

TeNeGEN



Net Nesli
Öğretmenlere meydan okuyor



Net Nesli

Öğretmenlere meydan okuyor

Sınıf öğretmenleri için e-öğrenme ders kitabı



TENEGEN

ÖĞRETMENLERİ BAĞLAYIN - NET NESLİNE ULAŞMAK VE BU NESLİ EĞİTMEK

SINIF ÖĞRETMENLERİ İÇİN E-ÖĞRENME DERS KİTABI

BU KİTAP VEYA KAYNAKLANDIĞI PROJE İLE İLGİLİ SORULARINIZ İÇİN:

MARIA HARTYANYI

PROMPT-G EDUCATIONAL CENTRE FOR INFORMATICS

H-2100 GÖDÖLLŐ, TESTVÉRVÁROSOK ÚTJA 28.



TELEFON: +36/28/430695, E-POSTA: EDU@PROMPT.HU

TENEGEN KONSORSİYUMU TARAFINDAN YAYIMLANMIŞTIR

YAZANLAR:

ISTVÁN DR. BESSENYEI - ISERG (KISIM 1, 2, 3, 4,)

RIZA TAYFUN GEDİK - BUNI (TÜRKÇE GİRİŞ)

ISTVÁN KISS - PROMPT (KISIM 6)

GÁBOR LAJTOS - PROMPT (KISIM 5)

MÁRIA HARTYÁNYI - PROMPT (GİRİŞ, KISIM 1, 2, 3, 4)

SELİN YALINIZ- BUNI (TÜRKÇE GİRİŞ)

DR. SELAMİ ERYILMAZ -GAZİ ÜNİVERSİTESİ (KISIM 7)

KAPAK TASARIMI, SAYFA DÜZENİ VE REDAKSİYON: ZSOLT LENGYEL, SZILVIA GERHÁT

TÜRK OKUTMAN : SELİN YALINIZ

TÜRKÇEYE ÇEVİRENLER : SELİN YALINIZ & FATMA GÜNSELİ ÖZKAN & ÇAĞLAR ÖZAYRANCI

BU KİTAP 'TEACHERS CHALLENGED BY THE NET GENERATION' İSİMLİ İNGİLİZCE ESERDEN TÜRKÇEYE UYARLANMIŞTIR.

PROJE KOORDİNATÖRÜ : MÁRIA HARTYÁNYI

PROJE WEB SİTESİ: WWW.TENEGEN.EU

BU PROJE AVRUPA KOMİSYONUNUN DESTEĞİYLE FONLANMIŞTIR.

PROJE NUMARASI: TENEGEN-LLP-LDV-TOI-2008-HU-016

BU KİTAP SADECE YAZARLARININ GÖRÜŞLERİNİ YANSITMAKTADIR VE KİTAPTA YER ALAN HERHANGİ BİR BİLGİDEN YARARLANILARAK GERÇEKLEŞTİRİLECEK HERHANGİ BİR KULLANIMDAN KOMİSYON SORUMLU TUTULAMAZ.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

Leonardo da Vinci

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	4
GİRİŞ	6
1 BÖLÜM - AĞ ÜZERİNDEN ÖĞRENME	15
1 NET NESLİ	17
2 SAYISAL YERLİLER VE SAYISAL GÖÇMENLER	19
2 BÖLÜM - E-ÖĞRENME BAKIŞ	22
1 E-ÖĞRENME VE ICT	24
2 E-ÖĞRENME SİSTEMLERİ	27
3 E-ÖĞRENME PLATFORMLARI	29
4 GELECEĞİN OKULU?	33
5 ...ÇÖZÜMLER	36
6 E-ÖĞRENME STANDARTLARI	39
7 EĞİTİMDE MULTİMEDYA	43
8 İLETİŞİMDE MULTİMEDYA	48
9 E-ÖĞRENME BECERİLER	55
3 BÖLÜM - WEB 2.0 YÖNELİK EĞİTİM	58
1 RSS'İ KULLANMA	61
2 SOSYAL İMLEME	62
3 KONSEPT HARİTASI	65
4 EĞİTİME SOSYAL AĞLAR	69
5 SOSYAL İMLEME	70
6 EĞİTİMDE BİLGİSAYAR OYUNLARI	71
7 OKUL VE BİLGİSAYAR OYUNLARI	72
4 BÖLÜM - E-PORTFOLYO	77
1 E-PORTFÖYLERİNDE İÇERİK OLUŞTURMA	80

5 BÖLÜM - MOODLE'DA E-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ **85**

1 KULLANICI GİRİŞ SAYFASI	87
2 SİTE YÖNETİMİ	89
3 KULLANICI HESABI OLUŞTURMAK	91
4 DERS EKLEMEK	93
5 DERS İÇERİĞİ EKLEMEK	95
6 NOTLAR VE İSTATİSTİKLER	100

6 BÖLÜM - EĞİTİMDE ICT ARAÇLARI **101**

1 DİJİTAL METİN	102
2 ELEKTRONİK DERS PROGRAMINDAKİ RESİMLER, ÇİZİMLER	104
3 RESİM TÜRLERİ	106
4 BİLGİSAYAR ANİMASYONU	107
5 DİJİTAL SES TEKNOLOJİSİ	108
6 DİJİTAL VIDEO TEKNOLOJİSİ	109
7 ENTERGRASYON	110
8 ETKİLEŞİMLİLİK	111
9 ÇEVİRİMİÇİ YAYINLAMA	112
10 E-ÖĞRENME ÖĞRETİM PROGRAMI – SINOPSIS	115
11 MODEL SINOPSIS PLANI	119
12 SINOPSIS MODELİ	122
13 RESİMLİ TASLAK	124
14 PLANLAMA VE UYGULAMA	128

7 EXEARNING KONUSU ANLATIMI **134**

1 EXEARNING NEDİR?	134
2 LRN DOSYASINI EXEARNING İLE YENİDEN OLUŞTURMA	145
3 MOODLE -BİR SCORM PAKETİNİ EKLERKEN	159

GİRİŞ

TENEGEN'E HOŞ GELDİNİZ!

Tenegen Konsorsiyumu bu kitabı, pedagojik uygulamalarını dijital çağda doğmuş öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde uyarlama konusuyla ilgilenen, Avrupa'nın dört bir yanındaki öğretmenlere ve eğitimcilerle tanıştırdı. İr Macar araştırmacının aşağıdakileri yazmasının 10 yıl sonra:

“Çocukları geleceğin akıllı BT sistemlerini kullanmaya hazırlamaya çalışırken, dünyanın bilgisayarlarında çalışan zamanı geçmiş yazılımları ve önceki günden kalan pedagojik yöntemleri kullanmanın pek bir manası olduğunu sanmıyorum.”(Komenczy, 1999)

ICT (Bilişim-İletişim Teknolojileri) altyapısında yapılan iyileştirmeler, e-öğrenme alanındaki gelişmeler ve öğretmenleri günlük sınıf çalışmalarında ICT kullanmaya teşvik eden öğretmen eğitimlerine rağmen Avrupa'daki okulların şimdiye kadar eğitsel uygulamalarını hâlâ değiştiremediklerini söyleyebiliriz.

Tenegen projesinde, öğretmenlerin öğrencilere "e-öğrenme yöntemlerini" geleneksel eğitimi yöntemleriyle öğretmek yerine, “Öğretmenleri (TEachers), Net Nesline (GENeration) erişip eğitimleri için birbirleriyle bağlantıya geçirmemiz” gerektiği kanaatine vardık.

Arzu edilen istikamete doğru ilerleyebilmek için, öğretmen eğitimi yöntemlerinin yeniden değerlendirilmesi gerektiği konusunda ikna olduk. Öğretmenlerin geleneksel sınıflarda yazılım uygulamalarını kullanma konusunda eğitilmesi, ileri düzey ağ üzerinden çalışma (networking) yeterlilikleri geliştirilmesi için hiç de yeterli değildir. Tenegen projesiyle ilgili olarak üstesinden gelmemiz gereken başlıca mesele buydu. Öğretmenler için geleneksel bildi dağıtım yöntemleri, öğrenciler için günlük yaşamın bir parçası olan, ağ üzerinden gerçekleştirilen öğrenme ortamı içine başarıyla yerleştirilmiştir.

Ne kadar ilerledik? Öğretmenlerle bir yıl boyunca sürdürülen çevrimiçi işbirliği sırasında ne gibi deneyimler edinildi? Temel çıkarımlar nelerdir?

Bu soruların cevapları bu kitapta yer almaktadır.

Mária Hartyányi
Proje Koordinatörü

ÖĞRETMENLERİN BAĞLANMASI NET NESLİNE ULAŞMAK VE BU NESLİ EĞİTMEK (2008-2010)

Öğretim yöntemleri, bilgi toplumumuz tarafından sürekli değiştirilmektedir. Bu devrim biz beğensek de beğenmesek de gerçekleşmektedir. Kendilerine Net Nesli (Net Generation / n-Gen) denen ve günlük yaşamın bir parçası olarak İnternet'ten edindikleri ve bilgisayarlarda yer alan anlık bilgilere güvenen, öğrenme ve iletişim şekilleri farklı olan yeni bir öğrenci nesli (1980-1990 yılları arasında doğanlar) arasında yaşıyoruz. Bu öğrenciler daima bağılıdır: Kendileri, 'sayısal yerlilerdir' ('digital natives')? n-Gen'in ihtiyaçlarını sanal sınıflar (geleneksel dersliklerin sanal modelleri) oluşturarak karşılamaya çalıştık, önemli miktarlarda sayısal öğrenme nesneleri (LO'lar) oluşturduk fakat bu sanal sınıf ve elektronik öğrenme desteğine rağmen n-Gen'in beklentilerini karşılamakta hâlâ zorlanıyoruz. En iyi niyetli çabalarımız bile n-Gen'in ihtiyaçlarını karşılamaya yetmiyor.

Sorun nedir?

Kendileri de bu bağlantı içindeki dünyadan faydalıyor olsa da öğretmenler kendi rahat dersliklerinde kalma ve geleneksel ders anlatma tarzlarını geleneksel pedagojik araçlar kullanarak sürdürme eğiliminde olmuşlardır. Bu sayısal bağlantılıktan istifade etmemektedirler.



Bu 24 ay uzunluğundaki proje, beş ülkeden 11 ortağın işbirliğiyle gerçekleştirilmektedir. Projenin temelini, daha önce gerçekleştirilen iki başarılı LdV projesinden aktarılan sonuçları ve inovasyonu "değerlendirmek" oluşturmuştur: SLOOP ve NETIS.

SLOOP (Sharing Learning Objects in an Open Perspective / Öğrenme Nesnelerinin Açık bir Perspektifle Paylaşılması) projesi e-öğrenmede 2.0'daki temel konseptleri ortaya koymaktadır; NETIS, Bilgi Toplumunda öğretme ve öğrenmenin yeni paradigmasını destekleyen felsefi, sosyolojik ve pedagojik temeli temin etmektedir.

Tenegen projesinin amacı, VET öğretmenleri ve eğitimcileri için bir 'bağlantılılık' ('connectivism') ortamı oluşturmak, bilgiyi basitçe sanal derslikler ve LNS'ler (Öğrenme Yönetim Sistemleri) üzerinden basitçe 'takrir' etmek yerine n-Gen ile bağlantı halinde kalmanın önemli avantajlarını göstermektir.

Proje, VET öğretmenlerine yönelik olarak daha önce NIVE ve Prompt tarafından geliştirilen "e-Learning - the future of the school" (e-Öğrenme - okulun geleceği) çevrimiçi kursundan yararlanmıştı.



Koordinatör:

Prompt-G Educational Centre for Informatics

Testvérvárosok útja 28. , Macaristan, Gödöllő (H-2100)

Tel.: +36-28-430-695, Faks: +36-28-415-434

E-posta: edu@prompt.hu, Web: www.prompt.hu

SORUNLAR

Son anketlere göre, Avrupa'daki okullar teknik ICT altyapılarını son yıllarda önemli ölçüde geliştirmiştir. VET öğretmenlerinin temel ICT yeterlikleri konusunda da temel ilerlemeler kaydedildiğini öğrenmiş bulunuyoruz.

Bu olumlu eğilimlere karşın, en önde gelen ülkelerde bile e-öğrenme yöntemleri, okulların pedagojik programlarına beklenen düzeyde entegre edilememiştir. E-öğrenme alanındaki daha geniş gelişmeler, ilk hedef grubumuz olan VET öğretmenleri ve dolayısıyla öncelikli hedef grubumuz olan VET öğrencilerine ulaşmış görünmemektedir.

E-öğrenme konusunda Avrupa'nın genelinde yapılan bir izleme süreci sonunda, "E-learning Page Potentials in E-Learning in Lifelong Learning" (Thematic Monitoring Group 5, Sofia, Bulgaristan, Mart 2007) adlı çalışmada yayınlanan sonuçlara ulaşılmıştır. Bu çalışmaya göre, Lizbon hedeflerine ulaşmada e-öğrenmenin etkinliğiyle ilgili olarak en önemli hususlardan biri, "öğretmenlerin teknolojik, pedagojik yeterliklerinin ilerletilmesidir"

AMAÇLAR

- ▶ Bağlantıcılık (connectivism) teorisi bazında öğretmenlerin ileri düzey eğitimi için Tenegen pedagojik modelinin, öğretmenlerin e-öğrenme 2.0 yeterliklerini geliştirmek amacıyla işlenmesi
- ▶ Öğrenme hedefleri ve kurs bileşenleri arasında tutarlılığı temin etmek üzere Tenegen Yeterlik Çerçevesi (Tenegen Competency Framework) ve buna dayalı kurs tasarımı.
- ▶ Üç dilde Tenegen Ders Kitabı
- ▶ Öğretmenlerin e-öğrenme yeterliklerini geliştirmeye yönelik üç dilde hazırlanmış çevrimiçi kurs. Geleneksel e-öğrenme 1.0 kurs bileşenlerini içeren beş modül (temel içerik, öz değerlendirmeler, ödevler, sözlükçeler, quizler, geribildirimler, dosya havuzu vs.) ve öğretmenleri çevrimiçi toplulukta iletişim kurma, yazarlık, bilgi paylaşımına yönlendiren işbirliği araçları (bloglar, e-portföyler, diğer web 2.0 araçları).
- ▶ Öğretmenler için Tenegen modülleri içeren İngilizce, Macarca, Türkçe ağ oluşturma (networking) platformu.
- ▶ Öğretmenlerin kendilerinin yarattığı Öğrenme Nesneleri dosya havuzu ve kendi yarattıkları çevrimiçi kurslar.
- ▶ Avrupa'daki öğretmenler ve eğitimcilerle kurs pilot çalışması, sonuçların validasyonu, doğrulanması ve yayılması.

HEDEFLER

Projenin hedefi, bünyesinde öğretmenlerin sadece çalışmakla kalmayıp günümüz e-öğrenme yöntemlerini - işbirliği yaparak, iletişim kurarak, bilgi üretip paylaşarak - deneyimleyecekleri ve NET Nesli için "bağlantılı kalmanın" neden bu kadar önemli olduğunu öğrenecekleri TENEGEN ağ ortamını tesis etmek olmuştur.

Daha önce geliştirilmiş bulunan eğitim programlarının, öğretmenlerin bilgi üretimi ve ağ oluşturmaya (networking) etkin biçimde katılmasını başaramadığı kanaatindeyiz. Bu husus, ICT'nin Avrupa okullarının günlük uygulamalarına (ve pedagojik programlarına) entegre edilmesi önündeki başlıca engeldir



HEDEF GRUPLAR

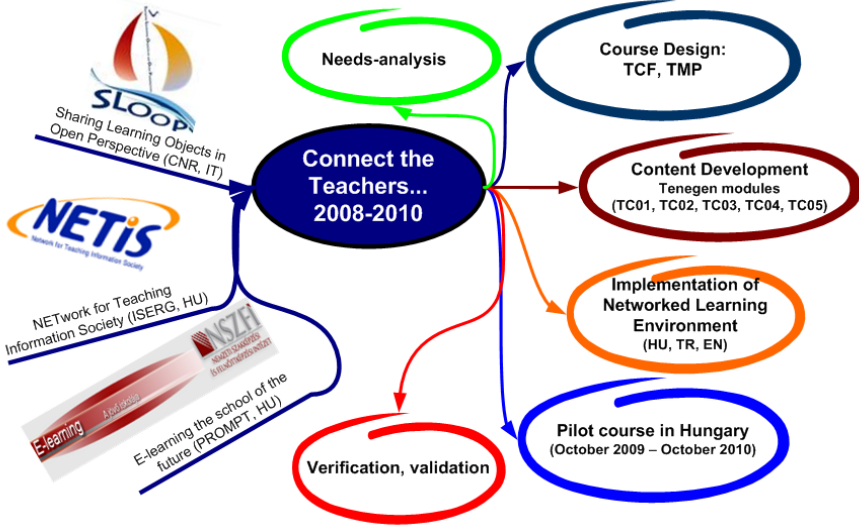
- ▶ Mesleki eğitim ve yetişkin eğitiminde yer alan öğretmen ve eğitimciler
- ▶ VET okullarının müdürleri
- ▶ Yüksek öğretim personeli
- ▶ VET okullarının öğrencileri
- ▶ Üniversite öğrencileri
- ▶ Avrupa e-öğrenme sağlayıcıları



TENEGEN PROJESİNİN TANITIMI

Tenegen projesi çerçevesinde, konsorsiyum³ daha önceki iki LdV projesinin inovasyonlarını entegre ederek Macarca modülleri yenilemeye girişmiştir. Bu projeler, Network for Teaching Information Society (NETIS) ve Sharing Learning Objects in an Open Perspective (SLOOP) projeleri idi.

Canlı bir çevrimiçi işbirliği için bir açık öğrenme platformu oluşturmak, öğretmenleri çağcılılarıyla birlikte heyecan verici bir keşfe çıkmaya dâhil etmek istedik.



İnovasyon Transferi Olarak Tenegen - Girdiler ve Çıktılar

ORTAKLIKLAR



PROMPT
Prompt-G Educational Centre for Informatics HU



ÖJSZIGK
Öveges József Vocational and Grammar School HU



CNR
National Research Council (CNR) - Institute for Educational Technology IT



NIVE
National Institute of Adult and Vocational Education HU



ISERG
Information Society Education and Research Group at the University of West Hungary HU



BJMSZ
Bottyán János Vocational Secondary School HU



CAPDM
CAPDM Ltd., UK



KGYGIVSZ
Krúdy Gvula Secondary School HU



BÜNi
Balıkesir Üniversitesi TR



SZIGSZ
Széchenyi István Secondary Grammar and Comprehensive School HU



DEKRA
DEKRA Akademie GmbH DE



Bir diğer mühim boyut ise şuydu: ağ kapsamında öğrenme (networked learning) teorisi boyutları doğrultusunda, Tenegen içinde geleneksel bilgi dağıtım yöntemleri genişlemelidir fakat e-öğrenme 1.0 bileşenleri göz ardı edilmemelidir. e-öğrenme 1.0 ve 2.0 bileşenleri, Tenegen içinde birbirlerini tamamlamalıdır.

E-öğrenme 1.0

Geleneksel bilgi dağıtımının teknoloji destekli bir varyasyonu, ders kitapları ve sınıf içi öğretmenin sanal bir uzantısı. Geleneksel öğrenmenin sayısal bir versiyonu, öğrenme pasif bir süreç olarak kalmış ve yukarıdan veya dışarıdan yönetilmiştir.

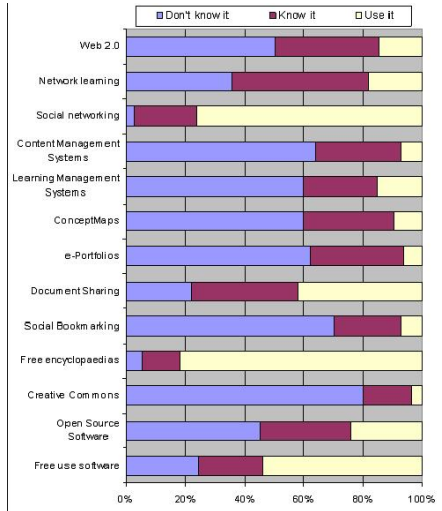


E-öğrenme 2.0

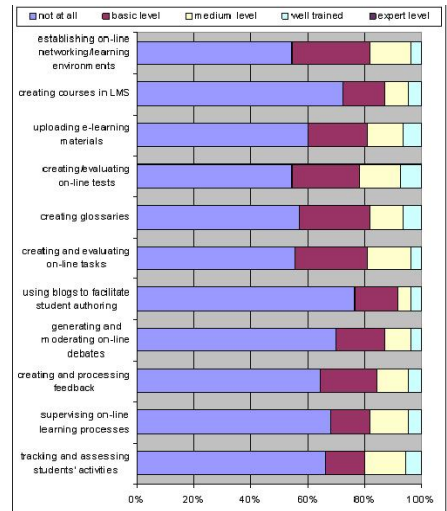
İşbirliği ve öğrencinin faaliyetlerine dayalı enformasyon (malumat) alışverişi ve bilgi (knowledge) üretimi. Aktif öğrenme, elektronik araçlarla desteklenir. Katılımcılar, öğrenme / öğretme sürecine içerik sağlayıcı olarak katılır.

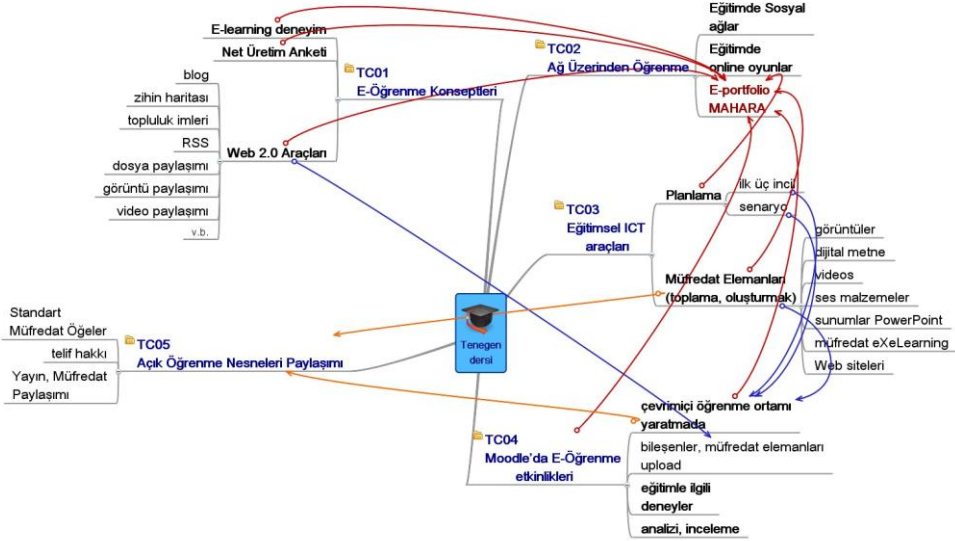
Öğretmenlerin başlangıçtaki e-öğrenme yeterliklerini ölçmek için Macaristan, Türkiye ve Almanya'da 40 sorudan oluşan çevrimiçi bir anket uygulanmıştır. Sonuçlar, varsayımları genel olarak doğrulamıştır: öğretmenlerin çoğunluğu e-öğrenme yöntemleri konusunda eğitilmiş değildir, çevrimiçi işbirliği ve e-öğrenme araçlarının pedagojik potansiyelinin farkında değildirler, öğrencilerinin ağ üzerinden çalışma/ağ oluşturma (networking) tutumlarından hiç haberleri yoktur.

Aşağıdaki konsepti biliyor musunuz...



Aşağıdaki alanda eğitilmiş misiniz...





Tenegen Yeterlik Çerçevesi (Tenegen Competency Framework (TCF)) kapsamında öğrenme hedefleri, beceriler ve yeterlikler ayrıntılı biçimde tanımlanmış ve ödevler hazırlanırken, öğrenme çıktıları göz önünde bulundurulmuştur. Uygulanan kurs bileşenleri ve öğrenme amaçlarında son derece güçlü bir tutarlılık elde etmek için İngiliz ortağımız CAPDM'nin uzmanları tarafından tavsiye edilen standartları kullandık ve Macar akreditasyon sisteminin kurs tasarım şablonlarını uyguladık.

Güçlü kurs yapısının, incelikle işlenmiş temel içeriğin ve öğrenme sürecini destekleyen multimedya nesnelerinin, işbirliği araçları içeren öğrenci merkezli ortamın, bu işbirliğini üretmek için gerekli fakat yeterli olmayan koşulları olduğunun bilincindeydik.



‘Tenegen projemiz kapsamında Türkiye’de yürütülen pilot derslerimiz yaklaşık bir ay sürdü ve tüm katılımcıların başarısı ile sonuçlandı. Projenin ilk günlerinde konudan haberi olmayan veya çok az bilen eğitimcilerimiz gün geçtikçe e-egitim konusuna ilgi göstermeye başladılar. Bu ilgileri pilot derslerin başlaması ile daha da arttı. Bunda en büyük sebep, web 2.0 araçları ile tanışmanın getirdiği heyecan idi. Derslerinin nasıl daha zenginleştirilebileceği konusunda ön bilgileri edindiler. Klasik eğitim metodlarını sorgulamaya başladılar. Projemizin bittiği şu günlerde katılımcılarımız, bu eğitimin daha da ileriye götürülmesine ve bu konuda daha da fazla öğrenmeye çok isteklidir. Umarız yakın gelecekte bu konuda yeni projelere dahil olur ve e-egitime ait bilgi ve becerilerimizi artırabiliriz.

Saygılarımla , Selin Yalınız

İngilizce Okutman

Balikesir Üniversitesi, Ayvalık Meslek Yüksekokulu’

TÜRKİYE’DE UZAKTAN EĞİTİMİN DURUMU VE GELECEĞİ



Burada, Uzaktan Eğitimin ne olduğuna ilişkin bilindik konuları tekrar tekrar yinelemek istemiyoruz. Sadece Uzaktan Eğitim alanında Türkiye’nin bulunduğu noktayı resimlemek istiyoruz. Ülkemizde, kişisel koşullarından dolayı örgün eğitime katılmayan bireylerin faydalanabileceği ve eğitim alabileceği bir eğitim yöntemi olarak kabul gören “uzaktan eğitim” kavramı ve teknolojisi; günümüzde bu algılanış formunun dışına çıkarak gerek önemi ve gerekse kaçınılmazlığı çerçevesinde, internet-bilgisayar altyapısının ve kullanımının da oldukça yaygınlaşması ile birlikte, yeniden sorgulanmaya başlamıştır.

