

EK-1: TANIMLAR

Aşağıda, metin içinde kullanılan kimi önemli kavramlara ilişkin açıklamalar yer almaktadır. Bu açıklamalar mutlak tanımlar olarak değil, çerçevesi bu raporla sınırlı iletişim kolaylaştırıcıları olarak alınmalıdır.

Ezber - Ezberleme (yürektenlik), bir bilginin *değişmez tek doğru* olarak benimsenmesi, öyle olduğuna ilişkin kalben duyulan güvenin akılla tahkik edilmeyişidir. Merak kökenli kuşku ile birleşik olmayan her bilgi «yürekten bilgi» olup, «yürektenlik» bir öğrenme yöntemi olan «akılda tutma (belleme)» değildir.

Kuşku - Edinilen bir bilgi, beceri ya da davranışın mutlak olmadığını, herhangi bir ifadenin, ancak belirli bir referans sistemine «göre» doğru olabileceğinin idrakidir. Bir doğru bir başka sisteme göre doğru olabilir ya da olmayabilir.

Belleme - Bir bilginin herhangi bir şekilde belleğe kaydedilmesi.

Öğrenme - Yukarıdaki yollardan herhangi birisi yardımıyla, kişinin, kendi kontrolü altında bir bilgi, beceri ve/ya davranış edinmesi.

Öğretme - Yukarıdaki yollardan herhangi birisi yardımıyla kişiye, bir öğreticinin kontrolü altında bir bilgi, beceri ve/ya davranış edindirilmesi.

Öğrenme Ortamları: Bir eğitsel hedefin kazanılması için uygun olan ortamdır. Örneğin, ilk yardım becerisinin kazanılması için bir bilgisayar animasyonu, bir derslik, bir tatbikat vbg ortamların her biri birer öğrenme ortamıdır. Hangi türü olursa olsun tüm öğrenme ortamlarında, eğitsel hedefler “öğrenme” yoluyla gerçekleştirilir. Öğretmenin –yeni adı *öğrenme ortağı*- rolü, ortamı hazırlamak, öğrenciye –onun talebi üzerine- yardımcı olmak ve ortamı sürdürmektir.

Öğrenme Profili - Kişinin, *Öğrenme Stili, Çoklu Zeka (multiple intelligence¹) Profili, İlgi Alanları, Sorun Alanları*’ndan oluşan bileşik profildir. Bu bağlamda:

- ◆ **Öğrenme Stili:** Kişini, görsel, işitsel, dokunsal ve kinestetik öğrenme yeteneklerinden hangi(ler)inin ne ölçüde baskın olduğunun ifadesidir.
- ◆ **Çoklu Zeka (MI-Multiple Intelligence) Profili:** Sözel (*verbal-linguistic*), matematik-mantık (*mathematical-logical*), görsel-yerleşimsel (*visual-spatial*), bedensel-devinimsel (*bodily-kinesthetic*), içe-yönelik (*intrapersonal*), kişiler arası (*interpersonal*), müzik-ritmik (*musical-rhythmic*), doğal (*natural*), varoluşçu (*existential*) zeka tiplerinden hangi(ler)inin ne ölçüde baskın olduğunun ifadesidir.
- ◆ **İlgi Alanları:** Çoklu Zeka Profili ile bir ölçüde ilgili, ama daha çok aile-toplum etkileri altında oluşan alanlardır. (Örn: Müzik zekası yüksek olan bir kişi, aile-toplum bileşik etkisi altında spora

yönelmiş ve o alandaki ilgisi-bir dereceye kadar gelişmiş olabilir.)

- ◆ **Sorun Alanları²:** Kişinin hangi konularda sorunları olduğu, öğrenme profilini yakından etkiler.

Catch-ball : Bir politika aracıdır. Hiyerarşik bir yapının en üstünden ya da bir ağ yapısının yönetsel noktalarından başlayarak, benimsenmesi istenilen bir politika, ast düzeylere verilerek kendi sorumluluk alanı içinde nasıl uygulayacağı sorulur. Politikayı alan her sorumlu, onu nasıl yorumlayacağı konusunda bir plan yapıp bunu tekrar üstüne iade eder. Bu, “yakar-top” oyununa benzediği için verilen addan da anlaşılabilirliği gibi, bu ardışık alıp vermeler sonunda politika, her düzey için bir çeşit “tercüme”ye uğramış olur.

Çağdaş: Geçmişten günümüze kadar süzülerek gelen akıl, erdem ve inanç değerleri birikimi..

Eğitim : Kişide kendi öğrenme profili hakkında farkındalık yaratılması yoluyla, daha üst zihinsel yeteneklerini ortaya çıkarıp geliştirmesi ve bu arada da değişen çevrel koşullara uyum gösterebileceği bilgi, beceri ve davranışları sürekli olarak güncelleyebilmesi için uygun öğrenme ortamlarının yaratılması süreci..

¹ Gardner, H. 1999; *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, Harper Collins.

²MEB’nin ilköğretim ve liseler için ayrı ayrı olmak üzere sorun belirleme testleri mevcuttur.