

Program Geliştirme

Tasarım; plan, proje, taslak, model, bir şeyi zihninde oluşturmak gibi anlamlar taşımaktadır. Bir eğitim programı hazırlanırken önce bu programın bir tasarımının hazırlanması gerekmektedir. Programın çeşitli öğeleri içerdiğini hepimiz biliyoruz. İşte bu tasarım aşamasında; programın hangi öğeleri içereceğinin, bu öğelerin nasıl düzenleneceğinin, öğeler arasındaki ilişkilerin nasıl olacağına, anlamlı bir bütünlük içinde tasarlanması gerekmektedir. Tıpkı bir mimarın inşaata başlamadan çok önce yapıyı ince ince tasarlaması ve plan çizmesi gibi, program geliştirme ekibinin de çalışmalarının ilk aşamasında program tasarımını ortaya çıkarması beklenmektedir. Program tasarımı yapılmadan program hazırlama ya da geliştirme etkinliklerine başlanması; çalışmaların çok uzun süre alması, hazırlanan programın beklenene yanıt vermemesi, programın etkisiz olması gibi pek çok risk taşımaktadır.

Program tasarımları programın hazırlandığı kurum ya da kuruluşun eğitim felsefesi, eğitim gereksinimleri, eğitime verdiği önem ve öncelikler, eğitime ayrılan kaynaklar gibi etkenler ile tasarımı hazırlayan ekibin nitelik ve niceliği gibi etkenler doğrultusunda birbirinden farklılık göstermektedir. Ancak bir eğitim programı tasarımlama çalışmasında bir programın ana çerçevesi oluşturulmaya çalışılacağından benimsenen tasarımlama yaklaşımı ne olursa olsun öncelikle şu dört temel soruya yanıt aranması gerekmektedir:

- ✓ Ne yapılması hedeflenmektedir?
- ✓ Yapılması hedeflenenlere ulaşmak için uygun içerikler nelerdir?
- ✓ Belirlenen içeriklerin sunumunda hangi öğrenme stratejileri, kaynaklar ve etkinlikler kullanılmalıdır?
- ✓ Sonuçları değerlendirmek için uygun ölçme-değerlendirme teknik ve araçları neler olmalıdır?

Bu dört soruda bir eğitim programının temel öğeleri yer almaktadır ve bu dört temel öğe birbiriyle sürekli ilişki içindedir. Tasarımlama aşamasında bu öğelerden biriyle ilgili olarak verilen bir karar diğerlerini de etkileyecek ve şekillendirecektir. O nedenle tasarımlama sırasında bütüncül bir çalışma yaklaşımının benimsenmesi daha uygun bir yol olmaktadır.

Eğitim programları tasarımları ile ilgili literatür analiz edildiğinde genelde üç temel yaklaşımın benimsendiği görülmektedir:

- ✓ Konu Merkezli Program Tasarımları
- ✓ Öğrenen Merkezli Program Tasarımları
- ✓ Sorun Merkezli Program Tasarımları

Konu Merkezli Program Tasarımları

Pek çok ÷lkede olduęu gibi ÷lkemizde de en yaygın olan yaklaşımdır. Bu yaklaşımda eğitim programı çeşitli derslerden, dersler de çeşitli konulardan meydana gelmektedir. Eski Yunan ve Roma'dan günümüze kadar bazı deęişikliklerle süregelen bu yaklaşımda esas olarak konular ağırlık taşır ve öne çıkar. Bu tasarımın felsefi temellerinin idealizm ve klasik realizm olduęu ve dayandıęı eğitim felsefesinin ise daimcilik ve esasicilik olduęu söylenebilir.

Konu Merkezli Program Tasarımlarını; konu tasarımı, disiplin tasarımı, geniş alanlı tasarım ve süreç tasarımı şeklinde dört alt gruba ayırabiliriz:

Konu tasarımının temel dayanaęı akıldır. Aklın insanı farklı kılan bir unsur olduęuna ve bilginin aranması ve elde edilmesinde buna gerek olduęuna inanılmaktadır. Bu tasarım biçiminde bir takım konular ve derslerle ilgili bir kompozisyon oluşturulmaktadır.

