

Hızlı Prototipleme Öğretim Tasarımı Modeli: Bir Ders Senaryosu Örneği*

Rapid Prototyping Instructional Design Model: Example of a Course Scenario

Yeliz ABBAK**

Öz

Öğrenmeye yol gösteren “öğretim” alanı, teknolojiye ve değişen öğrenme ihtiyaçlarından sürekli etkilenmiştir. Tarih boyunca öğrenmeyi daha da etkin ve kolay hale getirebilecek birçok öğretim tasarımı modelinin ortaya çıktığı görülmektedir. Genel olarak günümüze kadar ortaya çıkan öğretim tasarımı modelleri, aşırı sistematik olması, yaratıcılığı engellemesi ve tasarımcıyı özgür bırakmaması nedeniyle eleştirilmektedir. Bu çalışmada, diğer modellere kıyasla, öğrenenlerin yaratıcılığını ön plana çıkarması, teknolojiye yararlanmaya fırsat vermesi, derse katılım olanağını artırması, öğrenme ihtiyaçlarını ivedilikle karşılaması, zamandan ve maliyetten tasarruf sağlaması nedeniyle sezgisel öğretim tasarımı modellerinden “Hızlı Prototipleme Modeli” açıklanmıştır. Bu bağlamda alan yazın incelendikten sonra, hızlı prototipleme modelinin yapısını ve süreç basamaklarını bir ders senaryosu örneği aracılığı ile açıklamak amaçlanmıştır. Araştırmada bilimsel araştırma yöntemlerinden tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma kapsamında açıklanan öğretim tasarımı modelinin, ders içerisinde kullanıldığında öğrenenlere hızlı, kolay ve yaratıcı öğrenme çıktıları sağlaması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: öğretim, öğretim tasarımı, hızlı prototipleme.

Abstract

The teaching area that guided learning was constantly influenced by technology and changing learning needs. Throughout history, it is seen that there are many models of instructional designs that can make learning more effective and easy. Many models of instructional designs, which have emerged to date, have been criticized for being overly systematic, preventing creativity and for not freeing the designer. In this study, “Rapid Prototyping Model” is introduced from intuitive instructional design models due to the fact that learners take their creativity to the forefront, to take advantage of technology, to increase the opportunity to participate in the lesson, to meet learning needs promptly and to save time and cost compared to other models. In this context, after examining the literature, it is aimed to explain the structure and process steps of the rapid prototyping model by means of a course scenario example. In the research, the method of scientific research methods of

*Bu çalışma, 27-30 Nisan 2018 tarihleri arasında düzenlenen “X. International Congress of Educational Research Congress”te sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** Arş. Gör., Erciyes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kayseri-Türkiye, yelizabbak@gmail.com

design based research was used. The instructional design model described in the scope of the study is expected to provide fast, easy and creative learning outcomes to the learners when used in the course.

Keywords: teaching, instructional design, rapid prototyping, design models.

GİRİŞ

Gelişen teknoloji, öğrenmenin yaşam boyu sürdüğünü belirten kuramlar, öğrenme ihtiyacının artmasına ve değişmesine neden olmuştur. Eğitimin bir parçası olan öğrenme ve öğretim planlanabilme özelliği bakımından birbirinden ayrılır (Özkılıç, 2011). Nitekim karmaşık doğası nedeni ile eğitimin önceden tasarlanması, planlanması zor iken; öğrenmeyi kılavuzlama görevi olan öğretimin önceden planlanıp tasarlanması olanaklı, hatta oldukça da gereklidir (Şimşek, 2011).

Demirel'e (2015) göre öğrenmeyi kılavuzlama anlamına gelen ve eğitim sistemi içerisinde nasıl sorusuna odaklanan "öğretim" kavramı kısaca "bir yöntem" anlamına gelmektedir. Öğretim Smith ve Ragan (2004; s.5) tarafından ise, "önceden belirlenmiş hedefler doğrultusunda öğrenmenin bilinçli bir şekilde yürütülmesi" olarak tanımlanmıştır. Diğer taraftan Ocak (2015) öğretimi; belirli öğrenme hedeflerine ulaşabilmek için öğrenmenin isteyerek kolaylaştırılması olarak ifade etmiştir. Ayrıca insanların nasıl öğrendiğine odaklanan öğretim, öğretim stratejilerinin rasyonel bir şekilde gelişimi ile ilgili olan bir alandır (Khalil & Elkhider, 2016).

