

BİLİM KÜLTÜR VE EĞİTİM

Bilmek Yetmiyor:**ANLAMAYA DAYALI TASARIM****Öğr. Gör. Gözde KUZU ULUÇAY**
İKÜ Meslek Yüksekokulu**Dr. Ahmet Gökhan ULUÇAY**
İKÜ BST Yazılım Geliştirme ve İnovasyon
Müdürü

Bir öğrencinin sınavda doğru yanıt vermesi, öğrendiği bilgiyi farklı bir durumda kullanabileceği anlamına gelmez. Bilmek ile kullanabilmek arasında önemli bir mesafe vardır ve bu mesafe büyük ölçüde dersin nasıl tasarlandığıyla ilgilidir. “Anlamaya Dayalı Tasarım”, planlamayı “Hangi konuları anlatacağım?” sorusundan değil; “Dönem sonunda öğrenci bu bilgilerle ne yapabilecek?” sorusundan başlatır. Yapay zekânın öğrenme, araştırma ve üretim süreçlerinde giderek daha fazla yer aldığı günümüzde bu soru daha da önem kazanmaktadır. Çünkü artık öğrencinin yalnızca bilgiye ulaşması değil; bilgiyi değerlendirmesi, doğru aracı seçmesi ve elde ettiği sonucu anlamlı bir biçimde kullanabilmesi beklenmektedir.

Ders planlaması nereden başlamalı?

Yükseköğretimde ders izlenceleri; öğrenme çıktıları, haftalık konu akışı, ölçme araçları ve program yeterlilikleri üzerinden yapılandırılmaktadır. Ancak uygulamada kimi zaman önce ders içeriği ve sınavlar belirlenmekte, öğrenme çıktıları da-ha sonra mevcut yapıya uyarlanarak yazılmaktadır. Böyle bir durumda belgeler arasında biçimsel bir uyum sağlansa da öğrenme hedefleri, değerlendirme ve öğretim süreci arasında gerçek bir bütünlük oluşmayabilir.

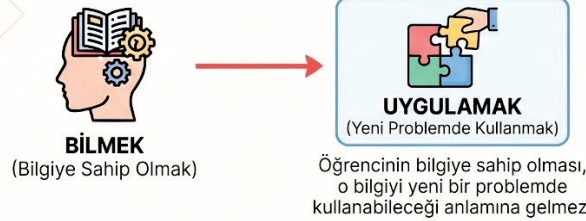
Grant Wiggins ve Jay McTighe tarafından geliştirilen “Anlamaya Dayalı Tasarım”, planlamanın yönünü tersine çevirir. “Geriye Doğru Tasarım” olarak adlandırılan bu yaklaşımda önce ulaşılmak istenen sonuçlar belirlenir, ardından öğrencinin bu sonuçlara ulaştığını gösterecek kanıtlar tanımlanır; öğretim süreci ise son aşamada planlanır. UbD modelinin üç aşamalı yapısı da bu sırayı izler: **istenen sonuçlar, değerlendirme kanıtları ve öğrenme planı.**

Bilmek ile kullanabilmek aynı şey değil!

“Anlamaya Dayalı Tasarım”, öğrenmeyi yalnızca bilgi edinmek olarak görmez. Bilgi ve becerinin edinilmesi kadar, anlamlandırılması ve yeni durumlara aktarılması da önemlidir. Aktarımın temelinde

Bilmek Yetmez: Anlamaya Dayalı Tasarım

Öğretimi tasarlarırken yönünüzü tersine çevirin: Önce sonucu, sonra süreci belirleyin.

Bilmek ile Uygulamak Arasındaki Fark**Yapay Zekâ Çağında Yeni Ölçme****Geriye Doğru Tasarımın 3 Aşaması****Tek Bir Güçlü Soruyla Başlayın****“Öğrenci dönem sonunda bu bilgiyle kendi başına ne yapabilmeli?”**

ise öğrencinin öğrendiklerini sürekli bir yönlendirmeye ihtiyaç duymadan kullanabilmesi vardır.

