

SINIF YÖNETİMİ

Sınıf yönetimi; sınıf davranışları, ortamı, kuralları ve etkinliklerin düzenlenmesidir.

Sınıf yönetiminin **öğeleri:** öğretmen, öğrenci, zaman yönetimi, sınıf ortamı

Sınıf yönetiminin en önemli ögesi öğretmen. Sınıf yönetiminin merkezinde öğrenci davranışı var

Sınıf yönetiminin en önemli **amacı:** olumlu ve verimli öğrenme ortamı oluşturmak ya da öğrencilerin hedef ve kazanımlara ulaşmasını sağlamak.

- Sınıftaki fiziksel düzen unsurları, yerleşim düzeni, öğrenci sayısı, temizlik/dağınıklık

Sınıf kuralları belirlenirken dikkat edilenler;

- Olumlu dil(Ben dili kullanılmalı, öz saygı zedeleyici dil kullanılmamalı)
- İstenilen davranış belirtilir. Ne yapılması gerekenleri söylemek
- Az sayıda kural, herkes için geçerli
- Öğretmen ve öğrenci kuralı birlikte belirler.(temel öncelik)
- Okul kurallarıyla uyumlu olmalı.

İstenilmeyen davranışları önleme yolları

1. Farklı yöntem ve teknik kullanma, kuralları belirleme(problem ortaya çıkmadan önce)
2. Sorunun nedenini tespit etme(sorunla karşılaşıldığında yapılan ilk eylem)
3. Çocuğa görev ya da sorumluluk verilir(istenilmeyen davranış sürekli görülüyorsa)
NOT: İstenmeyen davranış öğretimi kesintiye uğratmayacak düzeydeyse görmezden gelinir.
Sonuç: sönme, karşıt pekiştirmeme
4. Olumsuz pekiştirme yapmalı(Oh be)
5. TIME OUT(Ara verme)
6. Ortam değiştirme
7. Sözel ya da sözel olmayan uyarıcı verme
8. Sınıf dışı görüşme(baş başa görüşme yapılmaz)
9. Tecrübeli öğretmen/rehberlik/veli ile görüşür.
10. En son aşama cezadır.

Öğretmende bulunması gereken roller

- Öğretmenlik meslek bilgisi: pedagojik formasyon(eğitim bilimleri)
- Konu alan bilgisi(öğretmenin uzmanı olduğu disiplinle ilgili bilgiler)
- Üst düzey okuryazarlık: genel kültür, görsel okuryazarlık(şema, grafik): bilişsel düzey
- Kendine yetme: bilgi ve becerilerine güvenmeli, inanmalı
- Etik standartlar: insan onuruna saygı duymalı, eşitlik ilkesi
- Analitik ve yansıtıcı stratejiler: geleceği kestirebilmesi, deneyimlerini aktarabilmesi

Sınıfın yapısal özellikleri

- Çok boyutluluk: Aynı anda birden fazla etkinliğe yer verilir. Öğrenci için
- Eşzamanlık: Aynı anda birden çok olay olur. Öğretmen için
- Açıklık: İstenmeyen davranışların gizli kalmaması
- Yakınlık/Anındalık: Öğretmenin her olaya yetişmesi, her soruya anında yanıt vermesi
- Ortak tarih: ortak geçmiş/ortak yaşanmışlık

- Öngörülemezlik: geleceği kestirememe

İstendik yöndeki öğrenci davranışlarının yönetilmesi

- İstendik davranışı çağrıştırma: destekleyici ve anlayışlı davranarak davranışı tanımlama/gösterme
- İstendik davranışa inandırma: davranışın yararlarını söyleme
- İstendik davranışı güçlendirme: pekiştireç ve ödül verme
- İstendik davranışı kolaylaştırma: davranışı engelleyen etmenleri ortadan kaldırma

Sınıf yönetim modelleri

1)Geleneksel modeller

a)Tepkisel model: İstenmeyen davranış ortaya çıktıktan sonra oluşan model. Klasik koşullanma

b)Önlemsel model: İstenmeyen davranış ortaya çıkmadan önce önlem alınır. Kurallar hazırlama gibi

2)Çağdaş modeller

a)Gelişim modeli: Sınıf ortamları öğrencilerin yaşına, gelişim özelliklerine ve hazırbulunuşluk düzeylerine uygun olacak şekilde düzenlenir.

b)Bütünsel(sistem) modeli: Diğer modellerin hepsini kapsar. Önlemsel sınıf yönetimine öncelik verilir.