Türkiye Siyasi Yönetim kurumlarının ilgili birimleri , son yıllarda, konunun ehemmiyeti ve aciliyeti kapsamında, Uzaktan Eğitimin uygulama alanları, teknolojisi, verimliliği ve de geleceği konusunda pek çok akademik ve siyasi çalıştaylar oluşturmuştur. Bu çalıştaylar ya da komisyonlar tarafından pek çok panel, sempozyum ve konferanslar düzenlenip; gerek akademik platformlar ve gerekse ilgili diğer sektörlerin sürekli uyarılması, harekete geçirilmesi misyonunu gerçekleştirmişlerdir. Türkiye, Uzaktan Eğitim alanında oldukça başarılı mesafeler katetmiştir. Artık pek çok üniversitenin ve sektörel ya da kamu kuruluşlarının lisans-lisansüstü, hizmetiçi vb. alanlardaki Eğitimleri uzaktan eğitim platformlarında gerçekleştirilmeye başlamıştır. Durum böyle olunca, uzaktan eğitim de bilişim teknolojileri, web 2.0 teknolojileri, multimedya teknolojileri ve yenilikleri de ileri düzeyde izlenmeye başlamıştır.

Uzaktan Eğitim araçlarının açık kaynak kodlu olarak ta erişilebilir ve kullanılabilir olması, tüm Kurum ve Kuruluşlar, STKlar, Özel Okullar, Dershaneler ve Üniversiteler tarafından çok düşük maliyetli olarak uygulanabilirliği açısından; Uzaktan Eğitim alan öğrencilerin ders nesnelere ve multimedya araçlarına eksiksiz ulaşabilirliği ve bilgi kaybına uğramadan ve hatta daha fazla bilgiye erişerek öğrenimini sürdürebilirliği açısından; ölçme-değerlendirme standartlarında bir olanaksızlık yaşanmadan eğitim verilebilirliği ve sürekli uygulanabilirliği açısından, oldukça tercih edilir bir konuma gelmiştir. Öyle ki, Türkiye’de bazı üniversiteler kendi Öğrenim Nesnesi (LO) kütüphanelerini oluşturmaya başlamıştır. Dolayısı ile, Türkiye’de pek çok eğitmen, okutman, öğretim görevlisi, Uzaktan Eğitimin kaçınılmaz önemini şimdiden fazlası ile kavramış ve LMS platformlarında eğitim verebilmenin, ders nesnelere oluşturabilmenin, Kursları yönetebilmenin, web2.0 üzerinde iletişim ve sosyal platformlarla ilişkilendirebilmenin eğitimini ve sertifikasını alabilmenin çabasıdadırlar.

TENEGEN Projesi kapsamında yerini alan Türkiye, Uzaktan Eğitime ve Yaşam Boyu Öğrenime oldukça hazır bir konumdadır! Uzaktan Eğitimi ve Yaşam Boyu Öğrenimi Sonuna kadar destekliyor ve uyguluyoruz.

TeNeGEN Türkiye Grubu , Ayvalık Meslek Yüksekokulu ,

Ofis FR Bilişim İletişim Müşavirlik Ticaret Ltd.Şti.

SONUÇLAR: ÜÇ DİLDE TENEGEN NETWORKING

Öğretmenlerin eÖğrenme 2.0 yeterliklerini geliştirmeye yönelik üç dilde hazırlanmış beş çevrimiçi modül



<http://tenegen.eu/tmoodle>

TC01 - E-Öğrenme Konseptleri

TC02 – Ağ Üzerinden Öğrenme



<http://tenegen.eu/course>

TC03 – ICT araçlarının eğitsel kullanımı

TC04 – Moodle kursunun hazırlanması



<http://tenegen.eu/ders>

TC05 – Özgür/Açık (Open) Öğrenme Nesnelerinin Paylaşılması

TC01 - E-Öğrenme konseptleri



Bu modül öğretmenlere, teknoloji bazlı öğretme/öğrenmenin temel kavramlarını anlama ve uygulama konusunda yardımcı olacaktır (e-öğrenmede gelinen en son nokta, e-öğrenme trendleri). Öğretmenler e-öğrenme ortamında gezinebilecek, işbirliği yapabilecek ve tartışmalar gerçekleştirebilecektir. Çevrimiçi öğrenme yönetimi sistemlerinin başlıca özelliklerini, mevcut standartları tarif edebilecek ve pedagojik hedefleri doğrultusunda arşivleme yapmakta kullanacakları uygun LMS'yi seçebileceklerdir. Kendi okullarının yöntemlerini ve pedagojik programını uygulayabileceklerdir. Web 2.0 araçlarını tanıyıp kategorize edebilecek ve pedagojik potansiyellerini keşfedebileceklerdir.

- Kavramsallaştırmalar ve tarihçe
- E-öğrenme çözümleri, standartları ve trendleri
- Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS)
- Eğitsel Mültimedya
- Net Neslinin sıkıştırdığı öğretmenler
- Web 2.0 araçları – panorama
- Öğretmenlerin yeni rolleri

TC02 – Ağ Üzerinden Öğrenme



Net nesli İnternet üzerindeki çeşitli ağlar üzerinde aktif biçimde bilgi alışverişinde bulunmaktadır. Bu modülün ana amacı, eğitimdeki bu potansiyelden sistematik olarak faydalanılmasıdır. Modülde, ağ teorisi ve bir öğrenme teorisi olarak bağlantılılık (connectivism) tanıtılmaktadır. Modül, ağlarda interaktif 2.0 araçlarının kullanımı açıklanmaktadır. Bu modülde, öğretmenler öğretmenler işbirlikçi ağ öğrenmesi, işbirlikçi bilgi inşası ve eğitsel bilgi yönetiminin yollarını keşfedecektir. E-portföyler oluşturacaklar ve bu e-portföylerin nasıl kullanılacağını ve öğrenmeyi ağa nasıl organize edeceklerini öğreneceklerdir.

- Ana fikirlerin tanıtılması
- Ağ üzerinden öğrenmede e-portföyler
- Eğitime sosyal ağlar
- Sosyal oyunların eğitsel kullanımı
- Blogların eğitsel kullanımı
- Sosyal imleme (Social bookmarking)



TC03 – ICT araçlarının eğitsel kullanımı

Bu modülde katılımcılar, bir e-öğrenme müfredat planlanmasını ve interaktif bir multimedya oluşturma adımlarının nasıl planlanacağını ve belgelere nasıl geçirileceğini öğrenecektir. Sinopsis ve resimli taslak ("storyboard") kelimelerinin ne anlama geldiğini ve bunların nasıl hazırlandığını öğreneceklerdir. Modülün sonunda katılımcılar, konularının özel bir kısmı için e-öğrenme nesnelere oluşturabilecek veya toplayabilecek, bu e-öğrenme nesnelere esas alarak bir e-öğrenme etkinliği planlayacaklardır.

- eÖğrenme müfredatı/etkinliğinin sinopsis ve resimli taslak kullanılarak tasarlanması
- Medya unsurları: özellikler, spesifikasyon
- Ergonomik boyutlar (Metin, Resim, Audio Video, Animasyon)
- Uygulamalar kullanarak medya unsurlarının toplanması ve düzenlenmesi
- E-öğrenme materyalleri: unsurların entegrasyonu, çevrimiçi yayınlama

TC04 – Moodle içinde e-öğrenme etkinlikleri

Modülün amacı katılımcıları bir açık kaynak öğrenme ortamında (LMS) çalışmaya hazırlamaktır. Modül, öğrenci tarafı ve öğretmen tarafı aktivitelerinin ayrıntılı ve uygulama odaklı demonstrasyonunu ve ortamda nasıl yönetileceğiyle ilgili tanıtımı sunar. Katılımcılar kullanıcıların nasıl yönetileceği, derslerin nasıl oluşturulacağı, e-öğrenme içerik ve aktivitelerinin nasıl entegre edileceği konusunda hazırlanırlar. Katılımcılar kendi derslerini tasarlayıp oluşturabilecek, öğrenciler için görev ve testler yayınlayabilecek, öğrenme etkinliğine nezaret edebilecek, ortak çalışma ve iletişim oluşturabilecek ve öğrencilerin etkinliklerini değerlendirmek için yöntemler kullanabileceklerdir. Bunu pedagojik amaçlar açısından değerlendireceklerdir.

- E-öğrenme etkinliği tasarlanması
- Moodle kursları oluşturma
- Kaynaklar (Metin, Web Sayfası, Bağlantı vs.) ekleme
- Etkinlikler (Görev, Chat, Blog, Forum vs.) ekleme
- Moodle'daki roller
- Kullanıcı hesaplarının yönetimi
- Sınav (Assessment) araçları, öğrenci kayıtları
- Değerlendirme araçları



TC05 – Özgür/Açık (Open) Öğrenme Nesnelere Paylaşılması



Bu modül katılımcılara, yazılım geliştirme alanında başarıyla benimsenmiş bulunan "açık" felsefe/modelini tanıma; Öğrenme Nesnelere (LO'lar), LO standartları ve LO dosya havuzları konusunda en son gelişmeleri öğrenme; spesifik bir öğrenme nesnesi modeli olan openLO'nun özelliklerini tarif etme; LO üretiminde paylaşımcı/işbirlikçi bir yaklaşımın okullar ve öğretmenler için sağladığı fırsatları keşfetme konusunda yardımcı olacaktır.

- Okullarda öğretim ve öğrenmenin geliştirilmesinde eÖğrenmenin kullanılması: öğrenme materyalleri, kritik bir nokta,
- Yeniden kullanılabilirlik, uyarlanabilirlik, birlikte çalışabilirlik: Öğrenme Nesnesi modeli ve SCORM ve LOM standartları.
- "Açık" model: özgür (ücretsiz)/açık kaynak yazılım ve açık içerik. Copyleft lisanslar.
- openLO modeli: teknik, pedagojik ve hukuki boyutlar.
- Öğrenme Nesnesi Dosya Havuzları: başlıca sayısal dosya havuzlarının özellikleri ve karakteristikleri.
- freeLOmler: LO'ların işbirlikçi biçimde üretilip paylaşıldığı bir ortam.



1 BÖLÜM - AĞ ÜZERİNDEN ÖĞRENME

GİRİŞ

Ağ Üzerinden Öğrenme modülü interaktif web 2.0 araçlarının pedagojik kullanımını denemek ve geliştirmek içindir.

Temalar:

- e-portfolyolar
- Sosyal ağlar
- Bloglar
- Sosyal imleme (social bookmarking)
- Oyuna dayalı öğrenme



Modüller çeşitli görevleri içermektedir. Giriş kısmında zorunlu görevler belirtilmiştir, diğer tüm görevler gönüllülüğe dayalı aktivitelerdir bunlar Eğitimle mutabık kalınarak seçilmeli ve çalışılmalıdır. Zorunlu görevler şunlardır:

- İyi yapılandırılmış bir e-portfolyo oluşturmak
- Bir sosyal ağa katılım, öğrencilerin ve iş arkadaşlarının davet edilmesi ve ağ üzerinde bilgi paylaşımı
- Eğitimsel bir bloga rehberlik etmek (dersle ilgili yansımalar)
- Bir sosyal imleme aracı olarak delicious sitesinin <http://wikipedia.org/wiki/Delicious> (web sitesi)/<http://www.delicious.com> kullanılması ve bazı kayıtların kaydedilmesi
- Oyunların pedagojik kullanımı hakkında bir ders planı oluşturulması

Bu tip bir ağ üzerinde, öğrenciler arasındaki bilgi paylaşımı çok daha iyi şekilde geliştirilir. Öğrenciler kendi elektronik portfolyolarında muazzam miktarda müfredat saklarlar. Öğrenme blokları, wikiler, forumlar, sosyal ağlar (bağımsız olarak oluşturulmuş içerikler) ilave kaynak sağlarlar. Öğrenciler aynı zamanda başka kuruluşların uzmanlarıyla, öğrencileriyle ve öğretmenleriyle ve deneyimli kişilerle bağlantı kurabilirler. Başka kuruluşlardan öğrenciler tarafından oluşturulan ders özeti arşivlerini yoğun olarak kullanabilirler. Eğitimciler ağa katılırlar ve kendi bilgilerini kendilerine ait olan e-portfolyolarında saklarlar. Öğrenme, öğretmenin veya resmi ders notlarının merkezi rollerine dayalı değil bir çok zayıf bağlara dayalı kolektif bilgi yönetimi halini alır. Birkaç güçlü bağın dışında, (eğitmenlerin stratejik rehberliği hâlâ önemli olarak kalabileceği için), ağ çok çeşitli ve farklı zayıf bağlardan hazırlanır. Ağ güçlü olarak kalır: Eğitim sistemin dışına çıkarsa, kaydedilmiş bilgi unsurları ve harekete geçirilebilecek olan zayıf bağlar ağın çökmesine veya zayıflamasına izin vermez.

ÇEVİRİMİÇİ LİTERATÜR AĞ ÜZERİNDEN ÖĞRENME – ANA FIKIRLER

Ağ üzerinden öğrenmenin kısa geçmişi

Ağ üzerinden öğrenme günümüzde daha belirgindir çünkü bu sistem varlığını belirli ağ yapılarında bulur: cep telefonu şebekeleri, internet ve web. Her nesil önceki nesiller tarafından nakledilen muhteşem ilerlemeyi görmezden gelerek kendisini yeni ntelektüel anlayışın ve bilimsel ilerlemenin bekçisi olarak görme eğilimindedir.

Eđitime y6nelik ađ modellerinin ilk referanslarından bir tanesi Illich'in (1970) 6đrenim ađları tanımında bulunabilir. Illich 6đrenim ađlarını 6nermektedir b6ylece "6đrencilere t6m eđitim programlarını 6đretmenler 6zerinden s6rekli olarak aktarmak yerine d6nyaya ađılan bir 6ok yeni bađlantılar sađlayabiliriz". Illich'in g6r6ş6 teknolojinin on yıllarca 6n6ne ge6miřtir. Yakın zamanda eđitimin eđ tabanlı y6r6t6lmesiyle ilgili g6r6řler internet geliřiminin 6ne 6ıkmasıyla olgunlařmıřtır. Literat6rde, ađların eđitimsel alan i6erisinde nasıl deđerlendirildiđi konusunda beř 6nemli ařama belirtilmektedir:

- a. Altyapı geliřimi;
- b. Mevcut arařtırma temeline sahip alanları birleřtirme;
- c. 6đrenmenin, bilginin ve biliřin teorik ve d6n6řt6r6c6 g6r6n6mleri;
- d. Sosyal ađ hizmetlerinin pratikliliđi ve pop6lerleřmesi;
- e. Eđitim ve 6đrenme s6recini detaylandırmaya y6nelik bir model olarak.

Facebook gibi ađ oluřturma sitelerinin artıřından dolayı ađ konseptleri toplum i6inde daha fazla 6n plana 6ıkmıřtır. Bu pop6lerleřme maalesef ađ (network) teriminin, olası bir dizi anlam i6eren ve bir dereceye kadar belirsiz bir terim haline gelmesine neden olmuřtur. Bařlangı6ta okulların fiziksel ađ kablo řebekesi veya birlikte 6alıřan okulların organizasyonel ađlarıyla ve 6niversitelerin 6alıřmalarıyla iliřkiliyken, son ađ tartıřmalarında odađı sosyal yazılımın, bilginin ve 6đrenme ađlarının 6zerine 6evirmiřtir.

Bir 6đrenme teorisi olarak bađlantıcılık fiziksel ađ altyapısının temeline, sosyal 6đrenme teorisinin geliřimine ve biliřin ve bilginin yayılmıř anlayıřına bađlı olarak geliřtirilmiřtir. Giriř b6l6m6nde tanıtıldıđı gibi 6đrenme ađları daima insan bilgisinin geliřimine eřlik etmiřtir. A6ık řekilde kabul edilmedikleri zamanlarda dahi bilim, literat6r ve teknoloji alanlarının geliřimine alttan bir destek yapı olarak hizmet vermiřlerdir. Son birkaç on yıldıki ilerlemeler, 6đrenme ađlarını 6n plana 6ıkarmıřtır. Ađlar sadece fiziksel bilgi iletiřim teknolojileri olarak deđil aynı zamanda karmařık zorlukları ele almak i6in bilgi yayan imkanlar olarak da yansıtılmıřtır. Bađlantıcılık bu geliřimleri, 6đrencilerin g6nl6k ger6eklerinin daha fazla yansıtıcısı olan 6đrenmenin yeni g6r6n6řlerinin ustalıkla yapılması gerekliliđinde yansır.

George Siemens

1 NET NESLİ

Bu oturumu tamamladığınızda aşağıdakileri yapabileceksiniz.

- “Net Nesli” fenomeninin anlaşılmasına yönelik olarak neden bu derece yoğun araştırmaların yapıldığının anlaşılması,
- Öğrencilerin ağ oluşturma tutumlarının keşfedilmesi,
- Bir web konferans sistemini temel alan bir çevrimiçi tartışmasına aktif olarak katılım.

Amerikalı kuruluş EDUCAUSE, 2005 yılında "Educating the Net Generation" ("Net Nesli'nin Eğitilmesi") [1] konulu bir çalışma yayımladı. Bu çalışma, 16 ile 25 yaşları arasındaki binlerce lise, yüksek okul ve üniversite öğrencisini kapsayan bir anketi temel almıştı. Sorular, bu neslin davranış, öğrenme ve bilgi kazanma alışkanlıkları açısından önceliklerden farklı olup olmadığı hususunda odaklanmıştı.

Ankete göre cevap, kesinlikle “evet” şeklindeydi. Sonuca göre, 1982-1991 arasındaki bilgi çağında doğan 16 ile 25 arası yaş grubunun önceki nesillere göre farklı öğrenme davranışlarına sahip oldukları belirlendi.

Bu bölüm, anketin sonuçlarını özetlemekte ve yazarlar tarafından formüle edilen Net Neslinin ana özelliklerini vurgulamaktadır.

NESİLSEL ÖZELLİKLER

Net Nesli, aşağıdaki özelliklere sahiptir:

- **Yeni teknolojiden büyülenmektedirler:** her gün video oyunları oynayarak ve internete bağlı kalarak saatlerce vakit geçirdikleri için, sezgisel olarak bilişim teknolojisi cihazlarını kullanmakta ve internette dolaşmaktadırlar.
- **Teknolojik aletlerin nasıl çalıştığını çok fazla umursamamaktadırlar** ve çoğunluğu bu konuyla ilgili bile değildirlir.
- Çok miktarda metin okumaktan kaçınmaktadırlar, önceki nesillere göre **daha ziyade görsel okur-yazarlığa sahiptirler.**
- Aynı anda birden fazla ortamı ortaklaşa kullanmaktadırlar: aynı anda TV izlemekte, cep telefonu ile konuşmakta ya da radyo dinlemektedirler – **“çoklu göreve” aşınadılar.**
- **Bilgiyi tüketmede hızlıdırlar:** bilgiyi çok hızlı bir şekilde almaya alıştırdılar ve ivedi cevaplar beklerler.
- Sosyalleşmelerinde **teknolojiyi yoğun olarak kullanırlar:** fiziksel, sanal ve karışık (hibrid) topluluklara da katılma istegindedirler.
- Hızlı ve **kolay bir şekilde yeni ilişkiler kurabilmektedirler** (genellikle kimliklerini gizlerler): Net, yeni ilişkilere açıklığı artırmaktadır.
- **Daima bağlıdırlar:** iletişim cihazları (örneğin, PDA, internet bağlantılı dizüstü bilgisayar, cep telefonu, vb.) diğerleri ile iletişim kuramadığında huzursuz olurlar.

NASIL ÖĞRENİRLER?

Net Nesli, aşağıdaki özelliklere sahiptir:

- **Doğrusal düşünmezler:** "Elimizdekilerle bir şeyler yapalım; nasıl olsa bundan bir sonuç doğar".
- Öğrenmede **sonuca odaklı** ve sabırsızdırlar: 'neden' ve 'ne kadar' parametreleri belirgin değilse çalışma isteksizliği gösterirler; sadece kurallar, prosedürler ve programlar tam olarak açık ve net bir şekilde tanımlandığında başlarlar.
- Yapacaklarının söylenmesi yerine **"yaparak öğrenmeyi" tercih ederler.** "Bu tercihte video oyunları ile büyümüş olmanın oynadığı rol belirgin değildir, ancak keşif yoluyla, yani kendi başlarına ya da akranları ile keşfederek iyi öğrenirler."

İNTERNETİN INFORMEL ÖĞRENCİLERİ

Net hakkında neler söylüyorlar. Bazı öğrencilerden alıntılar:

- "Birçok yeni şey bulabiliyor ve kolaylıkla öğrenebiliyorum".
- "İstediğim şeyi aratabiliyorum".
- "Sürekli olarak bağıyım ve diğerleri ile problemlerimi "tartışabiliyorum"".
- **İnternetteki bilgilerin tamamının mutlaka doğru olmadığını bilincindedir.** Birbirleri ile iletişim kurarken birbirlerinin fikirlerine saygı duyuyorlar ve bu, genellikle ebeveynlerine kıyasla daha fazla oluyor. **Örneğin bir sağlık problemleri varsa, bunu ebeveynlerine sormak yerine kendi net topluluklarında sormaları çok daha muhtemel.**

ÖĞRETMENLER VE OKUL HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORLAR?

Biraz daha alıntı:

- "Teknoloji önemli, ancak asla öğretmenlerin yerine geçemez".
- "Öğretmenler hazırlıklı ve iyi konuşmacı (eğitmen) olmalıdırlar (!)".
- "Öğretmenler olmadan motivasyon olmuyor".
- "Okullar, sundukları topluluk nedeniyle oldukça önemli"!

Ságvári Bence (Macar Araştırma Enstitüsü ITHAKA Genel Müdürü) tarafından 2009 yılında yayımlanan "Fanta Trend Report" ("Fanta Eğilim Raporu") adlı çalışma, Macar gençlerinin ağ oluşturma tutumlarını ele alıyordu. 16-24 yaş grubundaki gençlerden toplanan verilere dayanan bu çalışmaya göre, gençler günlük net sürelerinin önemli bir bölümünü yeni bilgi araştırma, haber ve hatta öğrenme ile geçiriyor. Ancak çoğu öğretmenin, çocukların neti çoğunlukla oyun oynamak için kullandığını inandığını da belirtiyor. "Business Hungary" (Kasım, 2008.) dergisinde yazarın Net Nesline ilişkin sorularla ilgili diğer bulguların sonuçlarını bir araya getirdiği, Ságvári'nin yayını konu alan "Digital Generation" ("Dijital Nesil") [2] adlı bir makale yayımlandı:

Ságvári'ye göre, birçok ergen için internetteki dijital deneyimler gerçek deneyimlerin yerini almaya başladı ve bir anlamda dijital yaşam gerçek yaşam haline geldi. Sürekli bilgi bombardımanına uğradıkları için, kültür ve reklamlar arasındaki sınır giderek bulanıklaşıyor. Nihai sonucun ne olacağını sorguluyor: 'Bunun gerçek yaşamla bağlantısını koparmış bir nesle mi yol açacağını yoksa bunun tam tersi şekilde bu çocukların dünya ile sürekli olarak bağlantıda olan süper-iletisimciler haline mi geleceklerini bekleyip göreceğiz.'"

2 SAYISAL YERLİLER VE SAYISAL GÖÇMENLER

“Kendileri Net Nesli, Millennialler, Y nesli veya Sayısal Yerliler olarak çeşitli şekillerde anılmaktadırlar. Fakat bu genç insanlar grubuna – kabaca, 1980 ile 2000 yılları arasında doğanlar – ne ad verirseniz verin, eğitimciler, pazarlamacılar ve politika belirleyiciler arasında sayısal teknolojilerin dünyayı farklı bir açıdan gören yeni bir öğrenciler, tüketiciler ve vatandaşlar nesli ortaya çıkarttığı yönünde geniş bir konsensüs bulunmaktadır. İnternetle birlikte büyümenin, bunların eğitime, işe ve politikaya yaklaşımlarını dönüştürdüğü değerlendirilmektedir. (Economist online, İngiltere, Mart 2010 sayısı

	Matures	Baby Boomers	Generation X	Net Generation
Birth Dates	1900–1946	1946–1964	1965–1982	1982–1991
Description	Greatest generation	Me generation	Latchkey generation	Millennials
Attributes	Command and control Self-sacrifice	Optimistic Workaholic	Independent Skeptical	Hopeful Determined
Likes	Respect for authority Family Community involvement	Responsibility Work ethic Can-do attitude	Freedom Multitasking Work-life balance	Public activism Latest technology Parents
Dislikes	Waste Technology	Laziness Turning 50	Red tape Hype	Anything slow Negativity

‘Nesiller’ teorisi - aşağıdaki tabloda gösterilmiştir - 1990'ların başlarında Amerikalı sosyologlar Neil Howe ve William Strauss tarafından geliştirilmiştir. Her neslin kendi ‘karakter’i vardır – bu karakter kendileriyle en yakından ilgili ekonomik, sosyal ve kültürel aktivite ve tutumlarla şekillenir.

SAYISAL YERLİLER KİMDİR?

Yeni nesil için en yaygın biçimde kullanılan bu isim Amerikalı yazar Marc Prensky tarafından icat edilmiştir.

“Günümüzün bu ‘yeni’ öğrencilerine ne ad vermeliyiz? Bazıları bunlara N-[Net’in N’si]-nesli veya D-[Dijitalin D’si]-nesli diyor. Fakat benim kendileri için bulduğum en yararlı isim Sayısal Yerliler oldu. Öğrencilerimiz günümüzde bilgisayarların, video oyunlarının ve İnternetin lisanını ‘ana dilleri’ olarak kullanan yerlilerdir.

(<http://www.youtube.com/user/Ueberwachungsdruck>)

... PEKI YA SAYISAL GÖÇMENLER?

"Doğrudan doğruya dijital dünyanın içine doğmamış ama hayatımızın daha ileri bir noktasında yeni teknolojiye hayran olmuş ve özelliklerinin çoğunu benimsemiş olanlarımız onlarla karşılaştırdığımızda Sayısal Göçmenler sayılırız ve bu daima böyle kalacak"(prensky, 2001).