Tarihsel kökeni, askeriye için eğitim malzemelerinin geliştirildiği ikinci dünya savaşına kadar uzanan öğretim tasarımları giderek eğitimde bir sistem haline gelmiştir (Reiser and Dempsey, 2012). Öğrenme sürecinin tasarımını konu edinen öğretim tasarımı (ID) veya öğretim sistemleri tasarımı (ISD) bilgi ve beceri edinimini daha verimli, etkili ve çekici kılan öğretim deneyimleri yaratma pratiğidir (Merill, Drake, Lacy and Pratt, 1996). Gustafson ve Branch'a (2002) göre öğretim tasarımları, öğreneni merkeze alarak bilgi ve becerilerin gerçek dünyaya uyarlanmasında, eğitim ve öğretim programları geliştirmek için kullanılan, yaratıcılık, aktiflik gerektiren tekrarlamalı bir süreçtir. Bununla birlikte Şimşek'e (2011) göre ise öğretim tasarımı belirli bir hedef kitlenin eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için işlevsel öğrenme sistemlerinin geliştirilmesi iken; Ocak (2015) öğretim tasarımı modelini, neyin nasıl öğretileceğine karar verilen bir süreç olarak tanımlamıştır. Öte yandan Reigeluth (2013) öğretim tasarımlarını öğrenme hedeflerine ulaşmayı ve daha iyi öğrenmeyi sağlayacak yöntemlerin tamamı olarak tanımlamış ve öğrenmeye yol göstermede öğretim tasarımlarının önemini vurgulamıştır. Bu noktada öğretim tasarımlarının eğitim dinamiği içerisinde, öğrenmeye yol gösterme işini üstlenen ve öğrenmeyi gerçekleştirebilecek ya da destekleyecek her türlü kolaylığı, teknolojiyi kullanmayı amaç edinen bir konumda olduğu ifade edilebilir. Nitekim öğretim tasarımları iyi bir şekilde yürütüldüğünde, eğitimi etkin hale getirebilmeye, insanların önceden belirlenmiş öğrenme hedeflerine ulaşmalarına ve performanslarını iyileştirmelerine yardımcı olmadaki, güvenilir bir araç olabilmektedir (Rowland and Di Vasto, 2001).

Öğrenme ihtiyaçlarının sürekli değişim ve gelişim içerisinde olması öğretim tasarımlarının da güncel ve dinamik olmasını gerekli kılmaktadır. Eğitim teknolojilerinden ayrı düşünülmemesi gereken bir alan olan öğretim tasarımlarının dinamik bir yapıda olması ve sürekli gelişen teknolojiye de yararlanması birçok öğretim tasarımı modelinin doğmasına

neden olmuştur. Bu modellerin her birinin dayandığı bir öğrenme sistemi ve temel aldığı bir eğitim felsefesinin yanında, modellerin ortak ve farklı yönleri bulunmaktadır. Alan yazın incelendiğinde birbirine alternatif çok sayıda öğretim tasarımı modelinin olduğu görülmektedir. Bu modellerin ortaya çıkışı, öğrenme-öğretme süreçlerindeki bakış açısı, yaygın olarak kullanıldığı sektörün yapısı ya da tasarım sürecinin kendine özgü dinamiklerinin olması gibi sebeplerden dolayı farklılaşmaktadır (Şimşek, 2011).

Uzun yıllardır eğitim sistemi içerisinde yer alan öğretim tasarımları modellerinin öğrenmeyi kılavuzlama ve kolaylaştırıp yön verme gibi birçok avantajı vardır. Tarihten bugüne kadar ortaya çıkan öğretim tasarımlarının birçoğu, aşırı sistematik olmaları, tasarımcıyı özgür bırakmaması, öğretimi mekanikleştirmeleri ve yaratıcılığı engellemeleri yönüyle eleştirilmiştir (Şimşek, 2011). Bu bağlamda Alexander (1964), bir yöntem belirli ve tek bir sisteme dayanıyorsa böyle bir süreçten artık tasarım diye bahsedilemeyeceğini vurgularken; Lawson (1980) ise tasarımın hipotez kurmakla başladığını ve kullanıldıktan sonra problemlere çözüm bulmayı ve keşifler içeren bir değişim işi olduğunu ifade etmiş ve var olan geleneksel tasarım modellerine eleştiri getirmişlerdir. Bu noktada sezgisel modeller eğitim ihtiyaçlarının hızlı ve ekonomik bir şekilde karşılanması, en iyi yöntem bulunana kadar tasarımın devam etmesi, çağdaş eğitim teknolojilerinden yararlanılarak tasarımcıyı özgür bırakması gibi nedenlerden dolayı eleştiri getirilen geleneksel modellerden ayrılmaktadır. Bu sebeple sezgisel modeller tasarım sürecinde son yıllarda daha fazla kullanılır hale gelmiştir. Nitekim sezgisel modeller içerisinde bulunan hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli geleneksel modellerden ayrılmakta ve bu modelde tasarım süreci doğru yönetime ulaşana kadar devam etmekte ve öğretimi mekanikleştirmemektedir (Şimşek, 2011).