Disiplin tasarımında eğitim programı akademik disiplinler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ancak bu tasarım biçimi uygulamada konu tasarımı ile hemen hemen aynıdır. Bu tasarımda konuların nasıl kazanılacağı ve nasıl kullanılacağı önemli gör÷lmemektedir.

Geniş alanlı tasarımda konuları mantığa uygun bir şekilde bir araya getirmek amaçlanmaktadır. Örneęin böyle bir tasarımda coęrafya, ekonomi, politika, antropoloji, sosyoloji ve tarih gibi farklı dersler bir araya getirilerek sosyal bilgiler dersi oluşturulabilmektedir.

Süreç tasarımında her konu için ayrı ayrı öğrenme yolları düzenlemek yerine, tüm konular için ortak bir öğrenme yolunu ön plana çıkarmak esastır. Bu tasarımda amaç, öğrenenin en iyi şekilde nasıl öğreneceęinin belirlenmesidir.

Öğrenen Merkezli Program Tasarımları

Bu program tasarımında öğrenen ön planda tutulmaktadır. Programın merkezinde öğrenen birey vardır ve programın dięer öğeleri öğrenene göre düzenlenir. Öğrenen merkezli tasarımın felsefi temellerinin pragmatizm olduęu, dayandıęı eğitim felsefesinin ise ilerlemecilik olduęu söylenebilir.

Öğrenen Merkezli Program Tasarımlarını; çocuk merkezli tasarım, yaşantı merkezli tasarım, romantik (radikal) tasarım ve hümanistik tasarım şeklinde dört alt gruba ayırabiliriz:

Çocuk merkezli tasarım, öğrenenin en iyi biçimde öğrenebilmesi için etkin duruma getirilmesi gerektięi düşüncesine dayanır. Buna göre öğrenme öğrenenin yaşantısı ile ilintilidir ve birbirinden ayrılmamalıdır.

Yaşantı merkezli tasarım, çocuk merkezli tasarıma çok benzer. Ancak bu tasarım biçiminde öğrenenlerin gereksinim ve ilgilerinin önceden tasarlanamayacağı, dolayısıyla eğitim programının çerçevesinin tüm öğrenenlere göre planlanamayacağı görüşü hakimdir. Bu nedenle eğitim programı oldukça anahatlar şeklindedir, öğretmenin her öğrenen için uygun olanı uygulama alanında vermesi beklenmektedir.

Romantik (Radikal) tasarımda, okulun işlev ve işgörüsünün tamamen değiştirilmesi gerektiği savunulmaktadır. Bu program tasarımcılarının bazıları okullara gerek olmadığını bile ileri sürmüşlerdir. Romantik tasarımda, öğrenen bireyin kendi doğasında ele alınmasının daha uygun olduğu üzerinde durulmaktadır.

Hümanistik tasarımda, insan davranışlarının basit bir etki-tepki ilişkisinden çok daha karmaşık olduğu esas alınmakta ve program tasarısı diğer değişkenleri de dikkate alarak hazırlanmaktadır.

Sorun Merkezli Program Tasarımları

Bu program tasarımında öğrenenlerin toplumsal sorunları, gereksinimleri, ilgi ve yetenekleri üzerinde durulmaktadır. Bu şekilde tasarılan programlar aracılığı ile, toplumda önemli sorunların çözümünde yetenekli, fikir sahibi bireylerin yetişmesi ve sonuç olarak sağlıklı bir toplum yaratılması amaçlanmaktadır. Sorun merkezli tasarımların yeniden kurmacılık eğitim felsefesine dayandığı söylenebilir.