Sınıf yönetiminde disiplin modelleri

1. Davranış değişikliği modeli: davranışlar sonradan değiştirebilir, davranışçı öğrenme kuramı
2. Etkili disiplin/canter modeli: öğretmen otorite, disiplin, ceza var, öğüt verilir, esasi eğitim
3. Kounin modeli/dalga etkisi: öğrencinin etkin katılımı, istendik davranış ödüllendirilerek model alma yoluyla iyi davranış yayılır.
4. Gerçekçilik terapisi/Glasser modeli: Psikoloji ağırlıklıdır. Öğrencilere seçim yapma, prob. çözme, stresle baş etme becerileri kazandırılır, öğrencinin olumsuz davranışlarından öğretmen sorumludur.
5. Etkili öğretmenlik modeli: öğretmen öğrencileriyle olumlu ilişkiler kurar ve esnektir.
6. Sosyal disiplin modeli: öğrencilerin sosyal yaşantısı iyileştirildiğinde olumlu davranış artar.

Sınıfın oturma düzeni

- Daire: Yüz yüze etkileşim. En ideal oturma düzenidir. Tartışma, akvaryum, beyin fırtınası, rulman, çember vb.
- U düzeni: Yüz yüze etkileşim. Daha çok psikomotor becerilerin gösterimi. Gösteri, deney, gös-yap. Çağdaş eğitime en uygun düzen.
- Küme(Düğün masaları): Her türlü grup çalışmaları. İşbirliğine dayalı öğretim ve akran öğretimi. Sosyalleşme fazla, sosyal zeka, proje, işbirliği, istasyon, öğrenme galerisi vb
- Bireysel: Bireysel çalışma, kendi öğrenmelerinin sorumluluğu, öz düzenleme, metabiliş, içsel zeka
- Geleneksel(Sıralı düzen): Öğretmen merkezde, öğrenci pasif. Kalabalık sınıflar. Ekonomik. Disiplin sorunları en fazla. Sunuş, anlatım yolu. İletişim tek yönlü
- Çalışma istasyonu: Etkin laboratuvar çalışmaları için uygundur. Bireysel ya da toplu öğretime uygundur.

Liderlik türleri

Öğretimsel: Öğretmenin öğrencilerin öğrenebileceği şekilde hareket etmesi.

Kültürel: Toplum, kültürel değerleri önemser.

Süper: Öğrencilerin sorumluluk bilinci kazandırmak. Liderlik vasfı. Kendi kendini izle.

Etik: Ahlaki değerler (iyi, doğru, güzel, çirkin)

Öğrenen: Öğretmenin mesleki bilgi ya da becerilerinin gelişimini takip eder, kendini yeniler

Dönüşümcü: Öğretmen teknolojik araç-gereçleri takip eder, derslere yansıtır.

Vizyonel: Geleceği kestirme, öngörme

Sınıf yönetiminde öğretmen tipleri

Otokratik: Disiplin merkezli, geleneksel anlayış. Düşünce ve görüşlere önem vermez.

Demokratik: otokratik tipin tam tersi. Çağdaş anlayış

Model: sözleri ve davranışlarıyla öğrencilere örnek olur.

Kalıplayıcı: Kurallara önem verir

Serbest (İlgisiz): öğrenciyle ilgilenmez, rehberlik yapmaz.

Geliştirici: Öğrencinin gelişim özelliklerini dikkate alır.

Sınıf yönetiminde öğrenci tipleri

Başarılı: Disiplin sorunu yok, herkesçe sevilir, derslerinde başarılı.

Sosyal: Dışadönüktür, sosyal ilişkilerine önem verir.

Bağımlı: Başarısı düşük, ek çalışma ve yardıma ihtiyaç duyar.

Gölge: Çekingendir, fark edilmeyen öğrencidir.

Yabancılaşmış: Disiplin sorunu vardır, okuldan kaçır, düşmanlık besler, kimse sevmez.

MATERYAL TASARIMI

Öğretim materyali: Tebeşir, defter, kitap, bilgisayar, internet

Öğretim aracı: Bilgisayar, tepegöz..

