

Bölüm Altı

Öğrenen: Öğrenim Öncesi Göz
Önüne Alınacaklar

Öğrenme Stilleri

- Öğrenme Stili: bilgiyi elde etme ve yorumlamada ki bireysel tercihlerdir.
- Öğrenme stili modelleri
 - Gardner'ın "çoklu zeka" (93)
 - Kolb'un "öğrenme stili envanteri" (86)
 - Gregorc'in "zihin stilleri modeli" (85)
 - Dunn, Dunn ve Price'in (89) "öğrenme stilleri envanteri" beceri öğrenimi alanında kullanılanlardır.

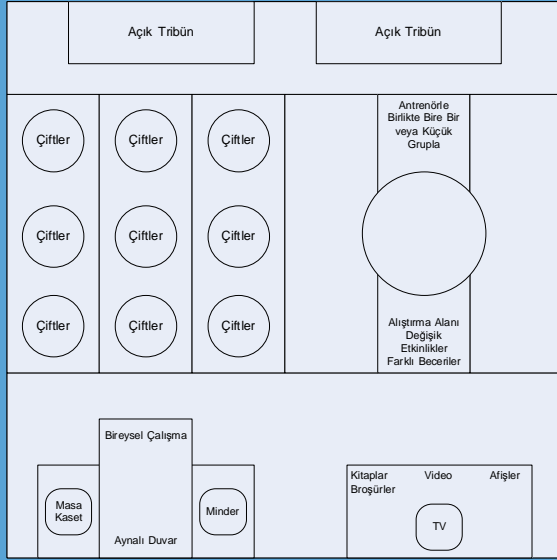
İletişim

- Öğrenenin yeni kavramları anlamasını ve hareket verimliliğini etkileyen en önemli faktör *iletişimdir*.
- Etkin iletişim olması için mesajların
 - Açık,
 - Özet ve
 - Dinleyicini seviyesine uygun olmalıdır.
- Yeni bilgiyi yorumlamada ve almada dinleyici/öğrene arasında fark vardır.

Öğrenme Stilleri

- Dunn, Dunn ve Price'in (89) "öğrenme stilleri envanteri"
1. Uygulama alanı: ses, ışık, ısı ve sınıf düzeni açısından
 2. Duyusal tercihler: güdüleme, ısrar/sebat, sorumluluk ve yapı
 3. Sosyolojik tercihler: bireysel, eşli, takım, yetişkin veya çeşitli
 4. Fizyolojik tercihler: algılama, zaman ve değişkenlik
 5. Psikolojik tercihler analitik tarz, beyinin baskın bölümü.

Sosyolojik ve algısal tercihlere göre tasarlanmış bir güreş sahası planı



Algısal Tarz

- **Algısal Tarz** bilginin elde edilme ve işleme yoludur.
 - Görsel: görsel ip ucu kelimeleri (setret, gör, bak) açıklamalara eklenir.
 - Kinestetik öğrenenler hareketin nasıl hissedildiğini anlamaya çalışır.
 - Analitik öğrenenler ilgili harekete problem çözme yöntemi ile yaklaşır.
 - Duyusal öğrenenler de ise ses ve ritim tercihleri baskındır ve açıklamalarda (duy ve tempo) gibi ip ucu kelimeleri bulunur.

Öğrenme stilleri

- İki öğrenme profili ve yorumlama tercihi
 - Global learner, Analytical learner or combination of both learner
- **Global öğrenen** önce "büyük resmin" gösterildiği daha sonra ise ayrıntıların üzerinde durulduğunda kolay öğrenirler.
 - Şakalar, anekdotlar ve görsel bilgi yardımcıdır
- **Analitik öğrenen** bilginin basamak basamak, sıralı bir şekilde asıl kavrama doğru verildiğinde kolay öğrenir.
 - Kurallar, ilkeler (kılavuz) ve işlemler yardımcıdır

Her bir algısal tarz için kullanılabilir ip ucu kelimeleri ve stratejileri

	Görsel	Kinestetik	Analitik	Duyusal
Örnek ipucu kelimeleri	Gör	Hisset	Analiz et	Duy
	Bak	Dokun	Düşün	Dinle
	Seyret	Duyu (hisset)	İncele	<i>Detect</i>
	Gözlemler	Hareket et	Karşılaştır	Tempo
Örnek öğretim stratejileri	Demo	Simulasyon	İlkeleri kullan	El çırpma
	Resimler	Yönlendirme	Test	Müzik
	Video	Deneme ve yanılma	Araştırma	Ses

Öğrenmemenin Aktarımı

Ders tasarımında ve iletişimde göz önünde alınması gereken bir başka bireysel farklılık ise kişinin geçmiş deneyimleridir.