Araştırmanın Amacı

Literatür incelendiğinde, öğretim tasarımı modellerine ait teorik bilgilerin oldukça fazla olduğu görülürken, bu modellerin uygulanması ve kullanımı konusunda belirsizlikler bulunduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle söz konusu çalışmada öncelikle sezgisel öğretim tasarımı modellerinden hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelini tanıtmak amaçlanmıştır. Ayrıca bir yabancı dil dersi öğretim senaryosu aracılığı ile de bu modelin dil dersinde kullanımı ve tasarıma ait süreç basamakları gösterilmeye çalışılmıştır.

YÖNTEM

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tasarım tabanlı araştırma, tasarımcıların ve katılımcıların iş birliğine dayalı, döngüsel yapı içerisinde eğitim uygulamalarının iyileştirilmesine yönelik sistematik ve esnek olan bir araştırma yöntemidir (Wang ve Hannafin, 2005). Brown'a (1992) göre ise tasarım tabanlı araştırma yöntemi ile teorik desenler ve uygulama birleştirilerek karmaşık durumlara çözüm üretilir. Tasarım tabanlı araştırmanın amacı uygulamayı iyileştirmektir ve en önemli özelliği yeni bir öğrenme ortamı, yeni bir kuram ya da yeni bir eğitim uygulaması gibi yenilik üretiminde kullanılıyor olmasıdır. Ayrıca söz konusu yöntem, öğretme öğrenme hakkında kuramların somutlaştırılmasına, kuram, tasarım ve uygulama arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yardımcı olur (Kuzu, Çankaya ve Abidin Mısırlı, 2011). Bu bağlamda çalışma kapsamında yoğun yurt içi ve yurt dışı literatür taramasına dayalı olarak "hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli" tanıtılmış ve tasarım süreçleri anlatılmaya çalışılmıştır. Araştırma için örnek senaryo durumu, yabancı dil öğretiminden seçilmiştir. Bu amaçla basit yapısı ve

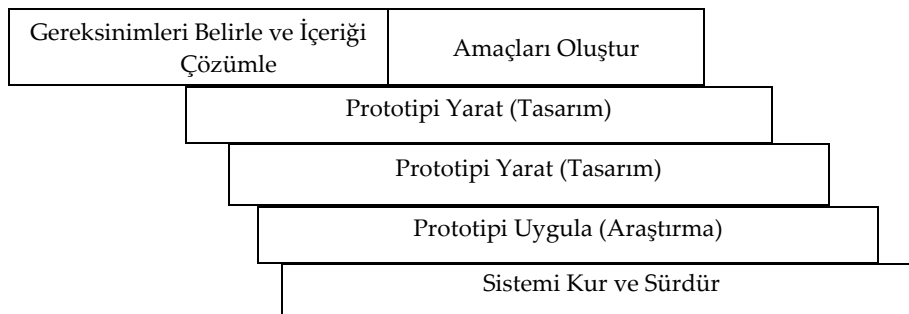
hızlı üretimler için kolaylık sağlayan ve uygulanabilir bir tasarım modeli olması nedeni ile araştırma için “hızlı prototipleme modeli” seçilmiştir.

Hızlı Prototipleme Öğretim Tasarımı Modeli

21. yüz yıl öğrencilerinin öğrenme gereksinimlerini karşılamak için, gelişen teknoloji, yeni ve güncel eğitim araçlarının tasarlanmasının gerekliliği araştırmacıların odak noktası haline gelmiştir. Bu bağlamda öğretim tasarımı modelleri içerisinde yer alan hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinden ilk kez 1990 yılında Tripp ve Bichelmeyer yaptıkları bir araştırmada söz etmiştir. Tripp ve Bichelmeyer (1990), yaptıkları araştırmada, yazılım araçlarının giderek geliştiğini ve yazılım tasarımcılarının hızlı prototipleme adını verdikleri bir tasarım modelini kullanmaya başladıklarını belirtmişlerdir. Yazılım tasarımcıları tarafından ilk kez kullanılmaya başlanan bu tasarım modeli, Simon’a (1980, akt. Tripp and Bichelmeyer, 1990) göre ortaya çıktığı andan itibaren hem yazılım tasarımcıları hem de öğretim tasarımcıları için önemli bir konu olmaya başlamıştır. Çünkü yazılım ve öğretim tasarımları benzer yöntemlere ve amaçlara sahip olmakla birlikte, öğretim tasarımları daha çok insan bilişi ile ilgili iken; yazılım tasarımları matematiksel ve sistemsel konularla ilgilidir. Ancak her ikisinin de süreçte benzer adımları vardır. Hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli bu nedenle eğitim süreci içinde, son zamanlarda kabul görmüş, başlangıçta bir yazılım tasarımı metodu olarak ortaya çıkmış bir modeldir (Tripp ve Bichelmeyer, 1990).

Hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli tüm eğitim programının veya müfredatın tasarlanması yerine küçük dersler için öğretim tasarımı yapabilmeye imkan veren dört aşamadan oluşan bir modeldir (Ocak, 2015). Tasarım bir hipotezle başlar ve başlama amacıyla bir probleme çözüm üretmenin yanında var olan üzerinde değişiklik yaratma isteği yer alır. Bu modelde, tasarımın sonu olmayan bir süreç olduğu ve hatasız bir yöntemin olmadığı vurgusu yapılır (Lawson, 1980). Bu kapsamda tasarım sürecinin en doğrusu bulana kadar devam ettiği hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinde, ihtiyaçlar ve hedefler belirlendikten sonra araştırma ve geliştirme oluşturulan prototip ile paralel yürütülür, prototip nihai ürün haline gelebilir ancak test edildikten sonra gelmeyebilir. Eğer prototip, amaca ulaştıracak son ürün haline gelmiyorsa, geliştirilmeye devam edilir (Tripp and Bichelmeyer, 1990). Ürünün bitmesi için sistemin hatasız bir noktaya gelmesi gerekir.

Şimşek’e göre (2011) hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli bir öğretim programı üretmekten ziyade ders düzeyindeki öğretimi geliştirmek için oluşturulmuş bir tasarım modelidir. Bu modelde dört tane ana süreç bulunur. Bunlar ihtiyaç çözümlemesi, prototip oluşturma, araştırma yapmak için prototipi kullanma ve sistemin son biçimini oluşturmaktır. Aşağıdaki şekil özellikle öğretim tasarımı olarak kullanılan hızlı prototipleme ortamında meydana gelen durumları göstermektedir.



Şekil 1. Hızlı Prototipleme Modeli (Tripp ve Bichelmeyer, 1990)

Öğretim sistemleri içerisinde yer alan “hızlı prototipleme modeli” nin amacı geleneksel öğretim tasarımlarında olduğu gibi sürecin tamamlanması için son aşamaya kadar beklemeden ürünü süreç içerisinde müdahalelerle biçimlendirmektir. Süreç çoğu geleneksel modelde olduğu gibi ihtiyaçların belirlenmesi ve amaçların oluşturulması ile ilgili geçici hedeflerle başlar. Ancak bu tasarımda önemli olan hızlı ve çalışır prototipler yaratmaktır. Bu nedenle kavramsal tanımlama yapılı ve geliştirilecek olan ürünün iskeleti çıkarılır, ardından kullanıcı değerlendirmesi yapıldıktan sonra kavramın arıtılmış şekline ulaşılır. Fakat süreç bitmez; geliştirilen yeni prototipin denemesi yapılır ve birkaç kez düzeltildikten sonra tasarım süreci tamamlanmış olur (Tripp ve Bichelmeyer, 1990).

Teknoloji destekli öğretim sistemlerinin tasarımı için daha çok önerilen bu model oldukça hızlı ve hataları hemen gidermeye dayalı bir geliştirme sürecini amaçlamaktadır (Tripp ve Bichelmeyer, 1990). Bu öğretim tasarımı başlangıçta oluşturulan plan dahilinde iki göreve hizmet eder: birincisi öğretimin amacı ile ilgilenen herkesle iletişim kurmak, ikincisi ise öğrenenin takip edeceği görevleri tanımlamak (Streibel, 1989). Bu noktada yaratılan prototipin en önemli kısmı öğrenenlerin prototipi uyguladığı bölümdür. Tasarımın bu kısmında öğrenenler bilişsel becerilerini de geliştirerek içeriği öğrenir. Uygulama sırasında tasarımcı öğrenenleri gözlemler ve prototipin güçlü ve zayıf yönlerini belirlemek için öğrenenlere sorular sorar. Bu aşama sonrasında hem öğrenenler hem de uygulayıcı bilişsel yeni oluşumları ve planları ile ilgili tecrübe edinirler ve problemin çözümü için yeni bilgiler kazanırlar. Ayrıca tüm bunlara ek olarak uygulama aşaması problemin keşfini de sağladığı için çok önemli bir basamaktır. Tasarımcı için yeni problemlerin keşfi, geçici hedeflerin değiştirilmesi ve yenilerinin yaratılması ile prototip sonuçlanırken; aslında süreç yeni problem çözümleri için yeniden başlar (Komoski, 1974). Tasarım süreci sonunda bir öğretim sistemi benzersiz bir duruma uyarlanabilir, genel uygulanabilirliğe sahip olmasına gerek yoktur (Tripp ve Bichelmeyer, 1990).