Öğretim gereci-materyal: CD, Asetat, Resim, grafik

Materyal seçerken dikkat edilecekler

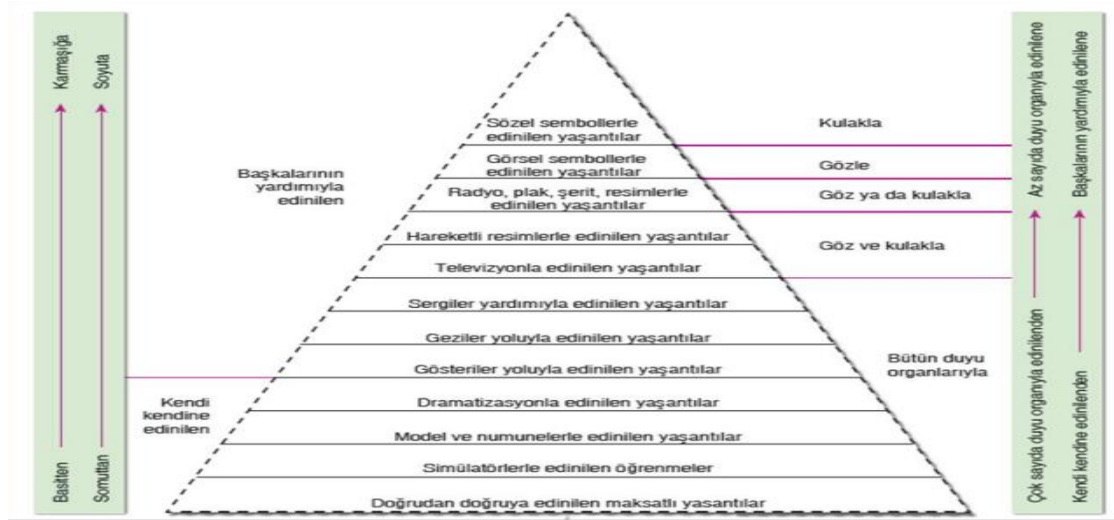
- 1) Hedefler (en temel ölçüt)
- 2) Öğrenciye gelişim ve öğrenme düzeyine uygunluk
- 3) Öğretmenin bilgi ve becerilerine uygunluk
- 4) Kullanılan yöntem ve tekniğe uygun olmalı
- 5) Bütçeye uygun, ekonomik olmalı
- 6) Sınıfın fiziki özellikleri

- 7) Her öğrencinin erişimine ve kullanımına uygun olmalı
- 8) Öğrenciye uygulama fırsatı verilmeli
- 9) Dayanıklı olmalı, tekrar kullanılabilir olmalı
- 10) Basit, sade, anlaşılır olmalı

Materyal kullanmanın sağladığı faydalar

- 1) Öğrenciye görelilik: öğrencilerdeki bireysel ihtiyaçların/farklılıkların karşılanmasını sağlar
- 2) Açıklık ilkesi: dersin açık ve anlaşılır olmasını sağlar. Çok sayıda duyu organıyla dersi işler.
- 3) Somuttan soyuta ilkesi: soyut olan bir şeylerin somutlaştırılmasını sağlar
- 4) Ekonomiklik ilkesi: zamandan ve materyalden tasarruf sağlar
- 5) Dikkat çekme: materyal dersin başında kullanılmışsa
- 6) Güdüleme/Motivasyon
- 7) Kalıcı öğrenme
- 8) Güvenli gözlem yapma
- 9) Tekrar kullanılabilir

Yaşantı konisi(Edgar Dale)



ŞİFRE: DeMoDeGösteriGeSeTelevizyonunda

En iyi/en kalıcı/en anlamlı öğrenme;

- ❖ Yapararak yaşayarak öğrenme
- ❖ Çok sayıda duyu organı(en çok görme, en az duyma)
- ❖ Kendi kendine öğrenme
- ❖ Somuttan soyuta, basitten karmaşığa öğrenme

Bilgisayar destekli öğretim yazılımları

- 1) Birebir öğretim: Kendi hızında öğrenmeyi sağlar. Dersi kaçıran veya öğrenemeyen öğrencileri kolaylık sağlayıp öğretime ayrılan süreyi kısaltır.
- 2) Tekrar-alıştırma yazılımları: Konu tekrar edilir. Soru-alıştırma var. Pekıştirmek amaçlanır
- 3) Benzetim yazılımları/Simülasyon: bilgisayarlarda gerçeğe yakın ortam oluşturarak yaparak yaşayarak öğrenme. Sürücü kursları, pilot...

- 4) Problem çözme yazılımları: Öğrencilere gerçek yaşama dönük deneyimler kazandırmak ve problem çözme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır.
- 5) Oyun yazılımları: Eğitsel oyun bilgisayar ortamları üzerinde sağlanır.

Materyal tasarlama sürecindeki işlem basamakları

1. Hedef ve hedef alanlarının belirlenmesi
2. Öğrenci özelliklerinin belirlenmesi
3. İçerik analizinin yapılması
4. Materyalin hazırlanması
5. Değerlendirme

Tasarım öğeleri

1)Çizgi

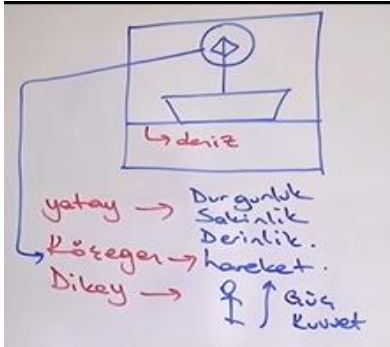
En çok kullanılan tasarım öğesidir

Görselleştirmeyi en kısa zamanda sağlayan tek boyutlu araçtır.

Yönü ve hareketi yansıtır.

Görsel içeriğin temel yapısı çizgidir.