Bir kavramı açıklayabilmek elbette önemlidir; ancak o kavramı yeni bir problem karşısında kullanmak, seçenekleri değerlendirmek ve verilen kararın gerekçesini ortaya koymak daha ileri bir öğrenme düzeyine işaret eder. Bu nedenle ders tasarımında yalnızca öğrencinin neyi bilmesi gerektiği değil, bu bilgiyle ne yapabilmesi beklendiği de açık biçimde düşünülmelidir.

Öğrenmenin kanıtı ne olmalı?

Bu ayırım, ölçme ve değerlendirmeye de daha geniş bir bakış getirir. “Anlamaya Dayalı Tasarım”, sınavların ya da kısa bilgi yoklamalarının yerine tek bir değerlendirme yöntemi önermez. Asıl soru, **“Öğrencinin bu hedefe ulaştığını hangi kanıt gösterebilir?”** sorusudur.

Kavramsal bilgi bir sınavla ortaya konabilirken, aktarım öğrencinin bilgisini yeni ve anlamlı bir bağlamda kullanmasını gerektirir. Performans görevlerinin değeri de burada ortaya çıkar: Öğrenci yalnızca bildiğini hatırlamaz; durumu yorumlar, hangi bilgi ve becerileri kullanacağına karar verir ve ulaştığı sonucu gerektirir. UbD yaklaşımında farklı değerlendirme araçlarının, hedeflenen öğren-

menin niteliğine göre birlikte kullanılabilmesi de bu anlayışın önemli bir parçasıdır.

Yapay zekâ öğrenmenin neresinde?

Yapay zekâ da bu öğrenme sürecinin destekleyici araçlarından biridir. Öğrenci araştırma yaparken, farklı seçenekler geliştirirken, verileri düzenlerken ya da düşüncelerini geliştirirken yapay zekâdan yararlanabilir. Ancak öğrenme açısından belirleyici olan yalnızca aracı kullanmak değildir; elde edilen bilgiyi sorgulamak, doğruluğunu değerlendirmek, bağlama uygunluğunu görmek ve gerektiğinde yeniden yapılandırabilmektir.

Bu nedenle yapay zekânın eğitimde yaygınlaşması, öğrencinin teknoloji kullanımını sınırlandırmaktan çok; **nasıl düşündüğünü, hangi seçimleri yaptığını ve bu seçimleri nasıl gerektirdiğini görünür kılan** değerlendirmelerin önemi artırmaktadır.

Her şeyi baştan tasarlamak gerekmiyor!

“Anlamaya Dayalı Tasarım” için bütün bir derisi bir anda değiştirmek gerekmez. Wiggins ve McTighe, aktarımın önemli olduğu bir öğrenme hedefi için başlangıçta tek bir güçlü performans göre-

vi tasarlanmasını uygulanabilir bir başlangıç olarak görmektedir. Bu noktada üç soru yol gösterici olabilir: **Öğrenci dönem sonunda neyi kendi başına yapabilmeli? Bunu yapabildiğini nasıl gösterebilir? Ders içindeki hangi çalışmalar onu bu noktaya hazırlayabilir?**

Sonuçta yükseköğretimde asıl soru yalnızca öğrencinin **“Ne biliyor?”** olduğu değildir. Daha güçlü soru şudur:

Öğrenci, bildiğini yeni bir durumda ne ölçüde kullanabiliyor?

Kaynakça: Biggs, J. (1996). Enhancing teaching through constructive alignment. Higher Education, 32(3), 347-364. <https://doi.org/10.1007/BF00138871>
Khlaif, Z. N., Alkhouk, W. A., Salama, N., & Abu Eideh, B. (2025). Redesigning assessments for AI-enhanced learning: A framework for educators in the generative AI era. Education Sciences, 15(2), 174. <https://doi.org/10.3390/educsci15020174>
Lye, C. Y., & Lim, L. (2024). Generative artificial intelligence in tertiary education: Assessment redesign principles and considerations. Education Sciences, 14(6), 569. <https://doi.org/10.3390/educsci14060569>
Wiggins, G. (1990). The case for authentic assessment. Practical Assessment, Research & Evaluation, 2(2), 1-3. <https://doi.org/10.7275/fb1-mm19>
Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by Design (Expanded 2nd ed.). ASCD.
Wiggins, G., & McTighe, J. (2012). The Understanding by Design Guide to Advanced Concepts in Creating and Reviewing Units. ASCD.