Öğretim sistemleri içerisinde yer alan geleneksel modellerle kıyaslandığında, hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinin diğer modellere göre avantajlı bazı özellikleri bulunmaktadır. Tripp ve Bichelmeyer (1990), hızlı prototipleme modelinde, tasarım ve araştırma veya kullanım ve oluşturma süreçlerinin paralel bir şekilde devam ettiğini vurgulamaktadır. İhtiyaçların, içeriğin ve hedeflerin tam olarak anlaşıldığı yer tasarım sürecinin sonunda olmakta ve buda tasarım, süreç içerisinde devam edip sonlanmadığı için sisteme sürekli düzeltme imkânı vermektedir. Reigeluth (1989) ise araştırma ile tasarımın birleştirilmesinin faydalı olduğunu belirtmekte ve geçmişte olduğu gibi araştırmayı tasarımdan ayırmanın iyi bir yöntem olmadığını vurgulamaktadır. Ayrıca tasarımcının ürün tasarlanmasına, çalışmalara, oluşturulan ürünün değerlendirilmesine aşına olması durumunda, araştırma ve geliştirmenin paralel süreçlerle oldukça etkili olabileceğini ifade etmiştir. Diğer taraftan birçok geleneksel modelde tasarım süreci erken kararlarla sınırlandırılırken; hızlı prototipleme modelinde eldeki problemin çözümü için gerekli olan her adım sentezlenerek pragmatik bir yol izlenir (Asimow, 1962; Wilson & Wilson, 1965). Daugherty, Ya-Ting and Cornachione’a (2007) göre, hızlı prototipleme modeli geleneksel öğretim tasarımlarının harcadığı maliyet ve zamandan tasarruf sağlarken, öğretimdeki esnekliği ve katılım oranını artırmaktadır. Nixon ve Lee (2001), hızlı prototipleme ile geleneksel öğretim tasarımları arasındaki en büyük farkın geleneksel modellerde var olan sınırların ve kesin ilkelerin hızlı prototipleme modelinde olmamasından kaynaklandığını vurgulamışlardır. Diğer yandan, hızlı prototipleme modeli geleneksel öğretim tasarımlardan çok daha uygundur, çünkü hızlı prototipleme modelinin her öğrenme durumu için benzer

modüller halinde öğrenenleri bu kalıplara girmeye zorlayan genel prensipleri yoktur. Planlar kolaylıkla araştırma, geliştirme ve hatta uygulama aşamasında bile değişebilir çünkü öğrenme ortamının esnek olmasından dolayı, model öğretim stratejisi ve ardışıklığı oluşturma konusunda avantaj sağlar (Tripp ve Bichelmeyer, 1990).

Hızlı Prototipleme Öğretim Tasarımı Modelinin Dil Öğretiminde Kullanımı

Öğretim tasarımları genellikle aşırı sistematik olmaları, tasarımcıyı özgür bırakmamaları ve yaratıcılığı engellemeleri sebebiyle eleştirilmektedir. Hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli ise tasarımcıyı yaratıcı olmaya yönlendirmesi ve tasarım sürecinin en iyiyi bulana kadar devam etmesi sebebiyle öğrenci değil öğretmen merkezli olan geleneksel öğretim tasarımlarından ayrılır (Asimow, 1962; Wilson & Wilson, 1965; Şimşek, 2011). Bununla birlikte modern teknolojiden de yararlanarak eğitim ihtiyaçlarını düşük maliyetle ve en kısa zamanda karşılaması, süreçte yer alanların yaratıcılığının artırılması bu modelin en önemli amacıdır. Ayrıca öğretim tasarımının amaçları içerisinde iletişime önem vermesi ve öğrenenlerin belirli takip edeceği görevlerinin olması yer alır (Streibel, 1989) ve tüm bu sebepler hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinin diğer öğretim tasarımlarından ayıran farklı yanlarıdır.

Hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinin dil öğretiminde neden kullanılması gerektiği ise şu şekilde açıklanabilir: Öğrenenler süreçte iletişim halinde ve sürekli aktiftirler. Tasarımın yapısı gereği sistematik bir dayatmadan kaçınması yaratıcılığı artırır. Tasarım sürecinde yaratılan prototipin kullanılıp sürekli düzeltilmesi sınıf ortamında etkileşimi artırır. Hızlı protipleme modelinin esnek bir yapıya sahip olması da dil öğretimi için uygundur. Öğrenenler neyi öğrenip öğrenemediklerini süreç içerisinde fark ederler. Etkili bir dil öğrenimi için dilin tüm beceri alanlarını destekleyecek (konuşma, yazma, dinleme, okuma) teknoloji destekli öğrenme ortamları oluşturulmalıdır ve bu tasarım modeli teknoloji ile iç içe olduğu için bu öğrenme ortamını öğrenciye sağlayabilmektedir. Örneğin yazılımlar aracılığı ile öğrencilere dil öğretiminde, eğitsel oyunlar, e-kitap, okuma metinleri, dinleme metinleri, testler gibi çeşitli dijital öğretim araçları sunulabilmektedir. Bu kapsamda tüm bunlara ek olarak hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli öğrenene esnek, yaratıcı ve zengin bir öğrenme ortamı sağlayacağından, iletişimin hem tasarımda hem de dil öğretiminde önemli olması nedeniyle, bu öğretim tasarımının dil öğretimi için kullanılmasının uygun olabileceği ifade edilebilir.

Yabancı Dil Dersi İçin Bir Senaryo Örneği

Hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelini, modelin adımlarını ve süreci, daha iyi açıklayabilmek için senaryo örneği kullanılmıştır. Bir yabancı dil dersinde öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik küçük bir öğretim tasarımı varsayalım. Modelin yapısında var olan adımlarla bir öğretim tasarımı desenlemek amaçlanmıştır. Bu bağlamda hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinin her bir basamağının uygulama aşamaları örnek senaryo aracılığı ile şu şekilde gösterilmiştir:

1. İhtiyaçları belirleme ve içeriği analiz etme aşaması: Bu basamak aynı zamanda modelin ilk basamağıdır. Tasarımcı burada öğrenenlerin ihtiyaçlarını ve öğrenme içeriğini çevresel, kültürel, teknolojik etkenleri ve ön koşul öğrenmeleri de dikkate alarak analiz eder.

- Örneğe göre tasarımcı bir ders sürecinde öğrenenlerin diyalog veya konuşma egzersizleri ile ilgili sıkıntılar yaşadığını tespit eder. Önceki derslerden de almış

olduğu geri bildirimler sayesinde öğrenenlerin özellikle yabancı dilde konuşma becerisinde kendilerini ifade etme ile ilgili, pratik olarak eksik olduklarını belirler. Bu ihtiyaç dahilinde öğrenenlerden dört kişilik gruplar oluşturulur ve kendilerini bir alışveriş merkezindeymiş gibi düşündükten sonra uygun bir diyalog geliştirerek, derste öğrenmeye çalıştıkları yabancı dilde ifade etmeleri istenir. Öğrenenlerin var olan öğrenme ihtiyacı böylece belirlenmiş olur.

2. Hedeflerin oluşturulması aşaması: Bu aşamada tasarımcı ihtiyaç değerlendirmesi ve içerik analizine bağlı olarak dil becerileri ile ilgili (konuşma becerisi) hedefleri belirler. Oluşturulan örnek hedefler:

- Alışveriş merkezindeki satış elemanına istediği ürünün ne olduğunu hedef dilde ifade edebilme.
- İstenilen ürünle ilgili uygun sorular sorabilme (renk, beden vb.).
- Ürünün satış fiyatı ile ilgili bilgi alabilme.
- Satın almak istediği ürünün ödeme şekli ile ilgili soru sorabilme.

3. Prototip oluşturma aşaması: Bu basamakta tasarımcı, önceki tecrübelerini, öğretim teknolojilerini, ihtiyaçları, içerik ve hedefleri de göz önünde bulundurarak, işbirliği dahilinde bir prototip tasarlar. Prototip dahilinde öğrenciler senaryo gereği birkaç örnek kıyafeti yanlarına alırlar.

- Tasarımcı önceden oluşturduğu diyalog gruplarından, senaryo dahilinde prototipin hedeflerini de tekrar söyleyerek bir diyalog kurmalarını ister.
- Tasarımcı diyalog grubuna rol dağılımını yapar ve diyalog için kullanacakları kıyafetleri verir.
- Tasarımcı öğrenenlerden satış elemanının yanına gidip istediği ürünü satış elemanına sormasını, farklı bir rengini rica etmelerini, giyinme kabinini sormalarını ister.
- Satış elemanı ile kıyafet üzerine diyalog kurulmasını bekler.

4. Prototipi uygulama aşaması: Tasarımcı prototipi uygular. Öğretim faaliyetlerini yürütür ve test eder. Uygulama sırasında tasarımcı öğrenenleri gözlemler ve prototipin güçlü ve zayıf yönlerini belirlemek için sorular sorar.