- **Aktarım (transfer):** öğrenilmekte olan yeni hareketin veya sergilenen performansın geçmiş deneyim sonucu olarak (beceri veya becerilerin) etkilenmesi.

Aktarım Çeşitleri

- **Yakın aktarım:** benzer görevler yada durumlarda oluşan aktarma çeşididir; genelleme olarak da bilinir.
- **Uzak aktarım:** birbirinden çok farklı görevler yada durumlarda oluşan aktarma çeşididir.

Aktarım Çeşitleri

- **Pozitif Aktarım:** öğrenilmekte olan yeni hareketin (yeni ortamda) geçmiş deneyim sonucu olumlu olarak etkilenmesi durumu.
- **Negatif Aktarım:** öğrenilmekte olan yeni hareketin (yeni ortamda) geçmiş deneyim sonucu olumsuz olarak etkilenmesi durumu.
- **Sıfır Aktarım:** beceri veya becerilerle olan geçmiş deneyimlerin, öğrenilmekte olan yeni beceri (yeni ortamda) üzerine herhangi bir etkisinin olmaması.

Aktarım Teorileri

- **Benzer Öğeler Teorisi:** iki becerinin ortak özelliklerinin sayısına bağlı aktarım (Thorndike, 1914).
- **Osgoode (1949)** iki beceride ki uyaran ve tepki durumunda ki benzerliklere bağlı aktarım.
- **Aktarım Uyumlu İşlem Teorisi:** performans kriteri ve alıştırma ortamındaki zihinsel işlem benzerliklerine bağlı aktarım.

Aktarım & Öğretim Stratejileri



- Becerinin, alıştırmaların ve oyunun basit hallerinin geliştirilmesi ve uygulanması daha sonra gösterilecek karmaşık formları için uygulanır.
- Diğer değişiklik uygulamaları ise aşağıdaki durumlar için uygundur:
 - Beceri uygulaması potansiyel bir sakatlık riski taşıdığına,
 - Alıştırma yapmak pahalı olduğunda,
 - Tesislerinin yetersiz olması durumunda
 - Gerçek uygulama durumunun mümkün olmaması durumunda.

Pozitif aktarımın teşviki



4. Benzerlik ve farklılıkları gözlemle
5. Daha önce çalışılan hareketin iyi öğrenildiğinden emin olun
6. Benzerlikleri kullan
7. Alıştırma ve performans/yarış ortamının benzerliklerini azamiye çıkart
8. Öğrenenin beceri öğrenin düzeyini göz önüne al.

Pozitif aktarımın teşviki



Pozitif aktarımın gerçekleşmesi için öğretim metodolojisinde ciddi çaba sarf edilmesi gerekmektedir.

1. Beceri analizi
 - Temel hareket desen (model)
 - Oyunun stratejik ve kavramsal boyutları
 - Algısal özellikler
 - Zamansal ve mekansal özellikler
2. Kazanç ve kayıp değişiminin belirlenmesi
3. Öğrenenini tanı

Öğrenme için güdüleme



- **Motivasyon:** hareket ve davranışımızı körükleyen ve yönlendiren bir içsel durum.
 - Yeni bir beceri ile tanıştırmak
 - Yeni becerinin öğrenilme sebepleri
 - Örnek alınacak kişilerle tanışma veya performanslarının gözlemlenmesi
 - Pozitif, destekleyici ve üst düzey hedeflerin olduğu öğrenim ortamının yaratılması
 - Başarı şansının olduğu ortamların yaratılması