Sorun Merkezli Program Tasarımlarını; yaşam şartları tasarımı, çekirdek (core) tasarımı, toplumsal sorunlar ve yeniden kurmacılık tasarımı şeklinde üç alt gruba ayırabiliriz:

Yaşam şartları tasarımı üç temel varsayıma dayanmaktadır:

Toplumun değişen yaşam ortamına uyum sağlaması ve bu uyumu sağlayabilmek için eğitimde yapılması gerekenlerin ortaya konması,

Konular toplumun yaşamına göre düzenlenecekse öğrenenin yaşadığı çevresi ile programdaki konuların bağlantılandırılması,

Öğrenenler öğrenme sürecine katılır ve öğrendiklerini uygularlarsa toplumun gelişmesine o denli katkıda bulunurlar.

Yaşam şartları tasarımının en önemli özelliği, öğrenenleri öğrenmeye ve sorun çözme süreçlerini kullanmaya özendirmesidir.

Çekirdek (core) tasarım, öğrenen merkezli program tasarımından ziyade konu merkezli program tasarımı özelliklerini taşımaktadır. Bu anlayışta tasarımlama öğrenen sisteme girmeden önce yapılmaktadır. Toplum sorunları merkezdedir. Öğrenen toplumu bir laboratuvar olarak görmesi yönünde teşvik edilir. Bu tasarım yaklaşımı derslerin birleştirilmesi ile gelişmiştir. İşbirliğine dayalı öğrenme modellerini temele almaktadır.

Toplumsal sorunlar ve yeniden kurmacılık tasarımı, toplumun sosyal, politik, ekonomik gelişmelerinin program tasarımı ile bağlantısı üzerinde durulmaktadır. Eğitimcilerin hazırlayacakları program tasarımlarıyla, toplumun gelişmesine katkı getirecekleri düşünülmektedir. Bu yaklaşımda zamanın sürekli olarak toplumda değişikliklere neden olduğu, bu değişimin en iyi şekilde okul aracılığıyla gerçekleştirilebileceği ya da düzenlenebileceği ileri sürülmektedir.

Eğitim programları tasarımları ile ilgili olarak üzerinde durulması gereken önemli bir konu da bu üç ayrı program tasarımlama anlayışının uygulamalarda birbirine taşabileceğidir. Çünkü günümüz program tasarımlarında ne konulardan ne öğrenenlerin ilgi ve gereksinimlerinden, ne de bireysel ve toplumsal sorunlardan vazgeçilebilir.

Hazırlanacak program tasarımlarının bu üç anlayışı da belli ölçülerde bütünleştiren bir program tasarısı olması beklenen ve istenen bir sonuçtur.

Eğitim Programı

Eğitim programı kavramı üzerine düşüncelerin kökleri, Platon'a (MÖ. dördüncü yy.) kadar uzanmaktadır. Eğitim programlarının temeli, on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru popüler olan Johann Friedrich Herbart'ın (1776-1841) felsefi hareketine dayanmaktadır.

Eğitim programı, öğrencilerin yaşantılarını düzenleme anlamında kullanılmakta ve bu anlamda okul içi ve dışı her türlü etkinlikleri içine almaktadır.

Varış (1996), eğitim programını, bir eğitim kurumunun, çocuklar, gençler ve yetişkinler için sağladığı, milli eğitimin ve kurumun amaçlarının gerçekleşmesine dönük tüm etkinlikler olarak tanımlamaktadır. Ayrıca, öğretim, ders dışı kol etkinlikleri, özel günlerin kutlanması, geziler, kısa süreli kurslar, rehberlik, sağlık ve benzeri hizmetler ve fonksiyonları da eğitim programının çerçevesi içine girmektedir. Demirel (2004), eğitim programını, öğrenene, okulda ve okul dışında planlanmış etkinlikler yoluyla sağlanan öğrenme yaşantıları düzeneğidir şeklinde tanımlamaktadır.

Ertürk (1982), eğitim programı yerine, "Yetişek" sözcüğünü kullanarak bu kavramı açıklamıştır. Yetişek, öğrencide geliştirilecek davranışların önceden kararlaştırılıp bir sıraya konması, bu davranışları geliştirici öğrenme yaşantılarını gerçekleştirecek eğitim durumlarının düzenlenmesi, eğitim durumlarını ve öğrenme yaşantılarını istendik ve beklendik davranışları geliştirmedeki etkililik derecelerinin araştırılmasıdır.