Kalın çizgiler ince çizgilerden daha etkilidir.



2)Alan

Sol üst köşe en çok dikkat çeken köşedir.

3)Doku

En az değişkenlik gösteren öğedir.

Görsellerin gerçekmiş gibi algılanmasını sağlar.

4)Yazı tipi-harf boyutu

Süslü yazı yerine düz ve sade yazılar tercih edilmeli

Küçük harfler büyük harflerden daha okunaklıdır.

Stil sayısı en fazla 2 tane olabilir.

Slayt; 50 slayt, 20 dk, 6-8 kelime(madde madde), özet-ana hat

6(kelime)6(satır)6(slaytta bir resim) kuralı

Bir sayfada en fazla 4 renk kullanılmalı

Uzun paragraflar tek sütunda, kısa paragraflar 2 sütunda kullanılmalı.

Satır sonu sözcükler - ile bölünmemeli

Zıt renkler kullanılmalıdır. Açık zemin üzerine koyu renk veya koyu zemin üzerine açık renk

Paragraf arası boşluk, satır arası boşluktan geniş olmalı

5)Renk

Sarı: En çok dikkat çeken renk

Kırmızı: Akılda en kalıcı renk

Küçük yaş grupları; parlak renkler

İleri yaş grupları; pastel tonlar

Yazılı materyallerde; sarı zemin üzerine siyah yazı

Ana renkler: Mavi, Kırmızı, Sarı

Ara renkler: Mor, Turuncu, Yeşil

Güneşe yakın olanlar yani sıcak renkler Kırmızı, Turuncu, Sarı

Soğuk renkler: Mavi, Mor, Yeşil

Soğuk renkler=Zemin, Sıcak renkler=Şekil (Çay tabağı)

Tasarım İlkeleri

1)**Bütünlük:** (bütünsel düşünme); Öğeler arasında ilişki kurulur. Öğelerin bütün olarak görülmesi.

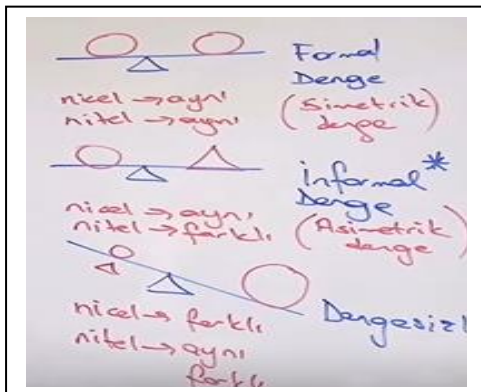
2)**Vurgu:** Algıda seçicilik yaratan her şey. İtalik, koyu, altı çizili, daha büyük, zıt renk

3)**Hizalama:** Word yazma kuralları. Aynı seviyeye yerleştirilmelidir. Estetik düzgünlük sağlar.

4)**Yakınlık:** Anlam bakımından birbiriyle ilişkili öğelerin yan yana verilmesi. İlişkili algılanır.

5)**Ritim:** Gözün kolayca kayması

6)**Denge:**



7)Oran-orantı: Görseldeki öğelerin boyutları gerçekçi olmalıdır.

Görsel materyal çeşitleri

Benzeşik: Beyin-Ceviz. Yeni öğrendiğin kavramı ona benzeyen öğeye benzetme.

Gerçekçi: Kavramın gerçeğe yakın görseller verme.

Şematik: öğeler arası ilişki gösterme. Bütünlük ilkesine benzer. Kavram haritası...

İlişkili: Grafikler. Nicel ilişki gösterilir.

Dönüştürebilen: zaman ve yer değişikliğinden kaynaklı değişimler resimle gösterilir. Kış- yaz resmi

Yorumlayıcı: Teorik ve soyut ilişkiler resimle açıklanır. Elektrik devresi.

Öğretim Araçları

Tepegöz: Saydam materyal üzerine hazırlanmış bilgilerin ekrana büyütülerek yansması

Episkop(opak projektör): Saydam olmayan materyalleri ekrana yansıtır.

Datashow: Tepegözle birlikte kullanılır. Saydam özellikli LCD ekrana sahiptir.

Elektronik tahta: Fatih projesi

Çok amaçlı tahta: Beyaz tahta

Manyetik tahta: Mıknatıslı tahta. Görseller üzerinde etkileşimde bulunulur.

Bülten tahtası: Pano

Dosya tahtalar(döner levha): Çok sayıda büyük ebatlı kağıtların üst üste konması

Ders kitapları: bireyselleştirilmiş eğitim olanağı sağlar. İsteddiği yerde ve zamanda çalışma imkanı

NOT;

Numune: Bir bitki, hayvan, eşya gibi bir varlığın birebir örneği

Model: Gerçek nesnenin üç boyutlu gösterimi

Maket: Modele göre daha basit yapıdadır.