Bugünlerde Net Nesli, **sayısal yerliler ve göçmenler** hakkında binlerce çalışma mevcuttur ve bu çalışmalarda çok farklı fikirler yer almaktadır. İngilizce çevrimiçi dergi – the Economist – 2010 yılının Mart ayında bir makale yayınladı ve okuyucuları makaleyle ilgili yorum yapmaya davet etti. Yorum yapan kişiler arasında net nesline dikkat çeken ilk eğitim araştırmacılarından biri olan Don Tapscott da vardı.

"Bu fiili bir nesil ve **beyinleri farklı çünkü beyin gelişiminin en önemli belirleyicisi, ergenlik çağında zamanınızı nasıl geçirdiğinizdir.** Toplumdaki bütün kurumları değiştirebilecek büyük bir güçler. Bu araştırma 2009 yılı çok satan kitabımda özetlenmektedir Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World."

Yorumların hepsi Don'unluklerle örtüşmüyordu. Karşıt görüşten gelen yorumlar arasında şunlar vardı:

"Sayısal nesil denilen bu yeni neslin başlıca farklılıkları şunlar: intihalin bir hak, kopyalayıp yapıştırmanın yazmak, eleştirel olmayan düşüncenin havalı, ilgi eksikliğinin bir erdem, tutarsız düşünmenin de havalı, akıllıca davranmanın salaklık, sık küfretmenin doğal, nazik olmanın aptalca, hayatta en önemli şeyin BT olduğunu sanıyorlar. İnsanlık adına ne harika bir nesil!"

"Sayısal Yerli mitinin öğretmen mesleki gelişimi açısından oldukça zarar verici olduğunu düşünüyorum çünkü bu, orta yaşlı ve güvenleri bir şekilde sarsılmış öğretmenlere, kendi genç, süper usta öğrencileriyle asla aşık atamayacaklarını söylüyor. Aslına bakılırsa, kendi deneyimlerime göre, yeni teknolojilerin kullanımı açısından öğretmenlerin en çok sahip olması gereken niteliklerin bilgisayar becerileriyle çok fazla ilgisi bulunmuyor, asıl gerekli olan düşünme becerileri ve zihinsel esneklik. Örneğin, bir Wikipedia makalesinin güvenilir olup olmadığını anlama becerileri.

REFERANS ÇALIŞMALAR:

A Vision of Students today (Created by Michael Wesch in collaboration with 200 students at Kansas State University.)

Bessenyei István. (2007): Learning and teaching in the Information Society (In: Information Society, red.: R. Pintér, Gondolat, Új Mandátum, 2007)

Downes, Stephen (2005): E-learning 2.0
<http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>, accessed 10 June 2008)

Downes, Stephen (2006): Learning networks and connective knowledge
(<http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>, accessed 17 November 2006)

Downes, Stephen (2008): What is connectivism is? (<http://www.downes.ca/post/38653> , accessed 1. March 2008)

Educating the Net Generation, Diana G. Oblinger and James L. Oblinger, Editors, 2005 EDUCAUSE.
http://www.educause.edu/educatingthenetgen/http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf

http://www.iot.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=283:a-halozat-alapu-tanulas-1resz&catid=77:modszertan&Itemid=152

<http://www.wired.com/wired/archive/1.01/hyperlearning.html>

Jukes, I., Dosaj, A. (2006).: Understanding Digital Children (DKs). Teaching and Learning in the New Digital Landscape. The InfoSavvyGroup <http://edorigami.wikispaces.com/file/view/Jukes+-+Understanding+Digital+Kids.pdf>

Jukes, Ian/Anita Dosaj (2003): Digital Tools for Digital Students. The InfoSavvy Group.
<http://www.apple.com/au/education/digitalkids/disconnect/landscape.html>

Kulcsár Zsolt. (without year): Network Learning, part 1.

Marc Prensky: Twenty-first century learning, teaching and technology

Nyíri Kristóf (2009): Virtuális pedagógia – a 21. század tanulási környezete. (Virtual education - the learning environment of the 21st century) OKI - ÚPSZ <http://www.ofi.hu/tudastar/iskola-informatika/nyiri-kristof-virtualis>

Perelman, Lewis J. (1993): School's Out. The hyperlearning revolution will replace public education (Wired Digital 03/04),

Pete Krisztián (évszám nélkül): Szóbeliség. (Orality) <http://ktnye.akti.hu/index.php/Szóbeliség>

Prensky, M. (2001a): Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, Vol.9 No. 6.
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, Marc. (2001b): Digital Natives, Digital Immigrants, Part II. Do They Really Think Different? MCB University Press, Vol.9. No. 6. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

R. Hellinga: Digital generation, Business Hungary, November 2008., page 12. [The net generation, unplugged, The Economist, March 4. of 2010.

Related videos:

Ságvári B.: IT Generation, Technology in everyday life: communication, games, creative works, Fanta Trendreport, ITHAKA, 2008., www.ithaka.hu

Siemens, Georg (2005a): Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age (<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, accessed 1 June 2008)

Siemens, Georg (2005b): Connectivism: Learning as Network-Creation (<http://www.learningcircuits.org/2005/nov2005/seimens.htm>, accessed 7 June 2008)

Siemens, Georg (2006): Connectivism: Learning Theory or Pastime of the Self-Amused? (http://www.elearnspace.org/Articles/Connectivism_response.doc, accessed 28 June 2008)

Tapscott, Don (2009): Grown up digital <http://www.grownupdigital.com/downloads/chapter.pdf>
The Economist, March 4. of 2010. The net generation, unplugged,

Verhagen, Plon (2006): Connectivism: a new learning theory? (http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism_self-amused.htm , accessed 30 June 2008)

2 BÖLÜM - E-ÖĞRENME BAKIŞ

E-ÖĞRENME HAKKINDA

Alanyazına bakıldığında farklı kavramlar ile karşılaşmaktadır. Araştırmacılar; eğitim teknolojilerinin gelişimine göre yeni kavramlar ortaya çıkarmıştır. Aydın (2002) 'a göre alanyazında; **web destekli öğretim** (web based instruction), **eşzamanlı öğretim** (synchronize instruction), **eşzamansız öğretim** (asynchrone instruction), **sanal eğitim** (virtual education), **bilgisayar destekli uzaktan eğitim** (computer based distance education), **bilgisayar ortamı/destekli iletişim** (computer-mediated communication), **internetle eğitim** **İnternete dayalı/destekli eğitim** (Internet based/aided education), **çevrimiçi eğitim** (online education) kavramları ile sık karşılaşmaktadır.

Çevrimiçi öğrenme ile aynı kavramlar Bu kavramlardan yola çıkarak alanyazında geçen ve benzeri birçokları özellikle 1990'lı yıllarda ivme kazanan bilgisayar ağlarındaki gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkmış kavramlardır. Bu tür kavramlar, aslında farklı uygulamaları içermelerine karşın -basit bir anlatımla- bilgisayar ağlarından öğrenme-öğretme süreçlerinde yararlanılması uygulamalarını ifade etmek için kullanılmaktadır. Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de uzmanlar kendi algılamalarına bağlı olarak bu kavramlardan birini seçip kullanmaktadırlar. Günümüzde çevrimiçi öğrenme (online learning) ve e-öğrenme (e-learning) kavramları sık kullanıldığı gözlenmektedir. Bu kavram aslında aynıdır. E-öğrenmenin diğer kavramları da içine aldığı ve olayın felsefesini oluşturduğu varsayılmaktadır.

E- öğrenme kavramının ortaya çıkması uzun yıllara dayanmamaktadır. Bilgisayar Destekli Eğitim ortamının bilgisayar ağları ile bütünleşmesi sonucunda e-öğrenme kavramı oluşmuştur. Günümüzde TV, radyo ve CDROM 'ların bu ortamda olup olmadığı bilgisayar teknolojisine bakış açısına bağlıdır. Bilgisayar donanım bileşenleri ile hem TV hem de radyonun işlevini yerine getirmektedirler. İnternet ortamında teknoloji yardımıyla televizyon izlemek ve radyo dinlemekte mümkündür. Bu bağlamda İnternet ortamı e-öğrenme platformudur dersek hem radyo hem de televizyon bu platformun araçlarından biri haline gelebilir. Günümüzde geliştirilen e-öğrenme sistemlerinde tv teknolojisinden de faydalanılmaktadır. CDROM desteği e-öğrenme ortamlarında halen kullanılmaktadır. İnternetin yaygınlaşması ile internet tabanlı eğitim uygulamaları hız kazanmaya başlamış ve sanayi sonrası bilgi toplumuna geçiş ile eğitim gereksinimleri ve eğitim kavramı değişmeye başlamıştır. Eğitimle ilgili temel değişimlere bakacak olursak; öğrenme ihtiyaçları hızla çeşitlenerek artmakta ve bireylerin tüm yaşamları boyunca talep edecekleri bir hizmet haline dönüşmektedir. Öğrenenler daha esnek, bireyselleştirilmiş ve erişimi kolay öğrenme biçimleri talep etmektedirler.

Özkul (2003) 'a göre muazzam bilgi iletimi ve bilgiye erişim kapasiteleriyle yeni bilgi teknolojileri daha etkin ve yaygın eğitim modellerinin geliştirilebilmesine olanak sağlamaktadır. Taylor'ın incelediği uzaktan eğitim teknolojileri ile ilişkilendirilmiş uzaktan eğitim modellerine baktığımızda, 4. Nesil Esnek Öğrenme modelleri ile 5. Nesil Akıllı Esnek Öğrenme modellerinde internet teknolojisi kullanılmaktadır (Taylor, 2001). Bilgisayar destekli ve internet destekli eğitimden sonra yeni nesil öğrenme modelleri arasında e-öğrenme girmiştir. E-öğrenme ile birey bilgi yönetimi için gerekli bilgiye kendi kendine öğrenerek sahip olabilmektedir (Mutlu ve ark., 2005).

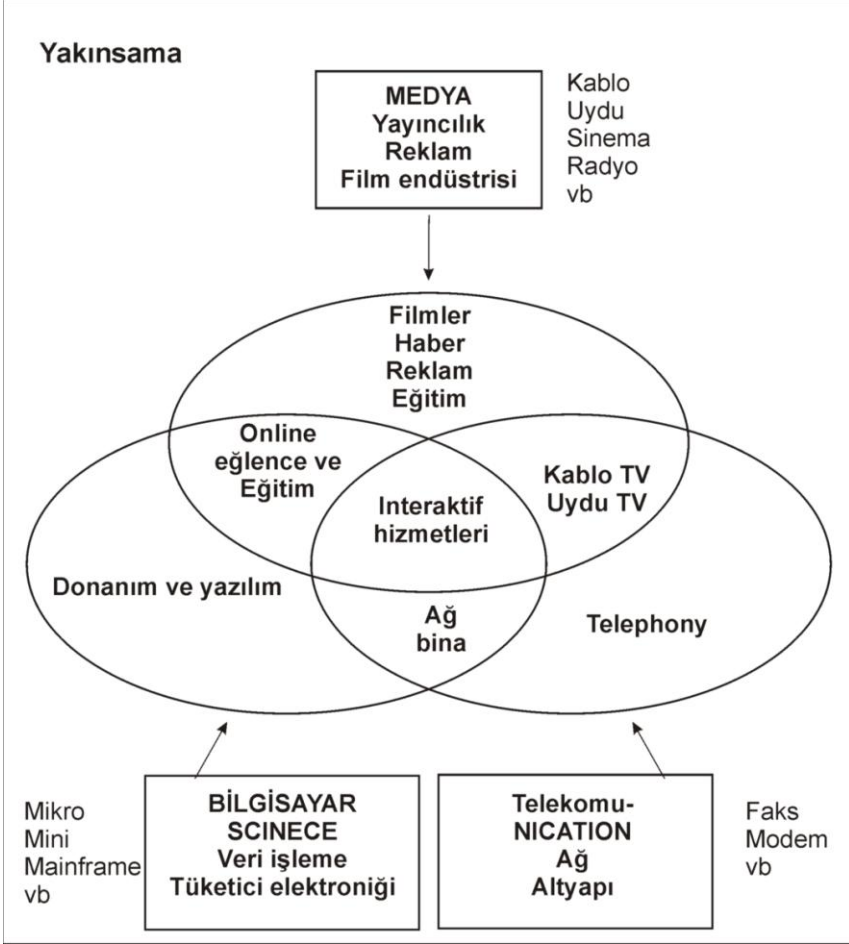
Çevrimiçi öğrenme ya da e-Öğrenme; internet teknolojileri, TV, hücre telefon vb. elektronik ortamlarda, eğitimin materyalinin metin, ses, hareketli video, stil grafikleri, animasyon gibi elektronik araçlarla dağıtılması ile gerçekleşen öğrenme ve öğretim faaliyetine verilen addır.

Kullanılan çoklu ortam teknolojisi ile veri deęiş-tokuşu ve işbirlięi kolay sağlanmaktadır. Öğrenciler konumlandırmadan uzaktılar, kendi imkanları ile çevrimiçi derslere eş zamanlı veya eş zamansız olarak erişirler (Özkul, 2003; Morrison, 2003; Wright, 2005; Gondon ve Lin, 2005; Watkins, 2005; Dabbagh ve Banan-Ritland, 2005).

ASTD (2001) 'ye göre, elektronik teknolojisi ile dağıtılan ya da sahip olunan öğrenme deneyimleri veya biçimlendirilmiş eğitim içerięi olarak tanımlanmaktadır. e-Öğrenme ortamlarında eğitim ortamının yürütülmesi, yönetilmesi, desteklenmesi internet teknolojileri kullanılarak gerçekleşmektedir (Morrison, 2003).

1 E-ÖĞRENME VE ICT

1980 lerden sonra doğan nesile net jenerasyonu - doğumsal sayısal deniyor. Bilgi toplumunda yetişkin olmuş olan ilk nesil bunlardır. Bilgi toplumu teknolojisini bilinç altı algılıyorlar.



ICT ne demektir ?

ICT = Bilgi Teknolojisi + İletişim Teknolojisi

Kısaltma "information and communication technology" nin baş harflerinden oluşuyor daha basit ifade etmek gerekirse info-communication technology'den. Peki böyle bir kavramın gelişiminin arka planında ne var ?

Teknolojik kesişme, küreselleşme

Sosyologlar 20inci yüzyılı teknolojik kesişme ve küreselleşme yüzyılı olarak tanımlıyorlar. Erken dönem benzer teknolojiler aşamalı olarak sayısal teknoloji tabanlı bir çağa dönüştü. Son yıllarda dijital video ve televizyonlar çıktı, örneğin analog telefon hatları yerlerini yavaş yavaş dijital çözümlere bıraktı.

Aşağıdaki sanayi sektörleri :

- bilgisayar teknolojisi ve bilgisayarlı ağlar,
- haberleşme (telefon , fax), ve
- görsel işitsel uygulamalar (TV, radyo, eğlendirici uygulamalar).

sayısallaşma sonucu giderek birleşmekte.

Biz buna teknolojik kesişme diyoruz. Cep telefonları fotoğraf çekmek için , müzik dinlemek için kullanılabilir. Küçük haberleşme cihazlarıyla İnternete bağlanabilir, TV seyredebiliyor radyo dinleyebilir telefon edebiliriz.

Haberleşme Teknolojilerinin gelişimi

19. cu yüzyılın sonlarıyla 20 inci yüzyılın başlarında telgraf, telefon, radyo ve televizyon benzeri icatlarla bireyler arasında iletişim devrim yaşamıştır. Bu icatların temelinde elektrik ve manyetik bilim alanlarının bilimsel çıktıları yatar.

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi - Neumann-prensipleriyle bilgisayar (1940-1955)

Goldstein ve Burks'un elektronik bilgisayar uygulamalarının mantıksal yapısıyla ilgili prensipleri 1946 yılında yayınlanmıştır. İlk kurulu program kontrollü bilgisayar olan - UNIVAC (1951) – satış için belirgin bir ihtiyaca cevap vermeden yapılmıştır.

İkinci ve üçüncü nesil bilgisayarlar (1960-1980)

İlk transistör 1947 yılında Bell Laboratuvarlarında bulundu. Transistör ve demir halka sistemlerinin kullanımıyla ikinci nesil bilgisayarlar , önceki bilgisayarlardan daha küçük boyutta ve daha az ısınır halde , depolama kapasiteleri ve hızları daha yüksek olarak ortaya çıktı.

Yüksek performanslı kişisel bilgisayarların yayılması ve dizüstü bilgisayarların ortaya çıkması (1980'den günümüze until)

1958 yılında de (IC) entegre devre icat oldu onunla birlikte de yeni bir dönem , mikroelektronik dönemi başladı. Entegre devreler kullanılarak yapılan üçüncü nesil bilgisayarlar dönemi geldi.. Saniyede milyonlarca işlem uygulaması desteklenmiş oldu. Bilgisayarlarda kitlesel uygulamalar 1960 lı yılların sonunda başladı ancak minyatürizasyon gerekiyordu, bu çok süratli oldu. VLSI (çok büyük çapta tümleşim). uygulamalarıyla 1971 de dördüncü nesil bilgisayara gelindi. INTEL ilk mikro işlemciyi buldu: binlerce aktif devre birimlerinin temel işlevleri bir çipe sığıdı. 1981'de IBM Intel 8088'e dayanan ilk kişisel bilgisayarı PC (Personal Computer) i açıkladı.

Depolama kapasitesinin artırılması

Bilgisayarların sürati artarken, depolama kapasitesi sınırlayıcı olmaya başladı. Von Neumm prensipli bilgisayarlar çıktığında data ve program kayıt için manyetik bilgi depolama çözümü kullanıldı. Manyetik dramlarla başlayıp 1951 de üçüncü nesil sistemler için manyetik teyplere geçişten sonra dördüncü nesil geniş optik saklama kapasitesine ulaşıldı.

Bilgisayar ağları

Bilgi iletişimde en büyük sıçrama 1970 li yıllarda bilgisayar ağlarının geliştirilmesiyle oldu.

Bu sayede 1990 lardan günümüze eposta, web gibi internet uygulamaları yaygın olarak kuruldu ve data transfer hızının artışı ve İnternetin temel kapasitesi arttı.

İnternet teknolojilerindeki şaşırtıcı gelişme gümünüzde “küreselleşme” dediğimizi yarattı.

Küreselleşme süreçlerin dünya çapında standardizasyonu (evrenselleştirme) ve farklı alanlarda günlük yaşamımızda yol açtığı etkilidir. Ekonomik, finansal ve kültürel (dilsel) küreselleşme günlük yaşamımıza yön veriyor. (globalizacio.lap.hu).

Multimedya

Multimedya teknolojileri , sayısallaşmış [multimedya](#) bilgiyi (resim, video, müzik) dünyanın herhangi bir yerinden hızla ve yüksek kalitede donanım destekli gönderip , almaya ,dinlemeye izin veriyor .

Günümüzde kablosuz teknolojiler merkezli haberleşme sektöründe yaşıyoruz . Cep telefonları görülmemiş hızda ve evrensel olarak benimsenmiş durumda. Gelecek nesil için e-öğrenimde yeni bir konsept mümkün görünüyor “ m-öğrenme” veya “ mobil öğrenme” . Cep teknolojileri üzerinden verilen eğitimi kastediyoruz.

Sosyologlara göre, bilgi ve haberleşme teknolojilerinde son 50 yılda meydana gelen değişiklikler insan yaşamında sanayi devrimi olarak önem taşıyor.

Bilgi toplumu “ dünya çapında” bilgi modeli dir. İnsan medeniyeti ve kültürünün tümünü kapsar. 20 inci yüzyılın sonunda başlayıp yayılmıştır. Başlangıcı ise 1960 ve 1970 li yıllardır. Bilgi toplumu , bilgi tabanlı olduğu, bilginin değer olduğu, bilgi tabanlı bir ekonomiye dayanır.

Bilgi toplumunda, yüksek kalitede teknik yatırımlar ve sürekli yenilenen bilgi teknolojileri bireylerin “ yaşam boyu” öğrenmesini gerektirir ve eğitim sisteminin yenilenmesi sorunu ivedilikle öne çıkar.

2 E-ÖĞRENME SİSTEMLERİ

Bilgisayar Tabanlı eğitim (CBT) yeni bir fikir değil . 1967 – yılında bundan 40 yıl önce – Amerikan Bilişim raporu dergisi [1]Apollo misyonuna katılan astronotların gerçek göreve çıkmadan önce simülatörde çalışma yaptıklarını yazdı.1960 lı yıllarda, tren hizmetleri ve hava kuvvetleri pilotları tarafından da bilgisayar kontrollü simülasyon programları kullanıldı.

O günlerde eğitimler, öğrencilerin bilgisayarda fazla zaman harcadıklarından yakınıyorlardı.




Harvard University profesörü Anthony Oettinger 1967 yılında düşüncelerini “Bilgisayar korkulacak bir şey değil. Aslında sorun öğrencileri bilgisayarların esiri olmaktan nasıl kurtaracağımızdır” diye ifade etti .

İnternetin yaygın kullanımı ve multimedia sistemlerinin gelişimi eğitim uygulamalarını dinamikleştirdi. 1990 lı yılların başında Bilgisayar Tabanlı Eğitim CBT günümüzdeki e-öğrenmeye taşındı. 2004 yılında ana hedef e-öğrenme 2.0 oldu ve artık günümüzde e-öğrenme 3.0 dan söz ediliyor.

E- öğrenme en bilinen tanımıyla , eğitim ve öğretim etkinliğini artırmak için bilgi iletişim teknolojilerini (BIT) kullanan bir eğitim yöntemidir.

Aşağıdaki tableo e-öğrenmeyle ilgili gelişim sürecindeki aşamaları tanımlar.

Bilgisayar jenerasyonu ile ilgili zaman tanımı yaklaşıktır. Bununla birlikte e-öğrenme 1.0 ve e-öğrenme 2.0 arasındaki ayırım silikdir. E-öğrenme 1.0 da öğrenciler okur dinler ve benimser. Etkileşim için simülasyon veya çok kullanıcıli oyunlar dışında sınırlı seçenekleri vardır. E-öğrenme 2.0 da internet üzerinde etkileşimli bilgi paylaşımı ve değişimi için sayısız araç bulunur. Kendi aralarında organize olan topluluklar hızla gelişmekte " eğitimci" ve "öğrenci" farkı belirsizleşmektedir.

BDÖ 1960lar	E-egitim 1.0 1990lar	E-egitim 2.0 2004-			
BILGISAYAR DESTEKLİ ÖĞRENİM MULTIMEDYA	Resmi Eğitim	Resmi Olmayan Eğitim			
	Çerçeveler	Web 2.0 araçları			
	Dar mimari, "Kathedral" tarzı LMS (EYS – Eğitim Yönetimi Sistemleri) geliştirme	Pazar tarzı gelişmeler– Çevrimiçi yetkili araçların kolay kullanımının hızlı şekilde yayılması			
	LMS EYS (eğitim yönetim sistemleri)	LCMS EİYS (eğitim içeriği yönetim sistemleri)	çevrimiçi yetkilendirme	iletişim	işbirliği
	erişim, araştırma	işbirliği, yaratıcılık, paylaşma			
	Öğretmen ve Öğrencilerin, Yazar ve okuyucunun rolleri birbirinden kesin şekilde ayrılmıştır. Uzaktan eğitimin merkezinde öğretmen ve eğitim materyalleri (içerikleri) vardır.	Bilginin transferin yerine, öğretmenler eğitimin planlanması, yürütülmesi ve çeşitlendirilmesi için yeni roller üstlenmeleri – Öğrenciler bilginin yapılandırılması sürecinde aktif katılımcı olmaları yönünde cesaretlendirilirler.			
	Web 1.0	Web 2.0			
					

E-öğrenme sistemlerinin (LMS ve LCMS) altın çağı 1990 lı yılların başından Web 2.0 araçlarının çıkmaya başlamasına dayanır. Çoğu kişi eğitmen merkezli " sandal sınıflar" döneminin bittiğini iddia ediyor. Moodle bu tür çerçevelerin kullanımına iyi örnektir. 2010 yılında dünyada 208 den fazla ülkede 47 binden fazla geçerli sitesi bulunmaktadır (moodle.org/stats/) .

2.0 e-öğrenme sistemlerini entegre eden sistemleri kullanan kuruluşların sayısının arttığı görülmüştür.

2.0 öğrenme sisteminin belli başlı özellikleri aşağıdaki gibidir.



3 E-ÖĞRENME PLATFORMLARI

Çok sayıda e-öğrenme platformu vardır (zaman zaman Sanal Öğrenme ortamı Virtual Learning Environments veya VLEs olarak anılırlar). Bu platformlar işlevleri ve yararlarıyla geniş bir karmaşa ve çeşitlilik arzeder. Özelliklerine bakıldığında bir [multimedya](#) eğitim CD siyle [Moodle](#) platformunu farklı e-öğrenme çözümleri olarak algılamak mümkün çünkü ikisi de özgün yazılım uygulamalarıdır. Bununla birlikte birincil olarak, farklı e-öğrenme sistemleri aynı ihtiyaçlara başka herhangi bir yazılım gibi cevap verebilmelidir. Örneğin :

- güvenilir ve istikrarlı işlem,
- kullanılabilirlik ve ergonomik ihtiyaçlara cevap veren ve bu konudaki yasalara uygun, kullanıcı dostu arayüzlü , konforlu olmalı
- kullanıcı faaliyetlerini izleyen araçlara sahip olmalı ,
- otorite kurulabilmeli, kimlik doğrulaması olabilmeli ,
- barındırma bilgisayar ortamıyla [uyumlu](#) olmalı ,
- işlem için gereken sistem özelliklerini en alta tutmalı ,
- kolay kurulmalı ,
- çevrimiçi kullanıcı destekli olmalıdır,
- yazılım ve içeriği güncelleme seçeneği verilmeli ,
- verimlilik desteği verilmeli,

Eğitim yazılımının temel özellikleri :

- öğrenme materyelini farklı biçim ve formlarda verebilmeli ,
- verilen bilginin uygulanmasında ve kullanımında kullanıcıya destek vermeli ,
- öğrenme sürecinin sonuçlarını tayin etmeli ve eğitime geri bildirim vermeli.