Genel olarak eğitim programı tanımları, konular listesi; ders içeriği; derslerin sıralanması; okul içinde ve dışında öğretilen her şey; okuldaki eğitimciler tarafından koordine edilen, öğrencilere sağlanan her türlü öğrenme yaşantıları; yazılı dokümanlar, materyaller; okulda ve okul dışında planlanmış etkinlikler; öğrencilerden istenilen amaçlara ulaşmalarını sağlayan, stratejiler içeren yazılı doküman veya etkinlikler planıdır şeklinde sıralanmıştır.

Öğretim Programı

Öğretim programı, eğitim programının içinde yer alır ve öğrenme öğretme süreçleriyle ilgili tüm etkinlikleri kapsar. Varış (1996), öğretim programını eğitim programı içinde ağırlık taşıyan bu kesim genellikle, belli bilgi kategorilerinden oluşan ve bir kısım okullarda beceriye ve uygulamaya ağırlık tanıyan, bilgi ve becerinin eğitim programının amaçları doğrultusunda ve planlı bir biçimde kazandırılmasına dönük bir program olarak tanımlamaktadır.

Öğretim programı, eğitim programının amaçları doğrultusunda öğrenciye kazandırılması istenen bilgi, beceri, tutum ve davranışların ders kümeleri olarak planlı bir biçimde düzenlenmesidir. Böylece, okul içi yaşantılara dayalı olan bu program, okulda okutulan dersleri ya da kursları kapsayan bir klavuz kitap ya da doküman durumundadır

Ders Programı

Ders programı kavramında, konunun özel amaçlarını gerçekleştirmek üzere, belli bir süreye göre planlanmış üniteler, öğretmen öğrenci etkileşimi, konunun özüne uygun öğretim ilke ve yöntemlerinin uygulanması, programda içerik ögesini destekleyen ve zenginleştiren ders kitapları ve diğer araç gereçlerin geliştirilmesi esastır (Gürkan 2000). Varış (1996), ders programını, öğretim programlarında yer alan bilgi, kategorilerinin, disiplinlerin ve etkinlik alanlarının, eğitim amaçları ile ilişkili olan özel amaçlarını gerçekleştirebilmeleri için öğretim ilkelerini, konuların alt kategorilerini, değerlendirme esaslarını içeren, eğitim ve öğretim programlarındaki esasları öğrenci davranışına dönüştüren program olarak tanımlamaktadır. Başka bir ifadeyle, ders programı, bir ders süresi içinde planlanan hedeflerin bireye nasıl kazandırılacağını gösteren tüm etkinliklerin yer aldığı bir plandır.

Örtük Program

Öğrencilerin öğrenme yaşantıları sürecinde yazılı olarak ota konulmayan, fakat kazanmaları istenilen veya beklenen bilgiler, tutumlar, davranışlar ve düşüncelerdir. Toplumsal değerlerin yeni nesillere kazandırılmasında örtük programlar önemli bir işleve sahiptir.

Gizli programı (örtük program) şu şekilde tanımlamıştır: Okuldaki öğretmen ve yöneticilerin davranışları, yaklaşımları, inançları, değer yargıları, okul atmosferinin niteliği, okul içi ortamın öğrencilere sağladığı etkileşim örüntüsü, okul içi yazılı olmayan kuralları, rutinleri, disiplini, otoriteye itaat etme gibi tutum ve daha birçok etkenle yürürlüktedir. Gizli program, yazılı programın aktarılmasıyla da kendini gösterir ve yazılı programdan daha etkilidir.

Örtük programları bireylerin değişik gereksinimleri ve yaratıcı yönlerini ortaya çıkaracak şekilde tasarımıyarak, öğrencilerin ders dışı konulardan bilgi sahibi olmaları ve kendilerini geliştirmeleri sağlanabilir.