- Senaryo örneğimizde alışveriş esnasında geçen bir diyalog uygulaması yapılır. Tasarımcı süreci yakından takip eder ve uygulama anında gruplar arasında ortaya çıkan bazı hataları tespit eder. Konuşma becerisiyle ilgili kültürel çeşitlilikten kaynaklanan bir sorunu tasarımcı fark eder. Satış elemanı ile kurdukları diyaloga, öğrenenlerin kültürden kaynaklı resmi olmayan iletişim şeklinin hâkim olduğu ve hedef dilde bunun ifade biçimlerine yanlış yansıdığı sorununu tasarımcı tespit eder. Bu ifade biçimlerini hedef dilde öğrenmek gerekmektedir. Diğer bir hata da yanlış telaffuzdan kaynaklıdır. Tasarımcı sorunu fark ettikten sonra hemen yeni hedeflerle bir prototip tasarlar.

5. Sistemin kurulması ve yürütülmesi aşaması: Bu aşamada tasarımcı yorumları, geri bildirimleri toplar, tasarım ve geliştirme sürecini gözden geçirerek prototipi sürekli iyileştirmeyi sürdürür.

- Tasarımcı tüm hataları ve yetersizlikleri dikkate alır. Ardından prototipe döner, diyalog esnasında oluşan hataları düzeltir, hataları giderecek yeni hedefler belirler

veya prototipin eksikliklerini tamamlar. Düzeltilen ve tamamlanan konuşma becerisi ile ilgili prototip tekrar uygulanır. Bu süreç en iyiyi başarıya kadar devam edecektir.

Bu tasarımda planlar; araştırma, geliştirme ve hatta uygulama aşamasında bile değişebilir, çünkü modelin esnek olması bu avantajı sağlamaktadır. Tasarımcının, eğitmenin veya sürece dahil olanların yaratıcılık yönünü geliştirme imkânı sağlayan bu tasarım, deneme ve geliştirme gerektiren hızlı üretimler için oldukça uygundur.

SONUÇ

Eğitim ihtiyaçlarının artması ve değişmesi birçok alanı olduğu gibi öğretim sistemleri alanını da etkilemiştir. Öğrenmeyi kolaylaştırmayı, öğrenme hedeflerine çabuk ulaşmayı (Ocak, 2015), etkili öğrenme ortamı oluşturmayı, öğrenmenin daha kalıcı hale gelmesi için her türlü yenilikten yararlanmayı amaç edinen öğretim tasarımları, teknoloji ile birlikte eğitim ve öğretim gereksinimleri içinde, daha da etkin bir yere sahip olmaya başlamıştır. Bu amaçla öğrenene esnek, yaratıcı, aktif, sınır koymayan, en iyiyi bulana kadar tasarımın devam ettiği bir ortam sunan hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli, söz konusu araştırmada açıklanmak istenmiştir. Öğrenme ortamı ve yapısı gereği iletişimin oldukça önemli olduğu hızlı prototipleme öğretim tasarımı modelinin yabancı dil öğretiminde bir öğretim tasarımı olarak kullanımı, araştırmada bir senaryo aracılığı ile gösterilmeye çalışılmıştır. Tasarımcıya yaratıcı olma, aktif olma, sınır koymama ve çağdaş teknolojilerden yararlanma imkanı sağlayan hızlı prototipleme öğretim tasarımı modeli basit bir yapıya sahiptir. Öğrenme sürecinde, öğrenmeyi kılavuzlama işini sürekli deneme, düzeltme döngüleri ile sağlayan bu model hızlı üretim ve en iyiye ulaşılma isteğini karşılayabilecek iyi bir tasarım modelidir.

KAYNAKÇA

- Alexander, C. (1964). *Notes on the synthesis of form*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Asimow, M. (1962). *Introduction to design*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Brown, A.L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Cohen, L., Monion, L.& Morrison, K. (1998). *Research methods in education*. Fourth edition. London: Routledge.
- Daugherty, J., Teng, Y., & Cornachione, E. (2007). *Rapid prototyping instructional design: revisiting the isd model*. Paper presented at the International Research Conference in The Americas of the Academy of Human Resource Development; 8 pp.
- Demirel, Ö. (2015). *Eğitimde program geliştirme kuramdan uygulamaya*. Pegem Akademi Yayınları: Ankara.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). What is instructional design? In R.A. Reiser & J. A.Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (pp. 16-25). Saddle River, NJ: Merrill/Prentice-Hall.
- Khalil, M. K. & Elkhider, A. I. (2016). Applying learning theories and instructional design models for effective instruction. *Adv Physiol Educ* 40, 147-156.
- Komoski, P. K. (1974). An imbalance of product quality and instructional quality: The imperative of empiricism. *AV Communication Review*, 22, 357- 386.