Eski [cevrimdışı](#) eğitim programları ([CBT](#) benzeri birinci nesil e-öğrenme ürünleri) yukardaki ihtiyaçların çoğunu sağlıyor. Bununla birlikte Multimedia [CD](#) ler etkileyici görümlerde içerikleri çok statikdir içeriği güncellemek veya yenilemek zor olabilir. Tek kullanıcı multimedya yaklaşımı geleneksel bir eğitim yaklaşımını yansıtır: bilgiyi vermek, genişletmek ve edinilen bilgiyi ölçmek. Multimedia hazırlamak geleneksel eğitimde bir film hazırlamaya benzetilebilir

Beklenen pedagojik hedeflere ulaşan yüksek kalitede multimedia CD örneklerinden fazlasıyla bulmak zordur. Bununla birlikte istisnalar da vardır, örnek vermek gerekirse pek çok okul dil eğitimi dizisi olan ve yıllar önce okullara girmiş olan "[Tell Me More](#)" – kullanıyor.

Off-line sistemlerde interaktivite standart bir gereklilik. Teknik olarak kolaylıkla uygulanabilir (yazılım düzeyinde) çünkü bir mouse kliki bile interaktivite sayılır. Ancak gerçek pedagojik hedeflerle interaktivite yaratmak zor olabilir.

İnternette yer alan [cevrimiçi](#) platformlar ikinci nesil bilgisayar tabanlı öğrenme yenilikleridir ve e-öğrenme 1.0 olarak sınıflanırlar.

Bu tür geleneksel öğrenme ortamları genelde bilgisayar ağı üzerinde kullanılmak için geliştirilmiştir. Öğrenme Sistemi bazı kurumsal hizmetleri de barındırabilir örneğin öğrenci kayıtları ve sınavlarını barındırabilir. Hizmetler iki ana grupta kategorize edilmelidir:

- öğrenme sürecini ve öğrenmeyle ilgili idari işleri desteklemek,

- içerik geliştirme, yayınlama ve güncellemeyi desteklemek.

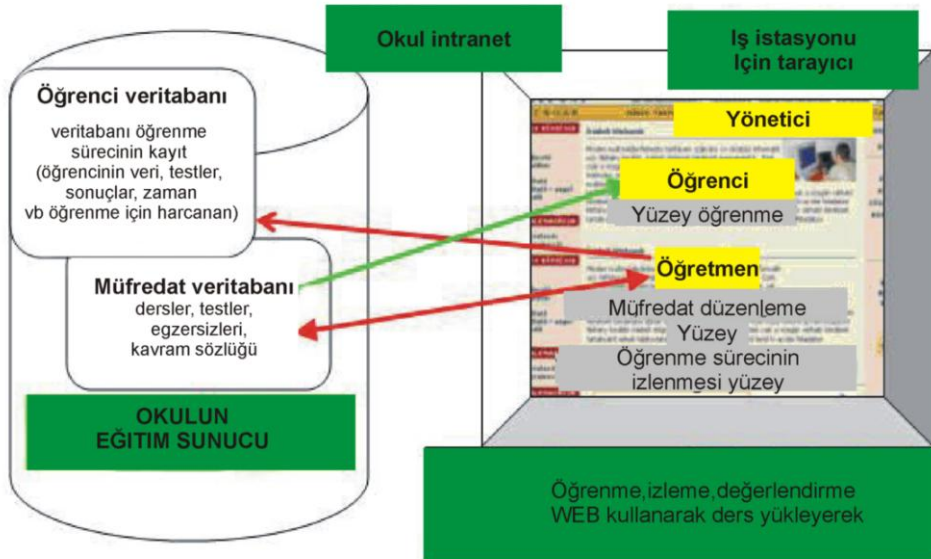
Öğrenme sürecini destekleyen alt sisteme Öğrenme Yönetim Sistemi /. Learning Management System – LMS. LMS nin görevleri şunlardır:

- otoriteyle ilgili yönetim, yönetime giriş, öğrenci kayıt etme ,presentation of lessons,
- değerlendirmeye ilgili yönetim, öğrencilerin yapması gerekenlerin takvimlendirilmesi
- uygulama için seçenek sağlama ,
- kurs hocasının faaliyetlerini desteklemek
 - o kurs düzenlemek ,
 - o kayıtları düzenlemek ,
 - o öğrencilerin faaliyet ve performansını kayıt etmek ,
 - o öğrencilerin performans değerlendirmesini yönetmek ,
 - o kayıt ve istatistik üretmek ,
- eğitmen ve öğrenciler arasındaki haberleşmeyi desteklemek ,
- kalite yönetimini desteklemek, örneği kurs değerlendirmesini öğrencilerin geri bildirim yoluyla yapmak.

LCMS İçerik yönetim sisteminin görevi: içerik yayınlama, kayıt etme ve öğrenme materyelinin bakımını destekler .

Aşağıdaki şekil online e-öğrenme çerçevesinin şemasıdır.

Karma sistemlerde, öğrenciler, merkezi sunucudan eğitim içeriğini kendi bilgisayarlarına indirir ve ağa bağlanmadan kullanır. Öğrenciler kendi bilgisayarlarında çalışırken, data (test sonuçları gibi) lokalde tutulur ve networke yeniden bağlanmaya çalışıldığında data merkezi veritabanına gider (system local ile ağdaki veritabanlarını her bağlantıda senkronize eder). Microsoft eğitim kursları bu tür karma sistemle çalışır Microsoft Sertifikalı Partner programı da böyle çalışır. Bu örnekte öğrenciye çok miktarda kurs dersleri verilir ve özel akredite edilmiş sınav merkezinde çevrimiçi sınav yapılır (belli bir ülkede).



KATILIMCILAR VE GÖREVLER

Platformlarda desteklenen görevler [LMS](#) ve [LCMS](#) lerde ayrıdır. Hangi ziyaretçiler ve kurs katılımcıları neyi görebilir ve hangi hizmetlere ulaşabilir, hangi yetkilere sahip olabilir bunlar atanacak rol ve izinlere bağlıdır. Yöneticiler en üst pozisyon ve yetkinlikte ziyaretçiler ise en düşük düzeydedir. Yetki dağıtımı system yöneticisine aittir ancak giriş prosedürleri ve girişi ([LMS](#)) platformu destekler.

LMS , kurs eğitimlerini bazı idari çalışmaların dışında bırakır. Örneğin bulunmadıkları zamanı kayıt etmek zorunda değildir ve öğrencilerin testlerini düzeltmek zorunda da değildir. Bunlar otomatik olarak yapılır.

Tenegen’de , e-öğrenme içeriğinin yazarına [eğitmen](#) denir. Öğrencilere yardım eden ve gözetim yapan öğretmene [tutor](#) denir. Bu yeni ünvan üstlendikleri geleneksel olmayan rolü anlatmaya yeter. Örneğin, eğitmen öğrenci faaliyetlerini planlar ve mesleki yeterlilik ve kurs içeriğinin geçerliliğinden sorumludur.

İster uzaktan eğitim ister tam gün kurslar olsun, öğretmenin rolü çok önemlidir. [ICT](#) nin öğretmenlerin görevini azaltan ağ teknolojileri olduğunu düşünmeden önce onları on-line kurslarda nelerin beklediğine bir göz atın:

- [öğrenme](#) hedefleri gözetilmelidir, müfredat ve alıştırmalar hedefler doğrultusunda planlanmalıdır,
- Dersler, alıştırmalar ve testler hazırlanıp önceden yüklenmelidir,
- Verilen LMS de öğrenci faaliyetleri planlanıp organize edilmelidir ,
- Sürekli mevcudiyet gereklidir ! Öğrenci faaliyetleri takip edilmeli ve bireysel olarak değerlendirilmelidir. Her küçük eylemde bir geri bildirim olmalıdır(yoksa motivasyonları kaybolur).

Bu tür ortamda her öğrenciyi bireysel olarak desteklemek zorunda olmak söz konusu olabilir. Bu gerçek bir sınıfta mümkün olmayan bir şeydir ve çok zaman alabilir ! bu düzeydeki faaliyeti destekleyen business modelini bulmak gerçek bir zorluktur. Bu tür bir desteği kim ödeyecek ?

Okullar için e-öğrenme çerçevesinin avantajları nelerdir ? Bazıları öğretmenlere fazladan iş çıkarmaktan başka bir şey olmadığını düşünüyor. Ancak, e-öğrenme çerçevesi eğitimcileri bu uzun yolda destekleyecek somut seçeneklere sahiptir Örneğin elektronik olarak saklanan dersler yayınlanabilir, düzeltilebilir ve istenen zamanda yeniden kullanılabilir özellikle tutulabilir. Bu yolla ortak bir havuz yapıp kullanılabilir. Meslektaşlar eğitim materyellerini paylaşabilir , birbirine destek olabilir ve mesleki bir topluluk içinde gelişebilirler..

E-öğrenme çerçeveleri tüm dünyada pekçok yüksek eğitim kurumunda yaygındır. Okutmanlar birçok linkten dersleri yükleyip, sınavları yönetebilirler ve özel koşullar uygulayabilirler Bu tür platformlar tipik e-öğrenme 1.0 ürünlerdir kurumsallaşmış eğitimin sanal modelidirler. Katı, eğitmen ve içerik odaklı, katılımcıların sisteme katkısı beklenmemektedir. Olsa olsa bilgi tabanlı içeriğin pasif tüketicisidirler.

HABERLEŞME VE İŞBİRLİĞİ

Offline çözümlerin aksine, İnternette, e-öğrenme çerçevesinin büyük avantajı katılımcılar arasında işbirliği ve haberleşme potansiyeli yaratmasıdır. “Geleneksel” haberleşme fırsatları:

- e-posta,
- chat,
- [forum](#), ve
- video konferanstır.

Web teknolojileri geliştğinden bu liste kısa zamanda uzayacaktır (web 2.0 ve gelecek semantic web)

SONUÇ OLARAK...

Çerçevenin geliştirilmesi 1990 lı yıllarda başladı. İlk çözümler, bir şey yaratmadıkları ancak geleneksel eğitimin kötü uygulamalarını tutup modern teknolojik ortama koydukları için eleştirildi. Bu tür sonuçların eskimesine izin verilmedi çünkü günümüzdeki sisteme dayanan kuruluşlar ayakta kaldığı sürece destekledikleri fonksiyonlar da ayakta kalıyor.

Öte yandan ve en önemlisi, modern çerçeveler öncakilere göre daha açık. İşbirliğini desteklemeye yatkınlar ve web 2.0 teknolojilerinin en son araçlarını entegre etmeye çalışıyorlar. Moodle web2 uyumlu platformların bir örneği.



The screenshot shows a Moodle forum thread on a page titled "TeNeGEN". The breadcrumb navigation is "Home > forum > Forum > Agora > Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?". A dropdown menu indicates "Display replies in nested form". The thread contains four posts:

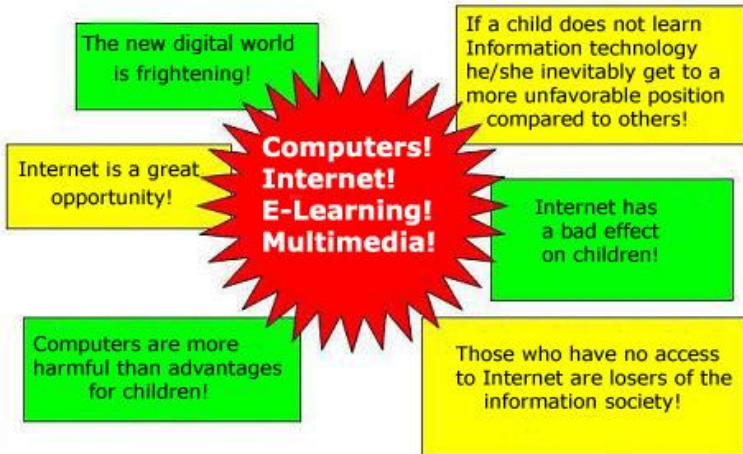
- Post 1:** "Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?" by Selin Yaliniz - Wednesday, 3 March 2010, 08:42 AM. Content: "Ben İngilizce Okutmanı Selin Yaliniz." Actions: Edit, Delete, Reply.
- Post 2:** "Ynt: Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?" by Özlem Gökerkçük Yolcu - Monday, 22 November 2010, 01:30 PM. Content: "Bilgisayar İşletmeni, Özel kalemde görev yapıyorum 😊" Actions: Show parent, Edit, Split, Delete, Reply.
- Post 3:** "Ynt: Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?" by Ufuk Ergin - Monday, 22 November 2010, 02:00 PM. Content: "uFuk Ergin pazarlama 1. sınıf özlem ablacım ders çalışmıyorum moralim bozuluyo a4 leri gördükçe ya nasıl biticek bu okul 😞" Actions: Show parent, Edit, Split, Delete, Reply.
- Post 4:** "Ynt: Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?" by Özlem Gökerkçük Yolcu - Monday, 22 November 2010, 02:03 PM. Content: "hiç anlamadan biter, biterrrr" Actions: Show parent, Edit, Split, Delete, Reply.
- Post 5:** "Ynt: Lütfen kendinizi tanıtır mısınız?" by Metin Ozturk - Thursday, 25 November 2010, 06:55 PM. Content: "1 bitti
2 bitti
3 yanladık 😊 göz açıp kapatana kadar.." Actions: Show parent, Edit, Split, Delete, Reply.

4 GELECEĞİN OKULU?

Soldaki resim oldukça iç karartıcı görünüyor, özellikle böylesi sınıflarda zaman geçirmiş, bu tür eski sıralara oturmuş olanlar için. Ama, öğretimin klasik tarzlarını sürdürmek gittikçe zorlaşıyor.



Bilgi toplumu yeni bir sosyal gerilimin de taşıyıcısı, şöyle ki, ekonomik olarak güçlü ve zayıf arasındaki sınır gittikçe belirginleşiyor. Dijital boşluksa bir ulusun farklı sosyal sınıfları (fakir yada belli azınlık toplulukların geri kaldığı) veya farklı ekonomiler arasındaki boşluktan var oluyor. Web kültürünün gelişmesinde, veya korunmasında, bilgisayar ve internet temini oldukça önemli bir rol oynuyor, ama bu sadece teknolojik bir mesele değil. ABD'nin önceki başkanının da dediği gibi: bilgisayarlar ve internet kişiyi asla daha önce tecrübe etmeyeceği bir hızla fakirlikten çekip alabilir.



Bu yeni pedagojik çağla ilgili olarak, geleneksel eğitim koşullarından gelenlerin birçok konuda şüpheli davranmasından kaygılanmayın. Şüphesizki 21 inci yüzyılda bilgi çok süratli değişmekte . Okul çağındaki çocuklar bir şeyi hızla aradıklarında daha az kitap okumakta, bir referans kitabından önce Web'e bakmayı tercih etmekte..

Öğretmenler, eğitim sistemine, multimedia, internet, e-öğrenme, bilgisayar eklemenin önünde birçok engel olduğunu düşünmekte.

Bu engellerden bazıları aşağıdaki gibidir:

Bu görüşler içtenlikle doğrulanabilir ve pek çok durumda gerçektir. 21 inci yüzyılda eğitimler, okullar ve ebeveynler yeni meydan okumalarla karşı karşıyadır. Eğitimler yalnızca bu engeller ve zorlamalarla mücadele etmek zorunda kalmayacaklar , bunun yanı sıra öğrenci ve ebeveynlere bunlarla mücadele edebilmeleri için destek vermek durumunda olacaklardır. Gençler arasında artık çok bilgisayar bağımlısı bulunmakta. Belkide bu, gençlerin bilgisayarı, tasarımcıların beklemediği biçimde kullanmasından kaynaklanmakta.

Gençler bilgisayar kullanımına tümüyle batabilir; yalnızca online var olan kişilikler geliştirebilir , tekli veya çok kullanıcı oyunlarda saatler harcayabilirler. Ancak bilgisayar oyunları ve ortamlarıyla ilgili olarak ebeveyn ve öğretmenler ne biliyor? Bilgisayar tabanlı oyunlar çocuklarımızı nasıl etkiliyor ? Bilgisayar oyunlarını oynamanın yararlı yönleri var mıdır? Ebeveynler çocuklara bilgisayar alıyorlar çünkü onların ihtiyacı olduklarını düşündükleri bir şeyi sağlıyorlar .

Bununla birlikte bilgisayarlar için;

- kullanıcıları yüzeysel yapıyor (düşünmeye gerek yok deneme ve yanılma var),
- kullanıcılar havaya giriyor (Ben kullanabiliyorum ama annem babam kullanamıyor),
- saldırganlık yaratıyor ; (sert oyunlar ve oyunların kontrolsüz oynanması) diye iddialarda vardır.

Eğer E-öğrenme metodlarının kullanımıyla pedagoji yeniden gözden geçirilebilecekse, şu soru ortaya çıkıyor : “okullarımıza e-öğrenmeyi yerleştirecek yeterli kaynağımız var mı?”

- Okullarda yeterli bilgisayar var mı ?
- Yeterli hızda internet bağlantısı var mı ?
- Yeterli kalitede kaynak var mı, web’de yeterli öğrenme materyeli var mı ?
- Eğitimler e-öğrenme uygulamalarına hazır ve istekli mi ?

Geçen yıllarda, geleneksel eğitim kurumlarında IT altyapısı ciddi biçimde artmıştır. Bununla birlikte 2006 yılında “ mesleki eğitimde e-öğrenme müfredatı uygulanması ” konusunda yapılan bir ankette orta öğrenim okullarının çoğunda bilgi teknolojilerinin kendisinin öğretileceği bilgisayarlı sınıflar sağlanabiliyor.

Genelde bilgisayarlı sınıflarda geleneksel konuları öğretmek için az seçenek bulunmakta. Bu alanda bazı iyileştirmeler gerekmektedir.

Öğretmenlerin çoğu bilgi iletişim teknolojileri kullanımıyla ilgili temel uzmanlıklara sahip. Son yıllarda, Avrupa’daki her eğitimci temel bilgisayar eğitimini tamamladı ve çoğunun yüksek ICT nitelikleri var.

İdeal durum bilgisayar ve İnternetin öğrenciler için yalnızca eğlence aracı olmaması, eğitimler için de ek iş olması. Bunun için, e-öğrenme gündelik öğrenme açısından etkin ve

gerçekçi bir araç haline geldi. Eğitimciler içinde yeni öğrenme ve eğitime metodlarının geliştirilmesinde yeni öğrenme fırsatları için bir gereksinim.

E-ÖĞRENME GERÇEKTEN GELECEĞİN OKULUMU?



E-öğrenme ile geleneksel kitapları online kitaplara dönüştürmekten öte şeyleri kastediyoruz.

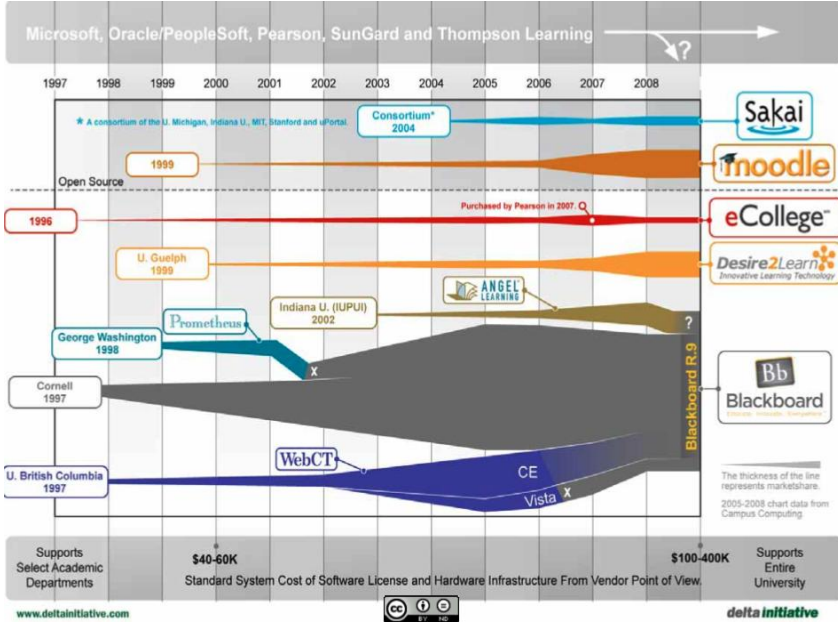
Ağların ve İnternetin gelişimi ve sayısal yeni haberleşme araçlarıyla öğrenmede yeni bir çağ başladı. Yanlızca yeni öğrenme konseptlerin tanımlanması gerekmiyor , pedagoji, metodoloji, okul, öğrenci, eğitimci kavramlarıyla ilgili tüm bildiklerimiz gözden geçirilerek gerektiğinde yeniden yapılandırılmalı.

Elbette, yüzyıllara dayanan saygın eğitim sisemini bir gecede sayısallaştırmak

mümkün değil. Bunu istermiydik ? Web bize hiç bir şey için sipariş türü tasarım yapmamayı öğretti özellikle de eğitim ve öğretim alanında. İyi de bilgi çağının sunduğu fırsatları görmezden gelmeye çalışabiliyoruz? Öğretmenlerin, web in sunduğu kaynaklar ve bilgi olmadan sayısal dünyayı control etmeleri mümkün müdür?

5 ...ÇÖZÜMLER

Elektronik öğrenme ortamı kurarken çok sayıda çerçeve çözümleri vardır.



Çok uluslu IT firmaları (örnek olarak Microsoft, Cisco, IBM, SAP and Oracle) çeşitli karmaşıklıkta e-öğrenme çözümleri sunuyorlar. Ayrıca e-öğrenme çözümleri alanında uzman tedarikçiler vardır. bu tedarikçiler çok uluslu veya ulusal olabilirler. ulusal tedarikçiler dil alanındaki yerel farklılıklardan yararlanma eğilimindedirler. Bu özel çözüm tedarikçilerinin çoğunluğu kapanma yolunda çünkü çözüm bir kuruluşun tüm gereksinimlerini karşılayacak biçimde tasarlanmış.

Pazara açık kaynak topluluğundan yeni katılanlar var. Bunlar kamusal fonlanmış projeler veya akademik araştırma projelerinden gelme eğiliminde.

Açık kaynak çözümleriyle özel çözümler arasında büyük ve aşık fark vardır. Açık kaynak çözümler web üzerinde programcılar topluluğu veya ağı tarafından geliştirilmekte. Özel çözümler tek bir laboratuarda sahiplerinin gereksinimleri doğrultusunda geliştirilmektedirler.

Bir kuruluş tarafından her ne tür bir teknoloji uygulanmış olsada, her zaman ödenmesi gereken bir maliyet vardır. Bu maliyet; lisans, kurulum , bakım ve platformda çalışan kişilerin maaşlarıdır.

Günümüzde açık kaynak ile özel çözümlerin profesyonel düzeyleri karşılaştırılabilir. Çok sayıda e-öğrenme aracı , platformu ve hizmeti tedarikçisi vardır. e-Öğrenme çağı dergisi 27 LCMS ile 150 LMS çözümü tedarikçisini www.elearningage.co.uk/suppliers.aspx (1/4/2010 tarihinde erişilmiştir). The Tenegen Topluluğu aşağıdaki sisteme göre çalışmıştır.

Sulinet Sayısal Öğrenme Veritabanı (sdt.sulinet.hu)

Macar Sulinet kuruluşu 2007 de Comenius-Edumedia-ödülü almıştır.. Multimedya, eğitim teknolojileri ve media didaktiği bilimsel kuruluşu olan Pedagoji ve Enformasyon Cemiyeti tarafından ICT destekli eğitici media alanında seçkin ürünler için verilmiştir www.sulinet.hu/tart/cikk/Rca/0/31710/1. Ödül, Macar Eğitim Topluluğu Kamu Hizmetleri firması ve Sulinet Program Ofisi temsilcileri tarafından Berlinde alındı.

The SDT Sayısal Öğrenme Veritabanı bir sayısal öğrenme malzemesi havuzudur. Eğitimciler ve orta öğrenim - meslek okulu öğrencileri SDT'de yüzlerce sayısal öğrenme materyali bulabilmektedir ve eğitimciler bu havuzu kendi eğitsel sayısal ürünleriyle genişletmeye ve işbirliğine davet ediliyorlar

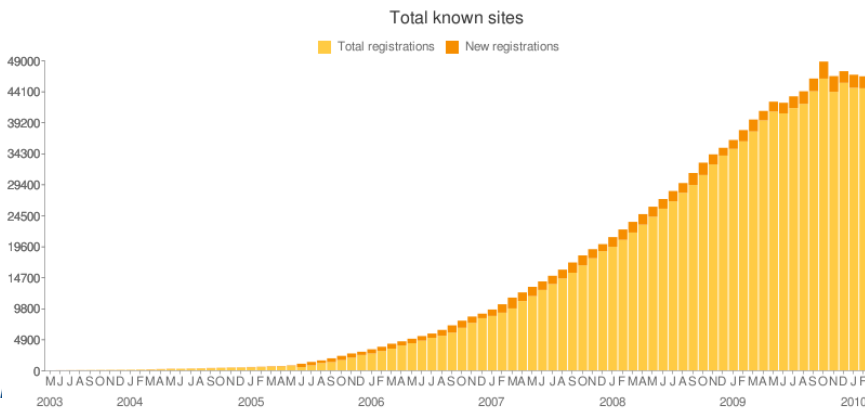
Moodle (<http://www.moodle.org/>)

Moodle ilk olarak 1999 yılında, Martin Dougiamas tarafından tasarlanıp dağıtılmıştır. Dougiamas Avustralyalı programcı ve bilimsel araştırmacıdır. Eğitim ve içerik yönetimi sağlayan açık kaynak kodlu sistem olarak gerçekleştirilmiştir. Amacı , birinci nesil çerçeve sisteminin aksine yeni bir sistem geliştirerek öğrenci ve eğitimciler arasında işbirliğini desteklemektir. Bu uygulamanın bu kadar kısa zamanda nasıl yaygınlaştığını incelemek ilginç olacaktır. Belkide mükemmel teknik özelliklerinden ötürüdür bu.



