin temelli duygusal uyarıcı).
2. Grup araştırması: Her grup bir sanayi bölgesini araştırır (sorgulama).
3. Alan çalışması taslağı: Yerel örnek veya sanayi müzesi ziyareti planlama (deneyimsel).
4. Sunum ve tartışma; portfolyo için yansıtıcı notlar.

## **Ders Planı 2 — 10. Sınıf: "Vatandaşlık ve Katılım"**

**Hedefler:** Öğrenciler yerel demokratik süreçlere katılım yollarını değerlendirir. **Yöntemler:** Problem tabanlı öğrenme, sosyal öğrenme  
**Etkinlikler:**

- . Sınıf meclisi kurulması ve gündem belirleme.
- . Rol oyunu: Belediye