- Kuzu, A., Çankaya, S., Mısırlı, Z.A. (2011). Tasarım Tabanlı Araştırma ve Öğrenme Ortamlarının Tasarımı ve Geliştirilmesinde Kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1); 19-35.
- Lawson, B. (1980). *How designers think*. Westfield, NJ: East view Editions.
- Merrill, M. D., Drake, L., Lacy, M. J. & Pratt, J. (1996). Reclaiming instructional design. *Educational Technology* 36 (5), 5-7.
- Nixon, E. K, Doris, L. (2001). Rapid prototyping in the instructional design process. *Performance Improvement Quarterly*, 14(3): 95-116.
- Ocak, M.A. (2015). Öğretim tasarımı modelleri. M.A. Ocak (Editör), *Öğretim Tasarımı Kuramlar, Modeller ve Uygulamalar* (32-257) içinde. Anı yayıncılık: Ankara.
- Özkılıç, R. (2011). Öğretim kuramları. S. Fer (Editör), *Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları* (68-82) içinde. Anı yayıncılık: Ankara.
- Reigeluth, C. M. (1989). Educational technology at the crossroads: New Mindsets and New Directions. *Educational Technology Research and Development*, 37, 67-80.
- Reigeluth, C.M. (2013) Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, volume II. New York: RotledgeReiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and issues in instructional design and technology*. Boston: Pearson
- Rowland, G. & Di Vasto, T. (2001). Instructional design and powerful learning. *Performance Improvement Quarterly*, 14(2), 7-36.
- Smith, P.L., & Ragan, T.J. (2005). *Instructional design*. New York: John Wiley & Sons.
- Streibel, M. J. (1989). Instructional plans and situated learning: The challenge of Suchman' s theory of situated action for instructional designers and instructional systems. *Association of Educational Communications and Technology, Dallas, TX*.
- Şimşek, A. (2011). Öğretim tasarımı ve modelleri. K. Çağiltay ve Y. Göktaş (Editör), *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Arastirmalar, Egilimler* (99-117) içinde. PEGEMA: Ankara.
- Tripp, S. D. & Bichelmeyer, B. (1990). Rapid prototyping: an alternative instructional design strategy. *Educational Technology Research and Development*, 38(1), 31-44.
- Wang, F. ve Hannafin, M.J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- Wilson, I. G., & Wilson, M. E. (1965). *Information, Computers and System Design*. New York: John Wiley & Sons.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Because of its complex nature, it is possible to guide and plan the task of facilitating learning while not being able to guide the training in advance (Şimşek, 2011). Instructional design (ID) or instructional system design (ISD) is the practice of creating teaching experiences that make knowledge and skills acquisition more efficient, effective and attractive (Merill, Drake, Lacy and Pratt, 1996). In the educational dynamics of instructional designs, it can be said that the instructioanal design is in a position to guide the learning process and use every kind of ease and technology to realize or support the learning. At this point, intuitive models have become more widely used in the design process in recent years due to reasons such as

meeting educational needs in a fast and economical way, continuing design until the best method is found, freeing the designer by utilizing modern educational technologies. As a matter of fact, the rapid prototyping instructional design model, which is included in the intuitive models, is distinguished from the traditional models and the design process continues until the right method is reached and it does not mechanize the teaching (Şimşek, 2011). It is therefore intended to introduce the model of rapid prototyping instructional design in the study and demonstrate the use of this model with a foreign language course teaching scenario.

The model of rapid prototyping instructional design is a model consisting of four stages which allows to design instruction for small courses instead of designing the whole curriculum or curriculum (Ocak, 2015). These are the needs analysis, prototyping, using the prototype to conduct research and forming the final form of the system. The aim of the rapid prototyping model, included in the teaching systems, is to shape the product through interventions in the process without waiting for the final stage to complete the process as in traditional teaching designs (Tripp ve Bichelmeyer, 1990). Rapid prototyping of the instructional design model; It may be appropriate to use in language teaching because it is not overly systematic, it attaches importance to communication, activates everyone in the process, increases the creativity, is flexible and supports the use of technology.

Method

Design based research model was used in the study. Within the scope of the study, mod rapid prototyping instructional design model dayalı was introduced based on extensive domestic and overseas literature review and design processes were tried to be explained. The case scenario for the study was selected from foreign language teaching. For this purpose, ve rapid prototyping model has been chosen for research because it is a practical design model that provides convenience and quick production.

Results

Increasing and changing training needs has affected many areas as well as the field of teaching systems. The rapid prototyping instructional design model which is flexible, creative, active, no limit, which provides an environment in which the design continues until the best is found, was asked in this research. The use of the rapid prototyping instructional design model as an instructional design in foreign language teaching, where communication is very important due to the learning environment and structure, has been tried to be shown through a scenario in the research. In the learning process, this model, which provides the guidance of learning through continuous trial and correction cycles, is a good design model which can meet the demand of fast production and the best.