- az güç kaynağı gerektirir
- çok dilde mevcuttur ,
- uygulamak için yalnızca bir tarayıcı gerekmektedir.
- uluslararası standartları desteklemektedir (SCORM, IMS, vb.),
- ciddi bir yenilikçi desteği vardır ,
- kurulumu çok basittir,
- data boyutunda dıştaki bir veritabanına bağlanabilir ,
- yabancı diller dahil iyi doküman desteği vardır ,
- web 2.0 hizmetlerini desteklemektedir (chat, forum, blog, Wikipedia)

Moodle Statistics



Moodle kullanıcıları topluluğuna sürekli yeni enstitüler katılmaktadır. Asıl büyüme kullanıcı sayısında ve sitelerdeki eşlik eden sekille görülebilir moodle.org/stats/ (1/4/2010 tarihinde ulaşılmıştır).

ILIAS (<http://www.ilias.de/ios/>)

ILIAS web tabanlı, bir e-öğrenme platformudur ve LMS ile LCMS hizmetlerinin ikisini birden verir. Köln Üniversitesi nin koordinasyonunda geliştirilmiştir (PHP, MySQL tabanlı). 2000 yılı eylül ayından buna açık kaynak kodlu yazılım olarak dağıtılmaktadır. Uygulama istatistiklerini kontrol etmek ilginç olabilir . Sourceforge (<http://www.sourceforge.org/>) istatistiklerini buradan görebilirsiniz - www.ohloh.net/p/ilias?ref=WidgetProjectThinBadge.



(01/04/2010 tarihinde erişilmiştir). ILIAS için 95 kayıtlı yükleme vardır. Ilias'ın kendi istatistikleri de vardır www.ilias.de/docu/goto_docu_lm_470.html (01/04/2010 tarihinde erişilmiştir).

Blackboard (<http://www.blackboard.com/>)

E-öğrenme ürününün ilk sürümü 2000 yılında Blackboard CourseInfo LLC olarak markalanmıştır.. Blackboard 2004 yılında halka açılmıştır. Blackboard software yazılımı 60 dan fazla ülkede 3700 eğitim kuruluşu tarafından kullanılmaktadır ve sistem yöneticilerinin tercihidir. Özel bir yazılımdır ve beraberinde kayda değer yatırım maliteyi getirir.



6 E-ÖĞRENME STANDARTLARI

Standardizasyonun genel amaçlarından biri kaynağı kayıt etmek. Aynıısı e-öğrenmede de geçerlidir. E-öğrenme standartlarının ana sonuçlarından biri " öğrenme nesnesi" konseptine dayanır.

Öğrenme nesnesi bir kaynaktır, genelde sayısal ve web tabanlıdır ve öğrenmeyi desteklemek için tekrar tekrar kullanılabilir. (en.wikipedia.org/wiki/Learning_object 01/04/2010 tarihinde erişildi.)

Birimleri karıştırmadan bulabilmek (kitapların birer kütüphane kataloglarında olması gibi ve onları sayısal veritabanlarında aşağıdaki tanımlı sıfatlarıyla stoklamak için sayısal içerikleri öğelere ayırmanın avantajları vardır (kavramlar, alıştırmalar , görseller, vb..),

- Aramayı ve tarayıcıyla gezinmeyi her zaman olarak ayarlayıp ,
- Öteki derslerin yeniden kullanımını destekleyip, farklı ihtiyaçlara cevap vermek için kişileştirilmiş yaratmak, diğer derslerin yeniden kullanılmasını desteklemek.
- öğeleri farklı ortam veya çevrelerde kullanmak

ÖĞRENME NESNELERİ

E-öğrenme terminolojisinde - metodolojik araştırmalar sonucunda geliştirilmiş " öğrenme nesnesi konseptinin önde gelen rolü vardır.

Öğrenme Nesnesi (LO) – didactic ve metodoloji anlamında derslerin temel öğesi olun tekrar bölünemez . Bireysel anlamı vardır ve bireysel algılanmalıdır. Arada sırada daha çok başlıkta daha çok konuda kullanılabilir (sayısal sözlüğe girişe benzetilir) Örnekler: grafikler, resimler, animasyonlar, video klipler, sınavlar, tanımlar, kavram tanımları, alıştırmalar, formüller vb.

Bu kavramın gelişimi üç temel ihtiyaçtan doğmuştur :

- e-öğrenme geliştirme maliyetlerini düşürme ihtiyacı,
- sayısal olarak saklanan varlıklar bulup erişmek,
- telif haklarını korumak için e-öğrenme ürünleri tanımlama ihtiyacı

Öğrenme Nesneleri Metadası – LOM

Sayısal dünyada, bilgisayarların bir resim içeriğini veya sayısal sesin içeriğini arayamadığını anlamak için fazla deneyime gerek yok.

Eğer sayısal olarak stoklanmış bir resim Internette bulunması gerekiyorsa , içeriğiyle ilgili bazı tanımlar verilmelidir. Veritabanında birer resim ararken sanatçının adı, resim adı veya yapılış tarihi resmin sayısal versiyonunda saklandıysa mümkündür. "resmin adı" ve "sanatçının adı name " metada örnekleridir yani datalarla ilgili datalar.

E-öğrenme çözümleri " öğrenme nesnesi metadası " yaklaşımını kullanır. Bu yaklaşım aşağıdaki gerekliliklere cevap vermeli:

- **Yeniden kullanılabilirlik** – tanımlı metadalarla birer durum için geliştirilen LO'lar bir veritabanında saklanabilir. Bu tarz Öğrenme Nesneleri ilerde bulunup başka bir durumda kullanılabilir. LO ları yeni dersler için kullanabiliriz.
- **Esneklik** – Los yardımıyla belli birer hedef gruba yönelik dersler yapılabilir .

- **Aynılık** – Lolar yapıldığında onları birçok öğrenme platformunda basitçe organize edebilmek için standartlar uygulanmalıdır.
- **Yenileme** – gerektiğinde; eski , süresi geçmiş tüm dersler yeniden yazılmadan basitçe değiştirilebilir .
- **Tasarruf** – yeniden kullanılabilirlik öğrenme içeriği üretim maliyetlerini düşürüyor.

Product At-A-Glance
Product Description
Ratings & Feedback
Ask a Question
About Seller





Seller's Description

Are you looking for a fun activity for Christmas? When you purchase this presentation you will receive a total of 18 slides. There are seven question slides along with seven answer slides. I use this presentation

[Detailed product description >](#)

K-12 Subject Area:	Social Studies - History U.S. History
Grade Level(s):	4th, 5th, 6th, 7th, 8th, Homeschooler
Teaching Duration:	N/A
Type of Resource:	Fun Stuff, Games, Power Point Presentations
File Type:	<div style="display: flex; align-items: center;"> Presentation (Powerpoint) File Be sure that you have an application to open this file type before downloading and/or purchasing </div>
File Size:	1.29 MB
Share it:	

Sample Images of this Item

Yukardaki resimde bir eğitmenin [cevrimiçi](#) havuzda yayınlanan bir öğrenme nesnesinin metadatasını görüyorsunuz. – Amerika’da eğitmenlerin eserlerini birbiriyle paylaşabildiği bir pazar yerinde kullanılmıştır . Bu sitede tüm dünyadan eğitmenler kendi eserlerini , araçları hatta tüm derslerini paylaşıyordu. sayısal içeriği parasız olarak seçip değerlendirip indirme fırsatı yaratıyor.

STANDART KURULUŞLARI

Havacılık Sanayi CBT Komitesi (AICC)

AICC (bakınız <http://www.aicc.org/>) firmalar için bilgisayar destekli eğitim metodları uygulayan bir kuruluştur. 1998 yılında kurulmuştur. Bilgisayar tabanlı eğitim paketleri geliştirilmesi ve arabuluculuğu için standart ve tavsiyeler geliştiriyor. Standartlar yalnızca havacılık endüstrisinde değil dünyadaki öteki endüstrilerde de kullanılıyor. AICC meşru standartlar haline geldi.

Instructional Management Systems (IMS)

IMS e- öğrenme alanında standart yenilik, iyi uygulama , üst düzeyde eğitim etkileri tescil etmeyi destekleyen bir kuruluştur .

Bu standart IMS Global Öğrenme Konsorsiyumu tarafından koyulmuş ve sürdürülmektedir - uluslararası kar amacı gütmeyen bir kuruluştur ve isteyen herkes serbestçe katılabilir (www.imsglobal.org/aboutims.html). IMS standartları aşağıdaki alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır:

- testler, sınavlar
- içerik geliştirme,
- metadata,
- öğrenci bilgileri ,
- firma bilgileri (öğrenme metodolojisi, giriş düzenlemeleri vb.).

E-öğrenme bakış

BÖLÜM

2

40

IEEE Öğrenme Teknoloji Standartları Komitesi (LTSC)

Elektrik Elektronik Mühendisleri enstitüsü kar amacı gütmeyen bir ittifak olup farklı teknik alanlarda binlerce aktif üyesi vardır. Başka işler arasında, bilgisayar haberleşme ağı standartlarının başlıca geliştiricisi olmuştur. E-öğrenme sistemleri üzerine uzmanlaşmış meslek komitesi IEEE LTSC (Öğrenme Teknoloji Standartları Komitesi - www.ieeeltsc.org:8080/Plone), 20 çalışma grubu ile komite standardizasyon için aşağıdaki e-öğrenme çerçeve sisteminini tasarlamıştır:

1. Genel- yapı, referans model, kavram sözlüğü
2. Öğrencilerle ilgili hizmetler (öğrenci tanıma, öğrenci profilleri, öğrenci faaliyetlerinin değerlendirilmesi)
3. İçerik bağlantılı hizmetler – saklama, sıkıştırma, organize etme ve müfredatın sürdürülmesi .
4. Data ve Metadata – saklama yapısı, sistemizasyon vb.
5. Tamamlayıcı uygulamalar- yazılım ortamı

İleri Dağıtılmış Öğrenme

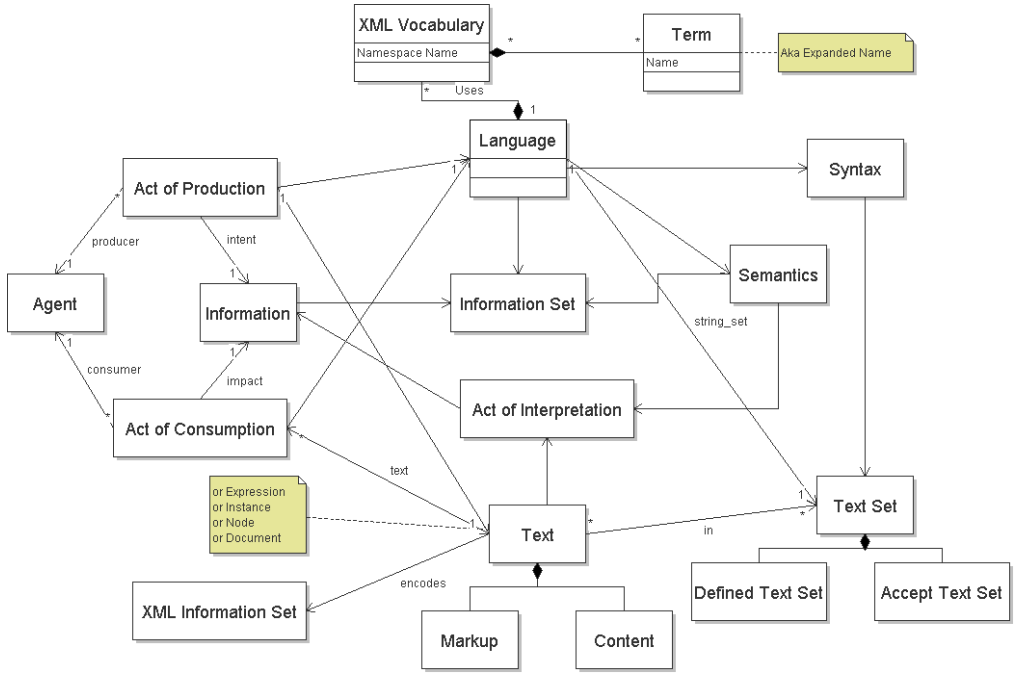
ADL (Advanced Distributed Learning- İleri Dağıtılmış Öğrenme) Amerikan Savunma Bakanlığı ve Beyaz Bilim ve Teknoloji politikaları ofisi tarafından 1997 yılında kurulmuştur. (www.adlnet.gov/Pages/Default.aspx).

Paylaşılabilir İçerik Nesnesi Referans Modeli - SCORM

ADL'nin hedefleri müşterinin kişiselleştirilmiş ihtiyaçlarına cevap verecek en üst düzeyde elektronik eğitimi vermektir. SCORM standartları web tabanlı içerik için yapısal model olmak üzere hazırlanmıştır ve IEEEELTSC ve IMS standartlarının sonuçlarını birleştirmeye çalışıyor. Yeniden kullanma kriterlerine odaklanıyor.

Standart Süreci

E-öğrenme pazarı büyüdüğünden, online kullanılabilen öğrenme malzemesi miktarı da artmakta. İçerik geliştirme için kullanılan araç sayısı, içerik yönetimi için uygulamalar ve içerik sağlama de artmaktadır. Metada için ortak standartlar, öğrenme nesnelere, ve öğrenme mimarisi e-öğrenmenin başarısı için zorunludur. Son beş yıldır öğrenme nesnelere için benzer standartlar konusunda çalışmalar tüm dünyada sürüyor. Buna IEEE Learning Technology Standarts Komitesi ,çin Öğrenme Nesnesi Metadata'sı, bilgisayar yoluyla kural koyma, ders sekansları öğrenci profili ve benzeri konularda akredite standartlar hazırlanması dahildir.



Standart geliştirme süreci yukarıda sayılan kuruluşların çalışma biçimlerinin tamamını kapsıyor ve aşağıdaki şemada görülebilir.

Tüm bu standartlar web' in kendisinin yapı blokları olan W3C XML standardı üzerine kurulmuştur (burdan ISO SGMLstandartları). XML in HTML hali standart kullanmanın değerini gösterir ve pek çok kuruluş bilirki yalnızca XML kullanmak yeterli bir standarttır, i.e. yalnızca paketleme veya tanım değil içerik için standart kullanır.

7 EĞİTİMDE MULTİMEDYA

Multimedya ile ilgili önemli özelliklerden bir tanesi: pek çok kanal kullanarak, aynı anda pek çok duyu organını hedef alan bilgileri iletir (örneğin, dinleyerek ve görerek).

Araştırmalar, aynı anda pek çok algılama organını kullandığımızda, birim zaman başına daha fazla “bilgi” işleyebildiğimizi ve bu şekilde multimedya ile öğrenmenin yoğunluğunun artabileceğini göstermektedir. Ortalama olarak insanlar duydukları bilgilerin %20’sini, gördükleri bilgilerin %30’unu ve hem görüp hem duydukları bilgilerin %50’sini hatırlayabilirler. Fakat en iyi sonuç (%80), ders sırasında görmemiz, duymamız ve “hareket etmemiz” gerektiği zaman elde edilir.

Eğitim amaçlı multimedya – multimedya yazılımları – eğitim tasarımcılarına, öğrenciyi öğrenme sürecine yoğun biçimde dahil edebilmek için pek çok olanak sunar. Buna, kişisel eğitim yolunu seçmek de dahildir. Mümkün olan bütünleşmiş etkileşim yelpazesini engelleyen şey bireysel vizyon ve yetenektir. Buna testler, sorun çözme faaliyetleri, özel simülasyonlar ve animasyonlar, vs dahildir. Fakat hepsi, öğrenen kişinin de eylemde bulunmasını gerektirmeli. Bilgisayar teknolojisinden elde edilmiş olan “etkileşim” terimi, yazılım sistemlerinin kullandığı belirli kullanıcı arabirimleri ve etkileşimleri aracılığıyla kurulan insan-bilgisayar iletişimine atıfta bulunur. Bu terimin eğitim amaçlı multimedya sözkonusu olduğu zaman daha geniş, özel bir anlamı vardır çünkü etkileşim - yani öğrenen kişinin oynadığı rolü gözlemciden katılımcıya çevirmek – öğrenim sürecinin etkinliğini geliştirmek açısından baskın bir etkidir.

Eğitim amaçlı multimedya üstüne yoğunlaşan ve 90’larda yaşanan e-öğrenme gelişimleriyle ilgili heyecana rağmen beklenen etkiler halen ortaya çıkmış değil: multimedya çözümleri üzerine kurulu e-öğrenme halen eğitimi baştan yaratılmış değil. Eğitim dünyası artık bu sevincin ve “e-öğrenme heyecanının” ilk evresini geride bırakmış durumda. Pek çok öğretmen artık eğitim amaçlı multimedya için olan gerçek talep ve bu tarz eğitimin okullardaki öğrenme sürecini geliştirmekteki etkinliği hakkında şüpheli bir yaklaşım içerisinde. 90’lı yıllarda yoğun biçimde reklamı yapılmış olan multimedya cd gelişimi, e-öğrenme tekniklerini okulların pedagojik ilkeleri ile bütünleştirmeyi başaramadı. Bu konuda başı çeken ülkelerde bile.

MULTİMEDYA İLE YAŞANAN SORUN NEDİR?

Macaristan kaynaklı karşılaştırmalı bir araştırmada (Nadası, 2002), öğrenme sürecinde farklı medya tekniklerini kullanmanın etkinliği şu önemli sonuçları ortaya çıkardı:

1. Öğrenme ya da öğretmedeki etkinlik açısından “geleneksel” ya da elektronik medyanın birbirinden önemli ölçüde iyi olmadığı kanıtlandı.
2. Her yöntem belirli (ek) bir fırsat sunuyor fakat bundan ancak iyi belirlenmiş bir öğrenme ortamında faydalanılabilir – kullanılan yöntemeye uygun bir ortamda.
3. Öğrenmenin ne kadar etkin olduğu, eğitim malzemesinin, yöntemin sunulmuş biçiminin belirli özelliklerine ne kadar uyum sağladığına bağlı.
4. Bütün öğretim malzemeleri her yöntemde etkin olarak sunulabilir.

5. Yöntemin sunuluş biçimi seçilerken, etkinlik açısından, öğrenen kişinin yaşını, yeteneklerini, bilişsel seviyesini ve öğretmenin elindeki araçları ne şekilde kullandığını göz önünde bulundurmak çok önemli.
6. **Mükemmel biçimde detaylandırılmış ve etkinliği halihazırda kanıtlanmış bir yöntem kötü kullanılabilir.**

Ulusal bir araştırmaya göre (K. Radnoti, 2006), Macar öğretmenlerin sadece %54'ü multimedyaı derslere dahil etmenin yararlı olacağına inanıyorlar. %21'i bunun bazen yararlı olabileceğini ve %20'si de multimedyaı eğitimde kullanmayı haklı çıkartacak hiçbir şey olmadığını düşünüyorlar.

Bu neden böyle? Eğitim amaçlı multimedya ile ilgili belirli sorunlar mı var?

Olumlu görüşler

“Önümüzdeki yıllarda multimedya, öğretme açısından radikal değişiklikler getirecek. Özellikle de zeki öğrenciler, geleneksel öğretme yöntemlerinin ötesine bu şekilde geçebileceklerini keşfettikleri zaman. Gerçekten de bazı durumlarda öğretmenler, bilgi ve anlayışı veren temel kaynaklar yerine daha çok öğrenme yolu üzerinde rehberler ya da akıl hocaları gibi olabilirler. Öğretmenler değil öğrenciler öğretme ve öğrenme sürecinin çekirdeği haline gelirler. Bu, eğitimciler arasında hassas ve yüksek seviyede siyasi bir konudur. O yüzden eğitim alanındaki yazılım çoğu zaman geleneksel öğretmen temelli yöntemlere potansiyel bir alternatif olarak değil fakat öğrenme sürecini “zenginleştiren” bir konu olarak sunulur.” (Tay Vaughan, 1994)

Olumsuz görüşler

“İlk etapta yaşanan ve genelde ‘abartmalı reklam’ olarak tarif edilen hevesin ardından, eğitimle bağlantılı e-içeriğe yönelik gerçek talep ve bunun öğrenme sürecini geliştirebileceği ile ilgili artan şüpheler vardır. (Avrupa Komisyonu, 2002) “Öğrenme, motivasyon üzerine kuruludur ve öğretmenler olmasa bu motivasyon kaybolurdu. (Educating the Net Generation, 2005) “Girişilmiş olan yoğun çabalara rağmen e-Öğrenme sektörü halen bölünmüş durumdadır ve eğitim sürecinde ICT'nin potansiyelini kullanabilmek ile ilgili pek çok yanıtlanmamış soru vardır. Bilgi toplumunda Avrupa'nın, ICT'nin ve öğrenmenin tam meyvesini toplayabilmesi için sanayi, eğitim, kamu sektörü ve özel sektördeki pek çok çıkar grubu arasında geniş bir ortaklık geliştirilmesi gerekmektedir. (Avrupa'daki okullar üzerinde ICT'nin etkisi ile ilgili araştırmalar, European Schoolnet, 2006)

Olumlu görüşler

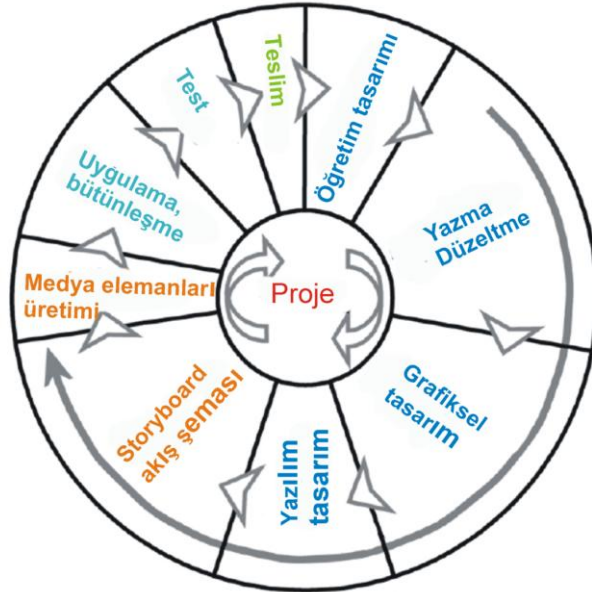
“Açık uçlu olması ve yazı, grafikler, video ve ses arasında esnek kombinasyonlar sağlaması sayesinde e-öğrenme tasarımı daha kolay hale gelmiştir. Tasarımcıların, 1980'lerin başında Weizenbaum'un vizyonunda yer alan yaratıcılar olmaları gerekir. Merak ile keşfetmeli ve bilgi ile çalışmanın çok açılı yöntemleri tarafından desteklenmeli.” (B. Holmes ve J. Gardner)

Olumsuz görüşler

“Tabii ki, kimya dersi gören bir öğrenci, sikloheksanın yapısını 3 boyutlu olarak görürse daha iyi anlayabilir. Fakat bunu yaparken öğrencinin gelişimine ve algısına katkıda bulunmak yerine ilerlemesinden küçük bir “yapıtaşını” çıkarmış oluruz. Uzayda birbiriyle bağlantılı açıların konumlarını hayal edip anlamaya çalışmaktansa öğrenci oturur ve beyninin, kolayca anlayabileceği bir besin ile beslenmesini bekler. Öğrencinin uzay algısı gelişmez ve uzayda bulunan atomların konumlarını hayal edebilme yeteneği azalır, kristal bir kafesin yapısını kimyadan bir örnek daha sunuyorum). Öğrenciler, lise eğitimlerinin sonuna kadar pek çok seri üretilmiş zihinsel “destek” ve yapay bacak ile dayanabilirler tabii ki fakat öğrenme ve öğretmede kullanılan bu yol normal kabul edilemez...” (G. Hanczar, 2007)

Eğitim amaçlı multimedyanın gelişiminde pedagojik ve psikolojik yöntemlere özel vurgu yapılır. Multimedya yazımları aynı zamanda ergonomik gereksinimlere de özellikle dikkat etmeli. Bazı malzemelerin “eğitim amaçlı multimedya” olarak tanımlanıp tanımlanamayacağını belirlemek oldukça kolaydır: malzemeler, anlayabilmeyi geliştirmek amacıyla modern teknolojinin sunduğu fırsatları devreye sokmuyorsa o zaman sadece basit birer tanıtma araçlarıdır. **Bu da şu soruyu doğurur: eğitim amaçlı multimedya ile ilgili beklentileri karşılamak ne kadar zor?**

EĞİTİM AMAÇLI MULTİMEDYANIN GELİŞTİRİLMESİ – BU NE DEMEK OLUYOR?



Multimedyanın doğru biçimde geliştirilmesi için, iyi yönetilen bir proje çerçevesinin içinde pek çok uzmanın işbirliği yapması gerekir. Pedagojik hedeflere bağlı olarak projenin boyutu ve konusu, projenin işi genelde rehber tasarımcıların, içerik geliştiricilerinin, editörlerin, multimedya tasarımcılarının (grafikerler, animatörler), arabirim tasarımcılarının, video

yapımcılarının (kameramanlar, film editörleri), müzisyenlerin, ses mühendislerinin ve yazılım mühendislerinin katılımını gerektirebilecek bir takım işidir. Bu sebepten dolayı geliştirme aşaması geleneksel okul kitapları üretmede deneyim gerektirebileceği gibi hareketli film ve yazılım sektörlerinin sanatına da ihtiyaç duyabilir. Ortalama bir multimedya projesinin ana evreleri şu şekildedir:

- Planlama ve maliyet
- Tasarım ve yapım
- Testler
- Teslim

Tıpkı bir filmin yapımında olduğu gibi tasarım aşamasında yaratıcı planlar, müsveddeler ve resimli senaryo taslakları hazırlanmalı. Medya unsurları (resimler, grafikler, müzik, ses efektleri, anlatımlar ve video klipleri yüksek kalite ile hazırlanmalı. Birleştirildiği zaman son derece karmaşık olabilecek sistemin son hali yüksek görsel ve anlamlı süreklilik içeren interaktif bir sunum olmalı.)

“Bu günlerde bilgisayarlar televizyona, kitaba ve ‘kendilerine’ benzeyebilirler. Eğitim ve ev pazarında günümüzün ticari eğilimleri onları mümkün olduğunca televizyon benzeri hale getirmek. Bu çabaların arkasındaki milyarlarca doların yükü de baştan çıkarıcı olacaktır. Matbaanın icadından 150 yıl sonra, 1600 yılında, İngiliz adalarında en çok satan iki kitabın İncil ve astroloji kitapları olduğunu hatırlayınca insanın akli başına geliyor. Gerçek devrimlerin ortaya çıkması çok uzun zaman alıyor çünkü Mc Luhan’ın da dediği gibi, yeni bir alandaki ilk içerik ve değerler her zaman eski yapıtlardan elde edilir.” (Alan Kay, 1996)

İlk başta sorulan soruya yanıt olarak, “multimedya” kavramının ilk geliştirildiği zamanlarda tamamen detaylandırılmadığı söylenebilir. Bu da bazı sorunları açıklamış olur. Bunun sebebi özellikle, konunun boyutunun ilk düşünüldüğünden daha büyük olmasıdır. Şüphesiz, çekici, görsel olarak sürükleyici animasyonlara sahip, eğitici oyunları ve pedagojik olarak onaylanmış etkileşimi ile eğitim amaçlı multimedya bu bilgi çağında öğretmenlerin kullanacakları araçların arasında önemli bir rol oynayacaktır. Fakat bazı gerçekleri de göz önünde bulundurmak gerekir:

- Geliştirilmesi çok masraflıdır
- Düşük kaliteli multimedya yarardan çok zarar verebilir
- Bütün ders konularını multimedya ile sunmak mümkün değildir

Bu, “e-öğrenim 2.0” devrinde, sadece eğitim amaçlı multimedyanın bilgi toplumunun beklentilerini karşılayabilecek ilgili pedagojik araçları sunabileceği yanlışını aştık. Bu sebepten dolayı da artık, bütün ders içeriğini multimedya animasyonları ve benzeşmeleri şeklinde geliştirmemiz gerektiği yanlışını da geride bırakmış bulunuyoruz.

Ağ haline getirilmiş eğitim için kullanılan web 2.0 araçları ve online ortaklıklar ön plana çıkıyor olsalar da multimedya halen önem taşıyor. Fakat e-öğrenim alanının “kralı” olarak değil, öğretmenlerin ilgili durumlarda kullanabilecekleri eğitim araçları olarak.

“Bu yeni çeşit ‘dinamik medyayı’ bugün yapmak kolay fakat çok pahalı. Yine de bütün ülkenin anlayıp yapabileceği bir yatırım türü. Ben halen bunun, öğrenmeye ve düşünmeye aşık bir kültürde büyümeye gerçek bir alternatif olduğunu düşünmüyorum. Fakat böyle bir kültürde bu tür yeni medya herkesin çok daha derine, farklı yollara gitmesine ve bugün en iyi kitaplarla bile mümkün olmayan şekilde dünya hakkında fikir sahibi olmasına yardımcı olur. Böyle bir kültür olmadan, hızla yaklaşan sıradaki Karanlık Çağı durdurmak için bu tür

GELİŞTİRMEDE ÖĞRETMENLERİN ROLÜ



Gördüğümüz gibi, multimedyanın geliştirilmesinde genelde film endüstrisinden, yazılım sektöründen ve diğer yaratıcı alanlardan uzmanlar rol oynarlar. Multimedyanın geliştirilmesi kişisel bir atılım değildir (her ne kadar Leonardo da Vinci aynı anda hem bilim adamı, hem mimar, hem yaratıcı tasarımcı hem de şair olmuş olsa da!)

Fakat eğitim amaçlı multimedya, öğretmenlerin tecrübesi olmadan başarılı olamaz. **Öğretmenler, rehber tasarımcılar, yazarlar, pedagojik ya da yöntem hakkında uzmanlar olarak geliştirme sürecinde hazır bulunmalılar.**

E-öğrenme 2.0'da dikkat, özel pedagojik hedeflerle geliştirilmiş küçük elektronik eğitim kaynaklarını – öğrenme objelerini – paylaşma konusuna yoğunlaşmıştır. Öğrenme objeleri toplumsal ağlarda ve öğretmenlerin kendi kurdukları online toplumsal sitelerde yayınlanabilir ya da bu alanlarda paylaşılabilir. Web 2.0 malzemeleri, karmaşık yayın geliştirme yolları olan büyük multimedya sistemlerinden oldukça farklı bir kavram sunarlar. Artık öğretmenler değerli veri tabanları yaratıp çok sayıda küçük eğitim malzemesi arşivleyebilirler. Bu şekilde hem öğretmenlere hem öğrencilere yaratıcılıklarını sergilemek için bir fırsat sunmuş olurlar.

8 İLETİŞİMDE MULTİMEDYA

HİPER METİN, HİPER ORTAM, ÇOKLU ORTAM



Başlıkta listelenmiş üç kavram da birbiriyle ilişkilidir, birini açıklamaya çalışmak kaçınılmaz surette ikinciyi ya da üçüncüye götürecektir.

Toplum bilimciler yazılı materyallere dayanırlar, bu nedenle Dünya Çapında Ağ 'daki bir metnin sahip olabileceği özellikler karşısındaki heyecanlarını anlamak kolaydır. Çeşitli taraflara ve birçok zihinsel maceraya götüren, görünüşe göre sınırsız genişleyebilen, ve araştırılabilen, düzenlenebilen ve değiştirilebilen sayısız bağlantının takip edilebilmesi imkanı vardır. İnternet başladığından ve daha yüksek eğitim kurumları sağladığından beri insan iletişimi tarihinde temel değişimler öngören birçok inceleme yapılmıştır.

İlk olarak 60 yıl önce ortaya atılmış olmasına karşın, yeni geliştirilmiş hiper metin kavramı teknolojinin ana dayanak noktalarından biridir ve içerik düzenlemesinde yeni bir örnek sunar.

Hipermetin elektronik olarak saklanmış, birbirlerine ağlar ya da bağlantılar ile bağlı dökümanlarla ilgilidir. Bunu oluşturan metinler, belli sınırları olmayan bağlantılarla genişletilebilir ve bağlantıları takip ederek bulunabilir, çalışılabilir ve okunabilir. Bir metni okurken, sadece zincirdeki bir sonraki metni tanımlayarak yeni dallar sunan yeni metin 'ağlarını' takip etmek kolaydır. Ağlarda kullanılan belirleyiciler “**köprüler**” ya da sadece **bağlantılar** şeklinde adlandırılır.

„Elektronik birleştirme hem bir metinle diğeri arasındaki, hem de yazarla okuyucu ve öğretmenle öğrenci arasındaki sınırları değiştirir. Ayrıca yazar, metin ve çalışmanın her birini yeniden tanımlarkenki deneyimlerimiz üzerinde de radikal etkilere sahiptir. Etkileri o kadar temel, o kadar radikaldir ki edebiyata ve edebi ürüne karşı en değer verdiğimiz, en sıradan fikir ve davranışlarımızın çoğunun, bu bilgi teknolojisinin belirli bir şekli ve bunlara mekan sağlayan kültürel hafıza teknolojisi sonucu çıktığını ortaya koyar. Bu teknoloji — daktilo edilmiş ya da basılmış sayfayı da içine alan basılı kitabın ve yakın ilişkilerinin teknolojisi — yazar mülkiyeti, yazar benzersizliği ve hiper metnin savunulamaz hale getirdiği fiziksel olarak izole metin gibi bazı kavramları doğurur.” (Georg P. Landow, 1991)

Hiper metin okuyucuyu katı bir doğrusal rota izlemeye zorlamaz. Metindeki bir bağlantıya tıklayarak herhangi bir yol izlenebilir ve ana metnin kendisine görece kolay bir dönüş sağlar. Tek bir dökümanın sınırlarında bunu genelde bir dipnot okurken ya da kitabın arkasındaki bir referansı takip ederken yapıyoruz. Ayrıca buna benzerini okumaya başladığımız bir kitabın

referans verdiđi tamamen farklı bir kitabı aldığımızda da yapıyoruz. Tek farkı, gerçekte bunu fiziksel olarak kütüphanenin raflarında bulmamız gerektiğidir.

Hiper ortam, hiper metin kavramının uzantısıdır. Rerefans verilmiş ağlarda metine (metin dökümanlarına) ilaveten farklı ortam unsurları — resimler, ses kayıtları ya da videolar — bulunabilir. Hiper ortam, ortam unsurlarının iletilmesi ve sunumundaki donanım sınırlarının kolaylaştığı zaman da olan, aşağı yukarı Dünya Çapında Ağ (www) ile birlikte ilerlemeye başladı. Hiper ortam şimdilerde İnternette egemen olmaktadır.

„Hiper ortam, teorik olarak her şeyi, "bütünü" içermek niyetinde olduğundan, ve her şeyin kaçınılmaz olarak her şeyle ilgisi olduğundan, bütünsel bir dünya ve bilgi modelidir. Bir zamanlar medeniyetin hayatını kurtaran uzmanlaşma şimdi yaşamı tehdit eder oldu, çünkü bölümler birbirleriyle iletişim kurmuyorlar ve bizler de sonuçları düşünmeyi unutuyoruz. Bilgisayarların depolama kapasitesi ve çalışma hızı bizlere dünyaya tekrar karmaşık, evrensel yolla yaklaşma olanağı sağlıyor.” (J. Sugár)

İlk önce çoklu ortam mı hiper ortam mı çıktı? Hiper ortam tabii ki çoklu ortamdaki çok çok önce öne sürüldü; ancak çoklu ortam CD'leri gerçek hiper ortamdaki daha önce ortaya çıktı. Bunun ardından kısa zaman sonra, o zamanlar daha çok metine dayalı İnternetteki hiper metin geldi. Şimdi Dünya Çapında Ağ'da (www) — çoklu ortam unsurlarına dayanan — çoklu ortam kullanımı sağlam bir şekilde oluşturulmuştur. Çoklu ortam, belirli bir mesajı — örneğin elektronik müfredat - iletmek için oluşturulmuş sınırlı olarak birçok önceden belirlenmiş erişim yolu aracı topluluğu olarak düşünülebilir. Çoklu ortam, belirlenmiş hedeflerin gelişimi olması bakımından hiper ortamdaki daha belirlidir, ancak bu sabit tanımlama beklenmedik ve öngörülmemiş yolların izlenmesi potansiyelini sınırlamaktadır.

HİPER METNİN TARİHÇESİ

İlk bilgisayarlı kelime işlemcilerle çalışmak özellikle kolay değildi. Bugün bile harflerin en basitini yazarken bile kelime işlemci yazılım kullanımında bazı yönergelere ihtiyaç duyabilmekteyiz. Bununla birlikte, İnternette elektronik olarak depolanmış metinleri arama potansiyeli, kısmen araştırmacılar, yazarlar, filozoflar, kütüphaneciler vb. için basitliği sebebiyle oldukça güzel. Artık kütüphanedeki binlerce sayfanın arasından fiziksel olarak arama yapmak zorunda değiller.

Hiper metin ve hiper ortam isimleri ilk olarak Amerikan felsefeci ve toplumbilimci (*) Theodor Holmes Nelson tarafından 1963'de evrensel, bilgisayarlı bir kelime işlemci tasarlamayı düşündüğünde kullanıldı. "Hiper" ön eki ile, bunun geleneksel olanlarından temelde farklı yapısı olan elektronik ortamda depolanmış bir metin türü olduğunu vurgulamaya çalıştı.

1965'te "dizgisel olmayan" yazıyı destekleyebilen, ve farklı metin versiyonlarını sayfa sayfa karşılaştırabilen, önceki herhangi bir versiyonuna dönebilen kelime işlemcisi fikirlerini MPD (Makine Programlama Derneği) konferansına sundu. "Birleştirici listeler" denenlerin yardımıyla verilmiş metnin her birimi, her biri arasında oluşturulacak bir bağlantıyla bir diğer metnin benzer bir birimine bağlanabilecekti.

Nelson'un fikri, karşılığında, öğretmenin (Vannevar Bush) Memex isimli bilgisayarlı döküman işleme sistemi hakkındaki sunumuna katılımının sonucuydu. Vannevar Bush

1945'te Başkan Roosevelt'in bilimsel danışmanı olarak çalışıyordu. Bu görevde binlerce bilim adamının çalışmalarını koordine etmek zorundaydı. Doğrusal olarak basılmış metinleri okuyarak çalışmasının gerektirdiği oranda ilerleme kaydedemiyordu. 1945'te (ilk bilgisayar ENIAC'ın verilmesinin haberler konferansında duyurulmasından birkaç ay önce) insan beyni doğrusaldan daha çağrışımsal olduğu gibi, bu bilgi dizilişini destekleyebilecek bir makina yapılmasının büyük bir avantaj olabileceğinden bahsettiği, bugün meşhur olan makalesini kaleme aldı.

"İnsan zekası böyle çalışmaz. Çağrışımla işler. Kavramasındaki bir öğeyle, beyin hücrelerinin taşıdığı bazı çapraşık ağ izlerine uygun olarak, derhal düşünceler çağrışımının getirdiği bir sonrakine atlar. Diğer özellikleri de var tabii ki; sıklıkla izlenmeyen izler unutulmaya yatkındır, öğeler tamamen kalıcı değildir, hafıza geçicidir. Yine de çalışma hızı, izlerin karmaşıklığı, zihinsel resimlerin ayrıntısı, doğadaki her şeyden daha büyüleyicidir. İnsanoğlu bu zihinsel işlemin yapay olarak tamamen eşini yapmayı umut edemez ancak, kesinlikle bundan ders alabilmelidir. Kendi kayıtlarının görece istikrarı olduğundan daha küçük yollarda ilerleyebilir bile." Bush tarafından düşünülen MEMEX aracı, bugün hiper metnin entelektüel atası olarak anılmaktadır, ancak "doğrusal olmayan" metin yapısının ortaya çıkışı daha eskiye dayanır. (**)

Nelson'un 1965'teki sunumu çok fazla ilgi doğurmadı çünkü fikirlerini teknik açıdan iyice destekleyemedi. Bilgisayar bilimciler Nelson'un fikirlerinin hayal olduğunu ileri sürdü. Nelson buna rağmen sponsorlar ve ortaklar (bilgisayar programcıları) aradı ve "Xanadu" projesini kurdu. Sonraki 20 yıl boyunca Nelson ve çalışma arkadaşları bu hayalin gerçekleştirilmesi için çalıştı. Teknik çözümler ve altında yatan yöntemler değerli çıkmadı, 1988'de Autodesk firmasını projeyi desteklemeye ikna ettiler. Yazılım tamamen yeniden tasarlandı ve programlar yeniden yazıldı ancak son teslim tarihleri fena halde kaydı. 1992'de projenin tamamlanmasına aylar varken Autodesk battı ve finansal destek sona erdi. 1965'ten 1992'ye kadar gelişimine 29 yıl harcamış olmasına, birçok ilerleme kaydetmiş olmasına rağmen bu, Nelson için düşüncesinin tamamen gerçekleştirilebileceğini ispatlamaya yeterli değildi.

Bu sırada İngiliz bilgi teknolojisti Tim Berners Lee (bugün Dünya Çapında Ağ Konsorsiyumun lideri) bilginin Dünya Çapında Ağ'ı için basit bir plan buldu ve bunu 1989 yılında Cenevre'de diğer fizikçilere CERN olarak sundu. Planları kabul edildi ve gelişmelerin sonucu olarak 1992 yılında Dünya Çapında Ağ (WWW) ortaya çıktı. 1993'de CERN ve MIT, W3C konsorsiyumunu kurdu (Tim Berners Lee başkanı oldu) ve kısa zaman sonra ilk grafik tarayıcı yazılımı — MOSAIC — geliştirildi.

Ted Nelson WWW'yi hiç beğenmedi. Eleştirisinde URL tabanlı tanımlamanın, bugün XANADU'da tasarladıklarından daha zayıf bir çözüm olduğuna işaret etti. XANADU tüm birimleri, tüm harfleri, tüm resim parçalarını ve sistemde ya da 'ağ'da kayıtlı her dökümanın ses parçasını tanıyabilirdi. Belki de ilerlemeyi engelleyen bu aşırı hırs mıydı?

SONUÇ OLARAK...

Kanadalı edebiyat tarihçisi Marshall McLuhan (1911-1980) teknik araçları nesile göre sınıflandırır. Birinci nesil araçlar biyolojik duyu organlarının basit uzantılarıdır. İkinci nesil alfabetik el yazısının ortaya çıkışıyla ilişkilendirilebilir, üçüncüsü de kitapların basımına bağlıdır. Dördüncü nesil aracın temeli analog sinyal aktarımıdır. Bu radyo, telefon ve fotoğraf makinesinin gelişimini karşılar. Son olarak dijital teknolojiyle birlikte elektronik biliminin gelişimi, bilgisayarların bulunuşu ve bunun sonucu olarak beşinci nesil araçların kuruluşu geldi.

1962'de yayımlanan kitaplarında (Gutenberg Galaksisi) McLuhan, büyük tartışmaya yol açan görece ters fikirler ortaya attı. İnsan doğasına en yakın eğitim aracının yazılı metin ya da basılı kitap olup olmadığını sorgulamaya cüret etti.

Bir diğer devrimsel ifadesi de teknik araçların toplum üzerinde insan üretiminin, tüketiminin ve irtibatının şeklini ya da alışkanlıklarını değiştirebilecek kadar büyük etkiye sahip olduğuydu. Bu yolla, sosyal gelişim araçlarını temelden etkileyebilirler. Dünyayı yeniden düzenleyen "**araç mesajdır**".

Bilimsel bir çalışmadan beklenecekken, McLuhan görüşlerini tamamen desteklemedi. Ancak yenilikçi fikirleriyle çağdaşlarından yine de — hem lehinde hem aleyhinde — toplu bir tepki doğurdu. Fikirleri hakkında ortaya çıkan anlaşmazlıklar henüz bitmedi. McLuhan'ın çalışmasından önce yazmanın olumlu yanlarını eleştirmeye kimse cesaret edememişti, **hiç kimse kitap basmanın** (diğer duyu organlarını bilgi edinimi sürecinde arka plana iterek) **insanoğlunu yüzyıllarca görsel dünyaya nasıl kilitlediğini düşünmüyordu**. Ayrıca yüzyıllarca yapay işaretler sisteminde hapsolmuş "**dizgi adamı**"nı ortaya attı.

Bütün bunların çoklu ortamlı ilgisi nedir? Esas eğitim bilim çoğunlukla gerekli ve kaçınılmaz örnekleme değişimiyle ilgilenir. Eğitim araştırmacıları gelişimlerinin bu zamanında ne çoklu ortam ne de e-öğrenme 'nin iddia edilen eğitimsel beklentiler seviyesini kaşılayabileceğini belirlediler. Burada son söz, saygın bilimci Georg P. Landow'a gider. Gelecek için hiçbir çözüm sunmamasına rağmen, atalarımızın eğitimin aktarımında bizden daha iyi olmadıkları gerçeğiyle bizleri rahatlatır.

"Hepsinden önce, böylesi geçişler uzun zaman alır, kesinlikle kişiyi beklentiye götüren, el yazmasından baskı kültürüne geçişin eski çalışmalarından daha uzun. Teknoloji ve okuma çalışması öğrencileri farklı okuma uygulamaları, basım biçimleri ve edebiyat kavramlarının edinildiği, birkaç yüzyıllık kademeli değişime ve uyuma işaret ediyorlar. Kernan'a göre baskı teknolojisi 1700'lere kadar tüm sosyal dünyayı yeniden düzenleyerek, ve sadece harfleri değiştirmekle değil, yeniden yapılandırarak «Avrupalıların daha gelişmiş ülkelerini sözlüden basılı topluma geçirmedir». O zaman programlamanın, özellikle bilgisayar hiper metninin benzer değişimleri etkilemesi ne kadar zaman alacak? Merak ediliyor, elektronik dile geçiş, kültürel olarak yayılana dek ne kadar zaman alacak? Hangi yan yollar, geçici kültürel uyum ve benzerleri araya girecek ve böylece, kültürel olarak daha ilginçse, daha kafa karıştırıcı bir resim oluşturacak?" (Georg P. Landow, 1992)

Müfredat tasarımıyla ilgili akılda tutulması gereken en önemli kurallardan biri, medya bazlı değil fikir bazlı olunması gerektiğidir. Her iyi öğretmen bunun farkına varmıştır. Medya kimi zaman fikirlerin öğrenilmesini destekleyebilir ama en iyi çözümler çoğunlukla, destekleyici medya hiç olmasaydı fikirler nasıl öğretilirdi diye düşünüldüğünde bulunur. Çocukların bildiklerini, yapabildiklerini ve kendi benliklerini kullanmak sıklıkla en iyi çözümü üretir. Birtakım iyi yaklaşımlar bulunduktan sonra, bazı yardımcı medya fikirleri de kullanılabilir. (Alan Kay, 1996)

Eğitsel mültimedyanın kalitesi üzerinde yargıya varılabilesini sağlayan bir değerlendirme listesi hazırlamak kolay değildir fakat belirli bir çözüm teknik ihtiyaçların tümünü karşılayabilen, bu çözümün pedagojik amaçlarınıza ulaşmanızı sağlayıp sağlamayacağı belirsizdir.

Eğitsel mültimedyanın pedagojik değerini belirlemek, bir resmi neden sevdiğimizi veya neden sevmediğimizi açıklamak kadar güç olabilir. Değerlendirmeye ilgili bazı önemli noktalar aşağıda sıralanmıştır ancak bu liste yalnızca "gerekli" şartları veya ihtiyaçları içerir

ve bunlar mültimedya ile ilgili uygun bir uygulama olup olmadığına karar verilmesine her zaman yardımcı olmaz.

Bir değerlendirme, esasen ders kitaplarıyla veya eğitsel hedeflere yönelik olarak kullanılan diğer daha geleneksel materyallerle karşılanabilecek genel eğitsel içeriğin çeşitli boyutlarını göz önünde bulundurmalıdır. Mültimedya ise bu içerik kümesinin çok ötesine geçer ki buna uygunluk ve genellik açısından incelenmesi gereken yazılımlar da dahildir. Genel olarak sunuma yani, mültimedya gösterisinin tamamında yer alan medya unsurlarının tutarlılığına da dikkat edilmelidir.

PEDAGOJİ, DİDAKTİK, PSİKOLOJİ

Elektronik öğretim materyalleri hakkındaki bir değerlendirmede en azından aşağıdakiler göz önünde bulundurulmalıdır.

- Yapı ve fiili içerik, belirlenen hedeflere uygun olmalı, öğrencinin bireysel öğrenme tarzına adapte edilebilmesi ve öğrencinin genel olarak öğrenme aktivitesinin tamamını bağımsız olarak planlamasına olanak sağlamalıdır (belirli ünite veya birimlerin atlanabilmesi dâhil).
- Materyal öğrencinin ilgisini çekmeli ve üzerinde tutabilmeli, etkileşimli olmalı ve bilgisayarın sunum kabiliyetlerinden yararlanmalı fakat bu sırada vurgu içerikten uzaklaşp sunum şekline kaymamalıdır,
- Materyal örnekler yoluyla uygulama fırsatları sunmalı, öz-değerlendirme imkanı vermeli, doğru yanıtları ödüllendirerek motivasyon sağlamalı ve öğrencinin aldığı sonuçları zaman zaman analiz edip değerlendirmelidir.

Değerlendirme kriterleri

- Öğretim materyali öğrenme hedefleri kümesini karşılıyor mu?
- Hedef grubun beklentilerini karşılıyor mu?
- Öğrencinin materyale olan ilgisinin sürmesini sağlıyor mu, yani, ilginin sürekli tutulması ilkesine uyuluyor mu?
- Sabırla bekleme/beklenti ilkesi elde ediliyor mu?
- Onay ilkesi elde ediliyor mu?

ERGONOMİ

Araçlar, makineler, sistemler, iş görevleri, iş ortamları tasarlanırken etkin çalışma ve emniyetli ve elverişli bir uygulama biçimi elde edilmesi için insan davranışlarının, yeteneklerinin, sınırlarının ergonomisi ve diğer insan karakteristikleri göz önünde bulundurulmalıdır. Bu, mültimedya için de geçerlidir.

Kullanımı kolay olmalı, içinde kolay gezinilmesini sağlamalı ve içindeki simgelerin yerleşimi ve kullanım şekli mantıklı olmalıdır. Kullanılan resimler ve renkler, materyalin işlenmesini desteklemelidir; engellememelidir. Resimlerle metinlerin oranı arasındaki denge iyi kurulmalı ve yazı tipi boyutları, metnin okunmasını kolaylaştıracak şekilde seçilmelidir.

Değerlendirme kriterleri

- Resim yerleşimi, genel izlenim (intiba), resim tasarımının özgünlüğü.
- Kullanıcı dostu (yaş grubuna uygun) çalışma ortamı.
- Dolaşma (navigasyon) unsurlarının kalitesi ve sistematik biçimde yerleştirilmiş olması.
- Hata miktarı.
- Kullanılacak talimatların sadeliği (öğrenmenin ne kadar bellek tükettiği).
- Kullanım sırasındaki yorgunluk, gerginlik, bıkkınlık vakaları (eylem-reaksiyon süresinin uygun belirlenmesi, bekleme süresi).

MEDYA UNSURLARI

Medya unsurları daha önce belirlenen bütün gereklilikleri etkilediğinden, bunların uygulamasına yönelik kriterlerin vurgulanması uygulamada yararlı olacaktır. Temel bir ilke, medya unsurlarının ve ses efektlerinin mütevazı bir biçimde ve elektronik öğretim materyallerinde kullanımlarının makul olduğu durumlarda kullanılması gerektiğidir.

- Kullanılan video kliplerinin uzunluğu en fazla 1-1,5 dakika olmalı ve gerçekten de ekstra bilgi içermelidirler
- Animasyon ancak gerekli durumlarda kullanılmalı ve çok hızlı olmamalıdır
- Ses kalitesi uygun olmalıdır, anlatanın sesi ve konuşma hızı rahatça anlaşılabilir olmalı ve bütün metinler net olmalıdır

Medya unsurlarıyla ilgili değerlendirme kriterleri

Metinler

- Basitlik
- Anlaşılabilirlik
- Net yapı
- Sadelik
- Gözü yormayan görünüm

Semboller-logolar

- Basitlik, netlik
- Estetik görünüm
- Sembolize edilen nesneyle, fenomenle olan ilgisi
- Ana hususları vurgulamak konusunda ne kadar faydalı oldukları

Sesli materyaller

- Akıcı entegrasyon (yani, konuyla ilgili ve doğru yerde)
- Anlatımın kalitesi, entegrasyonu
- Özgünlük, artalan müziğinin uygunluğu

Resimler

- Akıcı entegrasyon (yani, konuyla ilgili ve doğru yerde)
- Renkler, renk kombinasyonları
- Resimlerin kalitesi

- En uygunlaştırma (optimizasyon) (boyut, kalite)
- Figürlerin kalitesi

Videolar

- Akıcı entegrasyon (yani, konuyla ilgili ve doğru yerde)
- Video kliplerin kalitesi
- En uygunlaştırma (optimizasyon) (boyut, kalite)

Animasyonlar

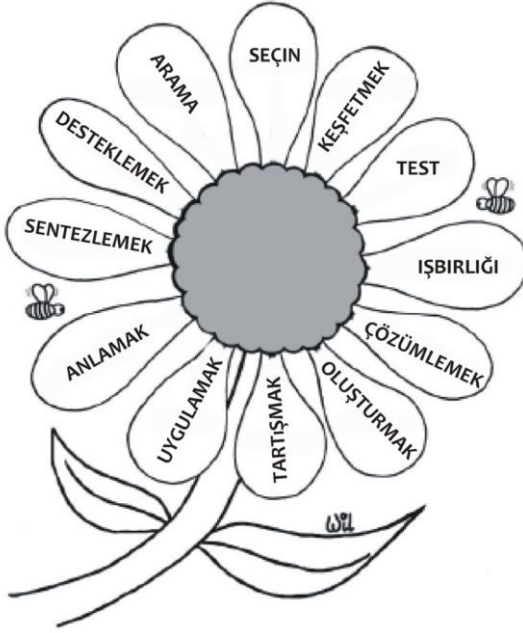
- Akıcı entegrasyon (yani, konuyla ilgili ve doğru yerde)
- Dinamizm (kısa (quick), iyi dengelenmiş, yavaş)
- Anlamayı kolaylaştıran, öğrencinin ilgisini çeken
- Grafikler

ÖZET

Bir ders kitabı oluşturmak, geniş kapsamlı ve yüksek kaliteli materyalleri bir araya toplamak konusunda oldukça yüksek düzeyde teknik deneyim gerektirir. Bu süreçte yüksek kaliteli illüstrasyonlardan doğru miktarlarda kullanmak, doğru harf türlerini seçmek vs. bu süreçte daima değerlendirilmesi gereken önemli mülâhazalardır. Diğer taraftan, eğitsel mültimedya çok daha fazla unsuru bünyesinde harmanlamalıdır. Pek çok durumda materyal gerçekten çok albenili dursa da materyalin yaratıcısının aktarmak istediği bilgi içeriği, mültimedya unsurlarının iyi koordine edilememesinden ve vurgunun önemsiz bilgilere kaymasından dolayı kaybolur.

9 E-ÖĞRENME BECERİLER

Bu çiçek iki Kanadalı araştırmacı tarafından çizilmiştir (B. Holmes, J. Gardner, 2006. [1]). İçinde, webin sağladığı öğrenme seçeneklerinin sağladığı avantajları kullanmak için gereken uzmanlıklar vardır. Uzmanlıklar için modeldir- başka rakip modeller vardır.



Holmes ve Gardener'a göre nette işbirliği olmaksızın öğrenmeyi hayal etmek güçleşmekte:

- Online bilgi içinde arama yapmak,
- webde saklanan devasa bilginin içinde bize lazım olan öğeleri etkin olarak seçmek
- bazı toplulukların etkin üyesi olmak ve başkalarının öğrenmesine
- yardımcı olmak

"e-Öğrenme farklı türde girişimler gerektiriyor bunlar e-öğrenme çiçeğinin taçyapraklarındaki kabiliyetler veya kilit uygulamalar çerçevesinde kategorize edilmişlerdir.

"Bloom'un taksonomisi "e-öğrenme taçyaprakları" diyor [2], ancak Bloom'da farklı uzmanlıklar hiyerarşik bir yapıdayken Kanadalı yazarlar e-öğrenme faaliyetlerinin sıklıkla anlık veya paralel olduğunu, uzmanlıkların geliştiğini, gelişebileceğini veya birbiriyle geliştirilebileceğini belirtiyor.

Not: 'taç yapraklarının' radyal yapısı bu çerçevenin hiyerarşisinin olmadığını ifade ediyor. Her halükarda, öğrencinin resimde gösterilen uzmanlıklardan yalnızca birini belkide birçoğunu gerektirecek.

Hangi uzmanlık veya uygulamanın uygun olacağını içerik ile öğrenci ihtiyaç ve beklentileri tayin etmelidir.

TANIMLANAN UZMANLIKLAR ŞÖYLEDIR:

- ara & seç - bilginin bulunabileceği kaynakları tanımlamak ve en uygun olanı seçmek
- keşfet - somut bir amaç olmadan, gezinirken rastladığımız ihtiyacımıza cevap veren veya bizi ilgilendiren bilginin bulunması.
- test - bilgi online olarak simülasyon veya oyun benzeri çeşitli şekillerde yayınlanabilir, öğrencilere farklı vakaları deneme fırsatı verir. Bu interaktif girişim öğrencilere müdahale fırsatı sağlar, çalışmalarına ilgili koşulları değiştirme fırsatı yaratır.

- analiz ve sentez - öğrenci bazı problemleri çözmek için ortaya atılmış farklı önerileri analiz edebilmeli ve belli sorulara cevap vermek için sentez yapabilmelidir.
- işbirliği ve tartışma - ağ oluşturu platform yeni işbirliği yolları sunmaktadır. Günümüzdeki sınıflarda oturan yeni nesil - her zaman "hatta". Son yıllarda internet bağlantısı yoluyla görüş bildirmek ve başkalarınınkini almak öğrenme fırsatlarını kayda değer biçimde artırmıştır.
- anla ve uygula - dersler okunarak, tartışarak, analiz ve sentez edilerek derlenen bilgiye dayalı olarak – öğrenci yüksek düzeyde sorun çözmeye derinlemesine anlama yetisi ve kabiliyeti kazanıyor , yeni kazanımlarını karar verme sürecinde kullanıyor
- yarat ve tanı - e-öğrenme öğrencilere yeni fırsatlar sunuyor; sayısal öğrenme nesnelere biçiminde network üzerinde kendi içeriklerini yaratıp bilgiyi paylaşabiliyorlar. Bilgiyi bulma, ulaşma, saklama mekanizmalarını kullanarak başkalarının deneyim ve bilgilerinden yararlanabiliyorlar öğrenme sürecini kökten değiştiriyorlar. Teknik yenilikler sayısal içeriği hazırlayıp yayınlamayı kolaylaştırabilir. Öğrencilerinde kolektif yaratıcı bir çalışma yapmalarını davet ve teşvik edebilir.

Benzer görüşler 1997 yılında Macaristanda geliştirilmişti (Bessenyei, 1997), öğrencilerin uzmanlık analizi için değilde öğretmenlerin uzmanlıklarını analiz için yapılmıştı. Bu makalenin yayınlanmasının arasında çok zaman geçmiş olmasına rağmen E-öğrenmenin gelişimiyle ilgili ikilem sürüyor, sorgulananlar hala güncel.

"Yeni bilgi işlem araçlarının yaygınlaşması öğretmenlerin eğitimleriyle doğrudan bağlantılı farklı sonuçlar getirmiştir beraberinde. Öğretmen, öğrenci çoğunluklu bir pedagojinin hakim olduğu bir ortamda çok sayıda pratik sorunla da karşılaşacaklar."

- Nasıl yapmalı, data'yı nasıl tutmalı ?
- Arama motorlarını nasıl kullanmalı ?
- İstatistikler için bilgisayarların kapasitesi nasıl kullanılır ?
- İnternette ne tür eğitim programları bulunur ve nerede bulunurlar ?
- web'deki bilgilerle nasıl ders müfredatı hazırlanır ?
- Hangi konuşma teknikleri ile öğrencilerin deneyimlerine katkı sağlanır ?
- Network sistemleri arasında nasıl ortak öğrenme düzenlenir ?
- Öteki okullar, ebeveynler, yerel ve merkezi eğitim yönetimleriyle interaktif iletişim nasıl kurulur, yerel karar verme sürecine katıldığında ağa bağlanma olanakları nelerdir: Öğrenciler sanal dünyada , öğretmenlerden çok daha fazla deneyim sahibi olabilirler , bunu nasıl kullanabiliriz özellikle pedagoji boyutunda ?

REFERANS ÇALIŞMALAR:

American Society for Training and Development (ASTD) ve National Governors Association (NGA), 2005. Web adresi: <http://www.nga.org/cda/files/ELEARNINGREPORT.pdf>

Aydın, C.H. Çevrimiçi (Online) Öğrenme Toplulukları, Anadolu Üniversitesi A.Ö.F. 1. Uluslararası Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu, 22-23 Mayıs 2002 2002 http://aof20.anadolu.edu.tr/bildiriler/Hakan_Aydin1.doc

B. Holmes and J. Gardner: e-learning- Concepts and Practice, SAGE Publications, London, Thousand Oaks, New Delhi, 2006.

Bessenyei I.: Világháló és leépítés, Educatio, 1997 winter issue.

Dr. Vannevar Bush: As We May Think, Atlantic Monthly, July 1945.

Educating the Net Generation, edited by Diana G. Oblinger and James L. Oblinger, 2005 EDUCAUSE, <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>

Frederic G. Withington: The Real Computer: Its Influence, Uses and Effects, Addison-Wesley Publishing Company, 1967)

G. Hanczár: What is the problem with the Multimedia? New Pedagogical Journal, 2. issue, Budapest, 2007.

Holmes, B., Gardner, J: E-learning concepts and practice, SAGE publications, 2006

http://www.eogrenme.net/index.php?option=com_content&task=view&id=5&Itemid=6

Ingo Brees and Marc Rittberger: Web 2.0 Learning Environment: Concept, Implementation, Evaluation, German Institute for International Educational Research (e-learning Papers • www.elearningpapers.eu • 1 N° 15 • June 2009 • ISSN 1887-1542)

J. Sugár: The medium of thinking, 1998 <http://artpool.hu/hypermedia/index.html>

Kay, A.: Revealing the Elephant: The Use and Misuse of Computers in Education, Educom review, 1996.

Keegan, D.: Mobile Learning: the next generation of e-learning, Distance Educational Institute, 2005.

Kerber Z.: Bridges between the subjects National Institute for Public Education, Budapest, 2006,

Krajcsi, A: The old troubles of the Internet, (in Jel.KÉP, 2000/3. 3-10)

Landow, Georg P 1991: Analogues to the Gutenberg Revolution, Johns Hopkins University Press 1992. (<http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/jhup/contents.html>)

McLuhan, M.: The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man. University of Toronto Press, 1962.

Morrison, D., e-Learning Strategies : How to Get Implementation and Delivery Right First time, (England: John Wiley & Sons Inc., 2003), s.4.

Mutlu, M.E., Erorta, Ö.Ö. ve Gümüş S., İnternet Ortamında Bilgi Yönetimi Eğitimi : A.Ö.F. Bilgi Yönetimi Önlisans Programı Örneği, Biltek2005 Uluslar arası Bilişim Kongresi, Eskişehir 10-12 Haziran 2005

Nádasi A.: Educational technology and tools, ELTE, Budapest, 2002.

Özkul, A.E. , Mutlu, M.E. ve Öztürk, C., “İnternete Dayalı Eğitimde Oluşturmacı Yaklaşım Deneyimi”, Bilgi Teknolojileri Işığında Eğitim (BTIE) Sempozyumu 2003 – Ankara, 21-23 Mayıs 2003.

Pintér, R.: Information Society- From Theory to Political Practice, Coursebook, Gondolat Bp. 2008. <http://netis.nyme.hu/>

Radnóti K.: What kind of assessment methods are preferred by the teachers in the Hungarian schools?

Rozsak, T: The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking, 1986.

Scientific American, November Special Issue “Communication, Computers and Networks”, 1992.

Taylor, J.C., 5th Generation Distance Education. DETYA's Higher Education Series, Report No. 40, June, ISBN 0642 77210X, 2001 <http://www.usq.edu.au/electpub/e-jist/docs/old/vol4no1/2001docs/taylor.html>

Werner B. Korte, Tobias Hüsing: Benchmarking Access and Use of ICT in European Schools, Empirica, 2006, http://www.empirica.biz/empirica/publikationen/documents/No08-2006_learnind.pdf

3 BÖLÜM - WEB 2.0 YÖNELİK EĞİTİM

BİLGİ ERİŞİM

İnternet üzerinde ortaya çıkan haberleri ve yeni bilgileri takip etmenin en kolay yolu muhtelif zamanlarda sık kullanılanlar sayfalarımızı ziyaret etmek ve farklı konulara göz atmaktır.



Web 1.0 üzerinde haberlerin aranması



Web 2.0 üzerinde haberlerin alınması

İlgi çekici internet sayfalarının sayısı arttığı gibi bunları ziyaret etmek için gerekli olan süre de artmaktadır. Tarayıcılar "**Sık Kullanılanlar**" ve "**Geri**" fonksiyonlarını sunsa da bağlantılarınız arasında gezinmek gitgide daha da güç hale gelmektedir. Belirli bir sayfada değişiklik yapılmamışsa bu sayfayı ziyaret etmek sadece bir zaman kaybı olur. İş portalları abonelerinin e-postalarına düzenli şekilde **haber bülteni** (haftalık veya aylık) göndererek onların güncel bilgilere sahip olmasına çalışırlar. Bu yöntem aboneleri haberlerle birlikte güncel tutmanın kullanışlı bir yolu olabilir, ancak bazı posta kutuları içerik hacminin içerisinde boğulabilir.

WEB 2.0'DA İÇERİK YAYIMLAMA



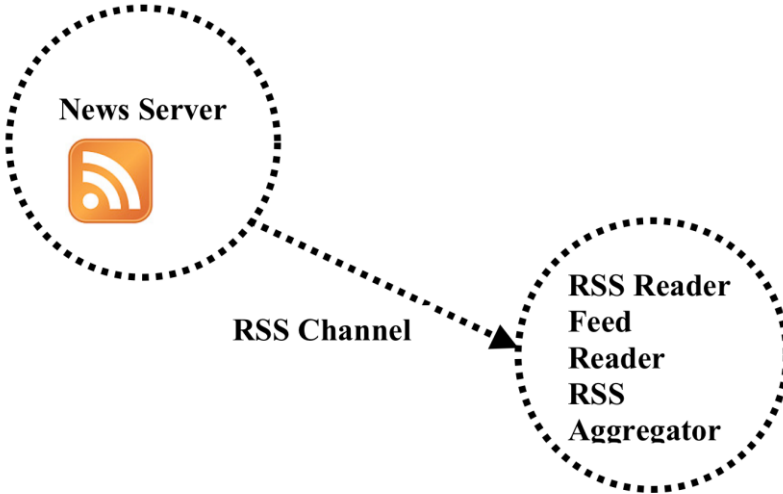
Web 2.0'ın en önemli özelliklerinden bir tanesi içeriğin nasıl erişebilir olacağı konusunda teknoloji vasıtasıyla köklü değişiklik yapmış olmasıdır. Bir alan, özellikle araştırma yapmadan insanların haberler ve yeni yayımlanan içerikler konusunda nasıl otomatik olarak bilgilendirileceğidir. İlk **haber toplama/haber paylaşım** yazılımı (2004 yılında) sadece Reuters gibi büyük haber ajansları tarafından kullanıldı, ancak net kullanan insanlar (örn. bloglar) tarafından yayımlanan içeriğin sayısı çoğaldıkça bu uygulamalara yönelik ihtiyaç ve kullanım da hızlı bir şekilde arttı.

HABER KANALLARI

RSS (Gerçekten Kolay Sendikasyon) bu yeni haber kanallarının kalbinde yer almaktadır. **Haber kanalları** ve tematik video koleksiyonlarına sahip YouTube'de olduğu gibi birçok topluluk sayfasında bulunmaktadır.

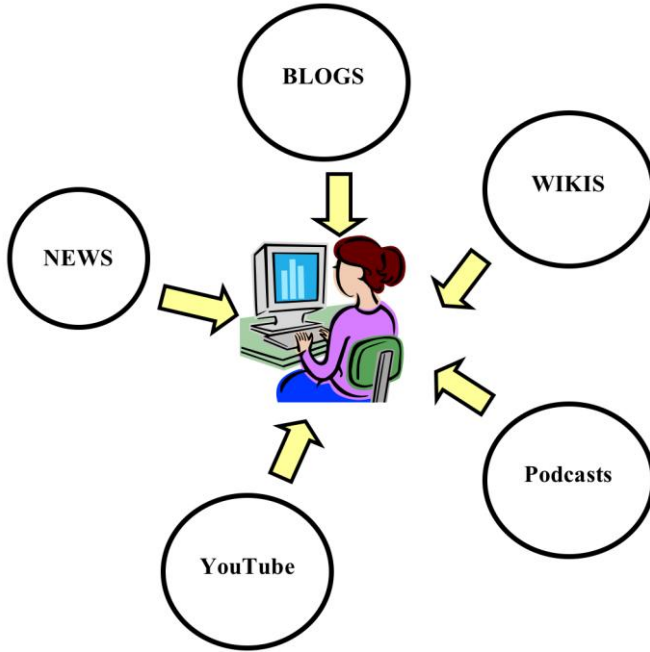
Youtube'de, portal (sunucu tarafında) üzerinde kurulu olan yazılım (RSS besleyici) sürekli olarak belirli kanallara yüklenen videoları takip eder ve alır, ardından belirli zamanlarda bunları haber kanalına kayıtlı olan kullanıcılara aktarır. Kullanıcı tarafında sunucudan gönderilen haberi görüntüleyen istemci bir program bulunur (bir toplayıcı). Kullanıcılar en yeni içeriklerin kısa bir alıntısını bağlantılarla birlikte görür ve yeni bir videoyu seyretmeye (ya da yeni bir metni okumaya) veya seyretmemeye karar verebilir.

Bu teknoloji, içeriğin erişilir olduğu yönün etrafında döner. Kullanıcı sık kullanılanlar sayfalarını ziyaret etmez, en güncel bilgiler kendisine gönderilir.



RSS STANDARTLARI

Standartlar ICT’de (Bilişim-İletişim Teknolojileri) çok önemlidir, bundan dolayı özellikle RSS teknolojisine yönelik geliştirilen standartların olduğuna rastlamak sürpriz değildir. Kullanılmakta olan özel servis çoğu kez kullanılan standarda yönelik olarak ikon ile işaretlenir. En popüler standartlar RSS’in çeşitli versiyonları ve Atom’dur. Aynı dilden konuşmak için (örn. aynı standardı kullanmak için) veri göndermenin sunucuya ve istemciye ihtiyacı vardır. Bir web sayfasında RSS servisi sunulduğu zaman işaret koyan bir ikon arayın. Bunu gazete siteleri gibi web sitelerinde arayın.



1 RSS'İ KULLANMA

TARAYICIDA...

RSS okuyucular standart seçenek olarak tarayıcılarda sunulur. Internet Explorer'da bu özellik "Haber Kanalı" olarak adlandırılmıştır; Firefox'da "Canlı Yer İmi" olarak adlandırılmıştır. RSS ikonu bulduğunuz bir web sayfasında arama yapıyorsanız bu ikonu tıklayın. Sonuç sayfasındaki mesaja bakın: bu habere abone olun. Bunu takiben "Haber Kanalı" sekmesi altındaki Sık Kullanılanlar seçeneğini seçin, en güncel haberlerin alıntılarını seçebilirsiniz.

BLOG İLANLARINI TAKİP ETMEK İÇİN...

RSS servisi genellikle blogger'larla birlikte her iki yönde çalışmak üzere geliştirilmiştir (haber sunma ve haber toplama. Ziyaretçiler birçok umumi blogun haber kanalı için kayıt yaptırabilir ve blog sahipleri en son haberlerin özetlerini görüntülemek için diğer bloglara bağlanabilirler.

KAYNAK (BESLEME) OKUYUCULARLA BİRLİKTE...

Özellikle haber okumak için geliştirilmiş programlar bulunmaktadır, Google Okuyucu bunlardan bir tanesidir. Bu uygulamalara haberleri otomatik olarak almak üzere size en sevdiğinizi web sitelerine abone olabileceğinizi sunar.

KİŞİSEL BİR WEB SAYFASI OLUŞTURMAK İÇİN...

Web 2.0 araçlarının diğer geniş bir grubu kişiselleştirilmiş web sayfaları oluşturmak üzere seçenekler sunar. Web sayfası düzenleyicilerinin temel fonksiyonu RSS haberlerini toplamaktır ancak bunlar aynı zamanda eğlence veya öğrenmeye yönelik kişiselleştirilmiş bir çalışma platformu oluşturmak üzere başka seçenekler de sunar. Bu seçeneklerden bazıları şunlardır:

- takvim, saat,
- RSS servislerinin olmadığı web sayfalarına bağlantılar,
- notlar, mesaj düzenleyicileri ve görüntüleyicileri,
- hesap makinesi,
- posta kutusu okuma,
- basit oyunlar,
- tanıdıklar, arkadaşlar vs. için davetiye.

Kişiselleştirmeye yönelik bu küçük seçenekler widgets olarak adlandırılır.

Netvibes, iGoogle, Protopage, Pageflake, MyYahoo, Microsoft Live, bunlar kişiselleştirilmiş haber toplama web sayfalarına uygun paylaşım servisleri sunan portallardır. Burada Tenegen topluluğuyla birlikte kullanılmak üzere bazı örnekler mevcuttur, bunlar kısmen deneyelemeye ve alıştırma yapmaya ve kısmen bu kursta potansiyel kullanıma yöneliktir.

2 SOSYAL İMLEME

TAKSONOMI VE FOLKSONOMI

Taksonomi hiyerarşik bir sınıflandırma sistemidir. Bunları hayatımızın her yerinde kullanırız, örneğin Windows işletim sistemi belgeleri hiyerarşik bir sınıflandırma sisteminde saklar. Örneğin bu tip açık saklama yapıları kurmanın ve bu tip bir düzenlemenin amacı gerekli olduklarında her şeyi mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde bulabilmektir. Bu durum, depo raflarında saklanan mal veya sabit disklerde saklanan belgeler, görüntüler ya da diğer veriler olsa da günlük faaliyetlerin birçok durumu için geçerlidir.

Web 2.0 geliştirmeleri, sadece internet uygulamalarıyla ilgili olarak değil aynı zamanda ortak depolama sistemlerini düzenleme yöntemlerinde de değişikliklere neden olmuştur. Amaç yine aynıdır: önemli bilgileri mümkün olduğu kadar kolay ve hızlı bir şekilde bulabilmek.

Bu günlerde, içerinde yer alan her bir sözcüğün temeli oluşturan verideki kullanım sıklığına göre boyutlandırıldığı sözcük bulutlarını (önemli bilgilerin, önemli konuşmaların ve hatta ilgi çekici web sitesinin özet bilgileri) görmek sıradan bir olay oldu. En sık görülen sözcükler en büyük olanlardır ve her bir sözcük aynı zamanda çoğunlukla bahsi geçen sözcük (ifade) ile ilgili içerik listesine etkin bir bağlantıdır.

Tags in Networked learning

constructivism course Course Design
e-Portfolio evaluation hipermedia hypertext
knowledge-sharing **konnektivizmus**
meeting meetings moodle multimedia Net
Generation NETIS Object Repositories
Pedagogical model SCORM
tenegen Web 2.0

Burada Tenegen portalından etiketler ve sağ tarafta etiketlerle ilgili bağlantılar görmekteyiz. (<http://tenegen.eu>)

Digital World: Teachers Today

Net Generation Web 2.0 P6-ÖJSZIGK Public

An interesting video from YouTube.

[read more...](#)

A brief philosophy of "anti-teaching"

Web 2.0 Web 2.0 Public

A brief philosophy of "anti-teaching"

<http://www.youtube.com/watch?v=J4yApagnr0s&feature=if>

[read more...](#)

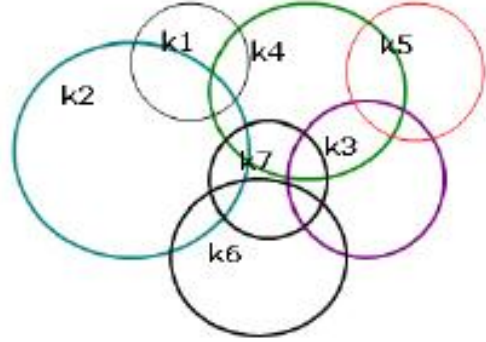


"Web 2.0" etiketine tıkladığınızda bu kategoride sınıflandırılmış dijital belgelerin bir listesi görüntülenir.

Web 2.0 uygulamaları çevrimiçi içerik düzenlemeye yönelik alternatif çözümler sağlayabilir. Temeli oluşturan içerikle ilgili tüm imgelere, videolara ve metinlere etiketler eklenebilir. Bulutlar, yazı tipi boyutu belirli bir kategorideki birim sayısını simgelediği için örneğin içerik içinde arama yapmayı kolaylaştırır. Çoğu kez kendiliğinden oluşturulan bu tip çevrimiçi içeriğe not ekleme ve kategoriye ayırma yöntemi, taksonomi kelimesinin bir örnekesmesini "**sosyal etiketlemenin**" olağanüstülüğüyle birleştirdiği için bir **folksonomi** olarak adlandırılır.

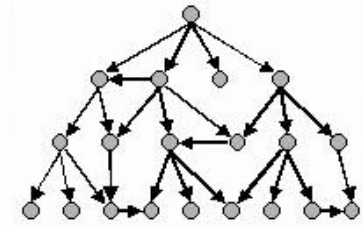
Folksonomi

- esnek
- ucuz
- genişletilmesi kolay
- demokratik
- organik
- daha az güvenli
- kontROLSÜZ
- gereksiz sözcük kullanımı



Taksonomi

- esnemez/rijit
- pahalı
- genişletilmesi zor
- kontrollü
- tutarlı
- açık yapı
- güvenli



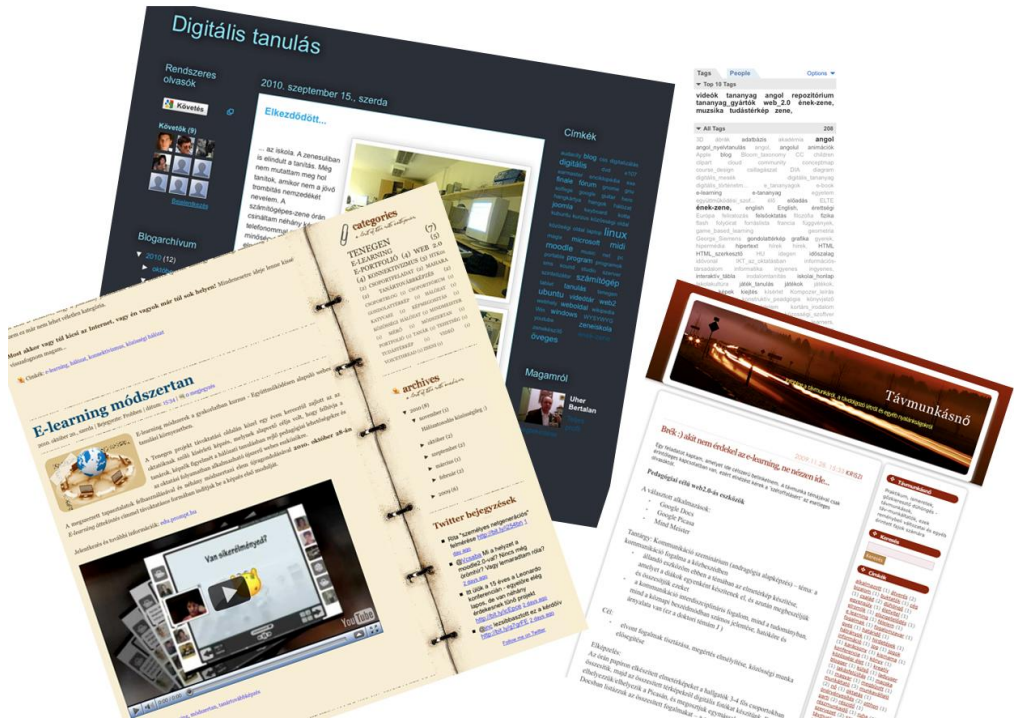
Bu diyagramın folksonomi kısmı içinde etiketlerin birbirini kapsayan anlamların kullanıcı tarafından oluşturulan bir kümesini gösterir, yapısı bir Venn diyagramıyla (veya bağlantılı veri tabanlarının terminolojisinde bir "çoğa çok" ilişkisiyle) gösterilebilir.

Folksonomi çoklu görüşlere yönelik açıklama getirmek için potansiyele sahiptir, ancak diğer taraftan bulutların karmakarışık bir hale gelme tehlikesi bulunmaktadır. Kavramlar çok iyi belirlenmemişse tekrara neden olan birçok gereksiz sözcük kullanımı olabilir. Bununla birlikte özellikle web sayfalarında arama işlemi basitleştirme bakımından kullanılabilirliğinin birçok ispatını sunarak sosyal etiketleme yöntemlerini kullanan web çözümleri herkes tarafından sevilir.

ETIKETLEME TEKNİKLERİ

Etiketleme kullanan uygulamalarda etiketler boşluklarla ayrılmalıdır. Bu basit sebepten dolayı karmaşık sözcükleri ve bir sözcükten fazlasını içeren ifadeleri etiketlemek güç olabilir. Bu sorunu çözmek için bazı uygulamalar sözcükler arasında **altı çizili boşluklar** (örneğin: _) kullanılmasına olanak sağlar (delicious'da olduğu gibi). Diğer yollar birden çok sözcüğe sahip etiketlerde **tırnak işaretleri** kullanır (ör. bağlantı paylaşımcı diigo'da).

Sosyal etiketlemenin en önemli uygulamalarından bir tanesi sosyal imleme ya da sadece bağlantı paylaşımıdır.



3 KONSEPT HARITASI

KAVRAM HARITALARI & ZİHİN HARITALARI

Bir şeyler düşünüp bu sırada resim yaptınız mı? Görselleştirme bir mesele veya sorunun çözümüne yaklaşmanıza yardımcı olabilir. Resimler ve figürler oryantasyona yardımcı olabilir. "Bir resim binlerce sözcük değerindedir" ifadesi bazen kuşkusuz doğrudur!

Teknik gelişmeler ve proje yönetimi çizimler ve figürler olmadan hayal edilemez. Programcılar ve mühendisler akış çizelgelerinde her gelişmedeki farklı basamakları modellere dökerler; proje yöneticileri zamanlama için Gantt diyagramları kullanırlar.

Görsel metotla zihin haritaları çizmek görece olarak yeni bir kavramdır ancak, çok geniş hatta yukarıda anlatılan alanlardan da geniş bir uygulama alanı olabilir. Problem çözme, kavramların ve fikirlerin anlaşır hale getirilmesi ve olgular ve prosedürlerin anlaşılmasında da faydalı olabilir.

Bu teknoloji 1960 yılında Cornell Üniversitesi'nden Profesör Joseph D. Novák tarafından geliştirilmiştir. Kendisi eski bilgi örüntüleriyle yeni bilgiyi birbirine ekleyerek veya bunları birbirine bağlayarak problem çözmeye yardımcı olacak bir metot aramaktaydı. Yeni nosyonları anlamının var olan bilgi ile yeni bilgi arasındaki bağlantıları keşfederek çok daha kolay olması konseptinden yola çıktı.

"Anlamli öğrenme yeni kavramları var olan bilişsel yapıların içine gömer."

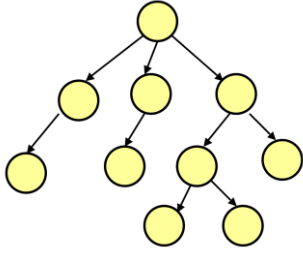
70'li yıllarda zihin haritalamanın yaygın kullanımı İngiliz psikolog ve eğitim danışmanı Tony Buzan'a atfedilmiştir. 2002 yılında yayımlanan kitabıyla zihin haritası yazılımı alanında çığ gibi bir inovasyonu başlattı. Bir İngilizce dil okulundaki öğretmenler tarafından yaratılan el yapımı zihin haritası (yukarıda) onun kitabından alınmadır (daha ayrıntılı bir versiyonu için burayı tıklayın). 'Net nesli'nin Web 2.0 araçlarını kullanarak harikulade, yaratıcı zihin haritaları yapabildiği mümkündür.

Kolaylaştırılmış çizim!

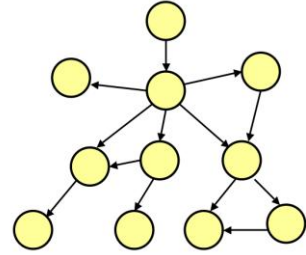
Bir kâğıt parçası üzerine küçük bağlantı kutuları, örneğin, küçük daireler çizin ve bunları çizgilerle birbirine bağlayın. Bu bağlantı kutularını adlandırın ve dairelerin yerine basit imgeler koyun. Bağlantı çizgilerinin ucuna, bir ucuna veya her iki ucuna, oklar çizin. Aşağıdakine benzer bir yapı elde edeceksiniz:



Her bir bağlantı kutusu bir veya birden çok bağlantı çizgisinin başlangıç noktasını oluşturabilir ki bunlar da yeni bağlantı kutularıyla bir ağaç veya bir ağ oluşturuluncaya kadar bir diğerine bağlanır.



Hiyerarşik yapı



Ağ yapısı

Bu şematik figürler bu basit unsurlardan elde edilebilecek figürlerin yaratıcılığını yansıtmayabilir. İnsanın karmaşık düşüncesini doğrusal bir biçimde göstermek kolay değildir. **Konuyu tarif eden kavramlar ve anahtar sözcükler düğümlere yerleşebilir. Çizgiler bunların arasındaki bağlantıyı gösterir.**

Hiyerarşi ve ağ yapılarının her ikisi de bilinmektedir ve matematikte ve yazılım geliştirmede yıllardır kullanılmaktadır (en çok veri depolama teknolojisinde ve veritabanlarında kullanılmaktadır). Matematikte şebeke yapıları üzerine olan çizge kuramı adında ayrı bir branş vardır.

HARİTALARIN UYGULAMALARI NELERDİR?

Beyin fırtınası

Hepimiz beyin fırtınasına aşinayız. Bu, görünüşte iyi ama açıklık ve yönden yoksun bir fikirle başlar. Katılımcılar bu fikri alıp üzerine bir şeyler inşa edip, fikri genişletip tanımlarlar.

Sofistike sistemlerin tasarlanması: Karmaşık problemlerin analiz edilmesi

Zihin Haritaları özel uygulama ve takım çalışmasında faydalı olmakla kalmaz bir görevin farklı bölümlerindeki ayrıntıları görmek zor olduğunda yeni ve karmaşık sistemlerin bir kuruma sunulması gerektiği yerlerde de faydalı olabilir. Büyük bir planın en önemli unsurlarının tasarlanması ve giderek daha fazla ayrıntının giderek daha da derinleşen analizle eklenmesi yoluyla tasarım geliştirilebilir.

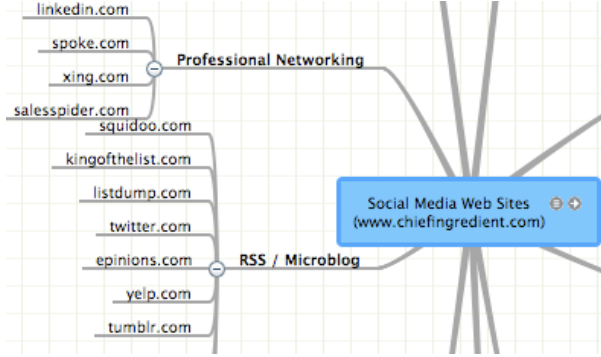
Haritalar çizmek hatalı tanımlanan noktaları açıklamakta yardımcı olabilir, anlaşılabilir noktalar için bir çerçeve sağlayabilir ve henüz açıklığa kavuşturulamayan noktaları vurgulayabilir.

Kavram sistemleri: Betimleyici taksonomiler

Görselleştiren taksonomiler belirli bir konunun kavramsal yapısını anlamakta veya anlaşılır kılmakta ve kavramlar arasındaki bağlantıları göstermekte faydalı olabilir.

- Microsoft Visio (ticari)

Web 2.0 uygulamaları tasarım çözümleri için işbirliği ve içerik paylaşımını desteklemektedir. Tenegen, her ikisi de başkalarını harita tasarımında işbirliğine davet etme opsiyonlarına sahip olan Mindmester ve DropMind yazılımlarını denemiştir.



MindMeister

<http://www.mindmeister.com>



DropMind

<http://www.dropmind.com>

4 EĞİTİME SOSYAL AĞLAR

Bir sosyal ağ değerler, vizyonlar, fikirler, finansal alışverişler, arkadaşlıklar, akrabalık, nefret, çelişki veya ticaret gibi bir veya daha fazla belirli türdeki karşılıklı bağlılıkla bağlanmış olan düğümlerden (bunlar genellikle kişiler veya kuruluşlardır) oluşmuş sosyal bir yapıdır. Sosyal ağ analizleri sosyal ilişkileri düğümler ve bağlar açısından inceler.



Düğümler ağların içerisindeki bireysel aktörlerdir ve bağlar, aktörler arasındaki ilişkilidir. Sonuçta ortaya çıkan grafik tabanlı yapılar çoğunlukla çok karmaşıktır. Düğümler arasında birçok çeşit bağlar olabilir. Birkaç akademik alanda yapılan araştırmalar, sosyal ağların ailelerden milletler seviyesine kadar bir çok seviyede işlevsel olduğunu ve sorunların çözülme yollarının belirlenmesinde, organizasyonların yönetilmesinde ve kişilerin hedeflerine ulaşmada ne derece başarılı olacakları bakımından önemli bir rol oynadığını göstermiştir.

En basit biçimiyle bir sosyal ağ irdelenecek olan düğümler arasındaki ilgili tüm bağların bir haritasıdır. Ağ

aynı zamanda kişisel aktörlerin sosyal sermayelerinin belirlenmesi için de kullanılabilir. Bu konseptler çoğunlukla bir sosyal ağ şemasında görüntülenir, bu şemada düğümler noktalarla bağlar ise çizgilerle gösterilir. (wikipedia)

5 SOSYAL İMLEME

İnternet üzerinde arama yaparken her zaman birisinin daha önce ziyaret ettiği sayfayı geri bulma sorunu vardır. Sık kullanılanlar sayfaları tarayıcıların içerisinde düzenlenebilir ancak bu iki nedenden dolayı en uygun çözüm değildir. Hiyerarşik saklama (klasörlerde) belirli ve gömülü bir sınıflandırmayı kullanmayı zorlayarak oldukça katıdır. Bu nedenle arama işlemi esnasında çoğu kez sadece birinin hafızasına güvenmek zorundayızdır. İkinci olarak Sık Kullanılanlar bağlantılarımızı birisiyle paylaşmak istersek tarayıcı içerisinde bu amaca yönelik gerçek bir destek yoktur.

Sosyal imleme araçları bu sorunları gidermek üzere geliştirilmiştir. Sosyal imlemeler veya bağlantı paylaşımı sunucular üzerinde çalışan ve bazı yollarla etiketler kullanılarak düzenlenmiş bağlantıları saklamada yardım sağlayan yazılım sistemleridir. Bu sistemler aynı zamanda sahip olunan sık kullanılanlar bağlantılarını başkalarıyla paylaşımı destekler. Aşağıdaki video sosyal imlemenin nasıl kullanılabileceğini göstermektedir.

Bağlantı paylaşım araçlarının temel işlevsellikleri:

- Bağlantı betimleyicilerini (URL, betimlemeler, etiketler) saklama, düzenleme, silme,
- Bağlantı betimlemelerini başkalarına e-postayla gönderme,
- Bağlantıları paylaşma,
- Geçmiş arama ve etiketlere göre listeleme,
- RSS hizmetiyle paylaşma,
- Tarayıcılardaki yerleşik araçlarla imleme düzenlemesini kolaylaştırma.



Bağlantı paylaşma uygulamalarından en popülerler olanlarından bir tanesi Delicious'tur, ancak bir tür uzmanlık ortaya çıkaran seçenek oldukça genişdir. Örneğin özellikle sosyal yardımlaşmaya yönelik uygun olan bağlantı paylaşım araçları bulunmaktadır (Newswine gibi) ve diğeri ise ağırlıklı olarak bilimsel kullanıma yöneliktir (Connotea gibi).

Diigo en gelişmiş hizmeti sunar. Sosyal imlemeden ne beklediğini iyi bilir ve birçok ilave özelliklerle oldukça zekice bir yolla bunu sunar. Örneğin ekip çalışmasını destekler ve son derece

bütünlümlü şekilde kullanılır. Farklı etiketleri ayırmak için tırnak işaretlerinin kullanılmasını destekler ve ziyaretçilerin kendi yorumlarını girişlere eklemesine olanak sağlar. Diigo web sitesinde nasıl kullanılacağı konusundaki ayrıntılı öğreticiyi bulabilirsiniz!

<http://www.diigo.com>, user (kullanıcı): tenegen, password (parola): netgen555

6 EĞİTİMDE BİLGİSAYAR OYUNLARI

Öğretmenlerin pekçoğu, bilgisayar oyunları dünyasından tamamen habersizdir. Bu oyunlarla ilgili olarak saldırganlığı artırdığı, sanal dünya ve gerçek dünya arasındaki sınırı bulanıklaştırdığı, ve esaret yarattığı yolunda önyargılar vardır : Bu varsayımlarda gerçeklik olsada genelleştirme mümkün değildir. Bilgisayar oyunlarını öğrenme motivasyonunu artıran sihirli değnek olarak da göremeyiz. Bazı öğretmenler bu oyunları uzaktan veya basından okuduklarıyla Ne olursa olsun, öğrencilerin büyük bölümününün zamanlarının büyük bölümünü bu oyunlarla geçirdiği mutlaklıdır. zamanlarının . İster sevelim İster sevmeyelim, bilgisayar oyunlarıyla çocukların bilgi ve yeti kazandıkları pedagojik bir gerçektir.

Bilgisayar oyunu dünyasına baktığımızda oldukça zengin olduğunu görüyoruz. Santraçtan beceri oyunlarına, rol oyunlarından sanal oyunlara, stratejik oyunlardan savaşlara, macera oyunlarından simülatlörlere, yaratıcılığı geliştiren oyunlardan geleneksel dama oyunun sanal versiyonuna geniş bir yelpaze sunar.



Bilgisayar oyunlarının eğitim potansiyeline yaklaşır ve onu öğretimde kullanmayı düşünürsek öncelikle bu oyunları anlamalı ve bu konuyu konuşmalıyız. Bu onları denemek demektir

Bir öğretmen bilgisayar oyunu ile ilgili ne bilmelidir ? Oyun öğrenciyi hangi alanda öğrenmeye motive edebilir : Ne tür yetilerini geliştirilebilir?. Bunların kullanımıyla ilgili didaktik incelikler nelerdir? Oyunları kullanırken öğrencilerden nasıl yardım alabiliriz ? Eğitim amacıyla kayda değer bir oyun kullanacaksa dersi nasıl yapılandırmalıyız Aşağıdaki tablo , eğitim uygulamalarda web 2 araçlarını (ya da oyunları) kullanmamıza yardım eder.

7 OKUL VE BİLGİSAYAR OYUNLARI

Yeni bilgisayar oyunu	Okul eğitimi
1. İyi bir bilgisayar oyunu oyuncuyu kimliğinden kendisine bağlar	Eğitim neden bu akadar az çekici ?
2. Oyunlar interaktif ve konuşur.	Kitap konuşmaz
3. Oyunlar tepki verir, oyunculara geri bildirim verir yeni sorunlar yaratır. İyi bir oyunda kelimeler ve olaylar öğrenci ve dış dünya ile etkileşimli bir yapıdadır.	Okulda ,ders içerikleri, diğer insanların ve dış dünyanın etkileşimini sağlayacak bir yapıya koyulabilir.
4. Oyunlarda oyuncular yalnızca tüketici değil aynı zamanda aktif üreticidir. Yalnızca okumazlar, birde yazarlar. Yeni senaryolar hazırlayabilir senaryo değiştirebilir, yeni karakterler ,kariyerler yaratılabilir veya onu değiştirebilirler.	Öğrenciler eğitim aldıkları müfredatın ve alanın hazırlanmasına destek olabilir mi ?
5. İyi oyunlarda oyuncular risk almaya cesaretlendirilir çünkü başarısızlıktan öğrenir yeni şeyler düşünebilir ve son oyundan devam edebilirler	Okullarda risk hata ve baştan başlama fırsatı çok azdır (bakınız : başarısızlık)
6. Oyunlarda oyuncular kendilerini düzenleyebilir ve kontrol edebilir hisseder. Yaptıklarını tam anlamıyla kontrol edebilir	Bu duygu okullarda çok enderdir. Rehberlik ve kontrol öğretmenlerin elindedir.
7. Oyunlarda, oyuncuların karşılaştıkları sorunlar iyi düzenlenmiştir. Bu nedenle oyunların düzeyleri vardır. Bu düzeylere göre sorunlara karmaşık çözümler uygulanabilir.	Geleneksel eğitimde herkesten eşit görüş beklenir.
8. İyi oyunlar oyunculara bir dizi zorlu problem çıkarır ve bu sorunları ,gündelik bir çözüme ulaşıncaya dek çözmesine izin verir . Oyuncuya başka türden de problem sunabilir.	Okullarda zorlanan öğrenciye yeteri kadar fırsat verilmezken iyi öğrenci de yeteri kadar zorlanmıyor.
9. Oyunlar sözlü ya da yazılı geri bildirim anında verir.	Okullarda öğrenciler içerik dışı çok sayıda kelimeyle uğraşmak zorunda kalır, sorularına geç cevap bulur

10. Oyunlar kelime anlamını eylem dialog ve resimle edinir.	Okullarda, açıklama gene kelime dünyasıyla başka kelimelerle gelir.
11. Oyunlar oyuncunun yetilerini test eder ancak onlara herşeyi yapabilirlik duygusu verir. Bu oldukça motive edici bir durumdur.	Aynı sınıfta bile olsalar, okullar bazı öğrenciler için çok kolay bazıları için ise çok zordur. Hepsini birden çekmez.
12. Oyunlarda oyuncular karmaşık bir yapı içinde düşünmek durumundadır	Okullarda öğrenciler dar kalıptaki öyküler olaylar ve niteliklerle çalışmak durumundadır.
13. Oyunlarda, oyuncular yandan risksiz gözleyip düşünebilir ve hedeflerini zaman zaman gözden geçirebilir	Okullarda doğrusal düşünme ile öğrenciler risksiz olarak hedeflere en etkin ve çabuk yoldan ulaşmaya cesaretlendirilir.
14. Oyunlar dağıtılmış bilgiyle kurulmuştur - oyuncu bilgisini sanal karakterlerle paylaşır. Ayrıca çok oyunculu oyunlarda bilgi oyunun gerçek tarafları arasında da dağıtılmıştır.	Modern okullarda her zaman rastlanmasa da akıllı araçlar ve dağıtılmış bilgi yeni öğrenme ortamlarının anahtarıdır.
15. Çok oyuncuyla oynanan oyunlar farklı beceri yaş ve özellikteki oyuncuların karşılıklı fonksiyonlarını katan takım çalışması gerektirir. Aynı modern iş yaşamındaki gibi.	Bu çalışma metodu ve çeşitlilik de okullarda yer almıyor.
16. Oyunların çoğunda performans yeterlilikten önce gelir.	Okullar öğrencilerin metin okuyarak yeterlilik kazanmasını bekler ve öğrenilen konuda performans sonra gösterilir.
17. Oyunlar karmaşık dinamik ağlardır.	Okullar karmaşık ve dinamik değildir.
18. Oyunda geri bildirim hızlıdır, Bununla birlikte oyuncuya yeterli karar verme zamanı verecek biçimde ayarlanabilir.	Okullarda geri bildirim çok zaman alır, bununla birlikte cevap verme süresi kısa ve sınırlıdır.
19. Çoklu oyunların iyilerinde diğer oyuncuların görüş istenebilir gereken durumda.	Okullarda fısıldaşmak ve bakmak yasaktır.

(Based on Gee 2005a:2-4)

TENEGEN DENEYİMİ

Online oyunlarını sınıfta nasıl kullanabiliriz? Tenegen kursu süresinde öğretmenlerin en zor ödevi buydu Öğretmenler, öğrencilerinin hemen her gün oynadıkları oyunlara aşına değiller. 60 öğretmenden yalnızca 4 tanesi kolay görünen “ Bilgisayar oyunları sınıfta” ödevini yaptı,:

“Öğrencilerinize hangi bilgisayar oyunlarını oynadıklarını sorun. Öğrencilerin oyunlarını katabileceklerini bir proje planlayın. Bu projeyi kurs havuzunda saklayın.”



Modül eğitmeni sert muhalefetle karşılaştı: öğretmenler online oyunların hiçbirini bilmemekle kalmayıp tüm oyunları zararlı ve eğitim değeri taşımaz olarak nitelediler. Orta öğretimdeki bir sınıf öğretmeniyle çok ilginç bir görüşme oldu. Öğrenciler oynadıkları online oyunların bir listesini verip kuralları anlattılar. Sorulardan biri şu oldu : bu oyunlarla ne tür bir yeterlilik kazanılabilir ? cevap : oyunlar refleks benzeri şeyler geliştirir, rahatlatır ancak eğitim değeri yoktur, hızlı refleks gibi bazı beceriler kazanılabilir. Oyunların motivasyonel değerinin ancak kötü not alındığında yasaklanması yoluyla gerçekleştiğini belirttiler

Tenegen öğretmenleri işbirliği sırasında tüm web 2.0 araçlarının pedagojik potansiyelini keşfetmeye çok ilgiliydi. Kurs boyunca çok şey öğrendiler ancak şu aşamada problem üzerinde çalışmaya direnç gösterdiler (sınıfta online oyunların oynanmasına). Daha doğru ifade etmek gerekirse, şu anda direnç göstermiyorlar ancak katılabilecek durumda değiller. Oyunlar konusunda hiçbirisi bilgi sahibi değil ve denemek istemiyorlar. Tenegen’in Macaristan topluluğu bu soruya cevap veremiyor! Öğretmenler ve eğitmenler tartışmayı kesmek istemiyorlar ancak bu oyunların eğitim alanında kullanımının yeni araştırmalar gerektirdiğini düşünüyorlar.

REFERANS ÇALIŞMALAR:

Bessenyei István. (2007): Learning and teaching in the Information Society (In: Information Society, red.: R. Pintér, Gondolat, Új Mandátum, 2007)

Buzan, T. és Buzan, B.: Das Mind-Map Buch. MVG Verlag. Heidelberg, 2002

Gee, J. P. (2005a) Good Video Games and Good Learning. Phi Kappa Phi Forum, 33-37.
http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf

Gee, J. P. (2005b): Why Video Games Are Good For Your Soul: Pleasure and Learning. Melbourne: Common Ground. <http://www.academiccolab.org/resources/documents/MacArthur.pdf>

Havas Péter (without year): A hálózati tanulás jó példái (Best practice of network learning)

http://www.elearnspace.org/Articles/Connectivism_response.doc

<http://www.ofi.hu/download.php?docID=1636>

Jukes, I., Dosaj, A . (2006):. Understanding Digital Children (DKs). Teaching and Learning in the New Digital Landscape. The InfoSavvyGroup <http://edorigami.wikispaces.com/file/view/Jukes+-+Understanding+Digital+Kids.pdf>

Komenczy B: The public educational strategy of the Information Society, New Pedagogical Review, 1999, July-August

Livingstone, S., Haddon L., Görzig, A., Ólafsson, K.:“Risks and safety on the internet: the perspective of European children”, Kids Online Network, 2010

Online community organizing guide: (Source: <http://www.fullcirc.com/wp/resources/online-community-toolkit/online-community-purpose-checklist/>)

Prensky, M . (2001a): Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, Vol.9 No. 6..
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, M . (2001b): Digital Natives, Digital Immigrants, Part II. Do They Really Think Different? MCB University Press, Vol.9. No. 6. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

<HTTP://WWW.HABERKLİK.COM/EGİTİMDE-ELEKTRONİK-KİTAP-DONEMİ/>

4 BÖLÜM - E-PORTFOLYO

EĞİTİMSEL E-PORTFOLYO

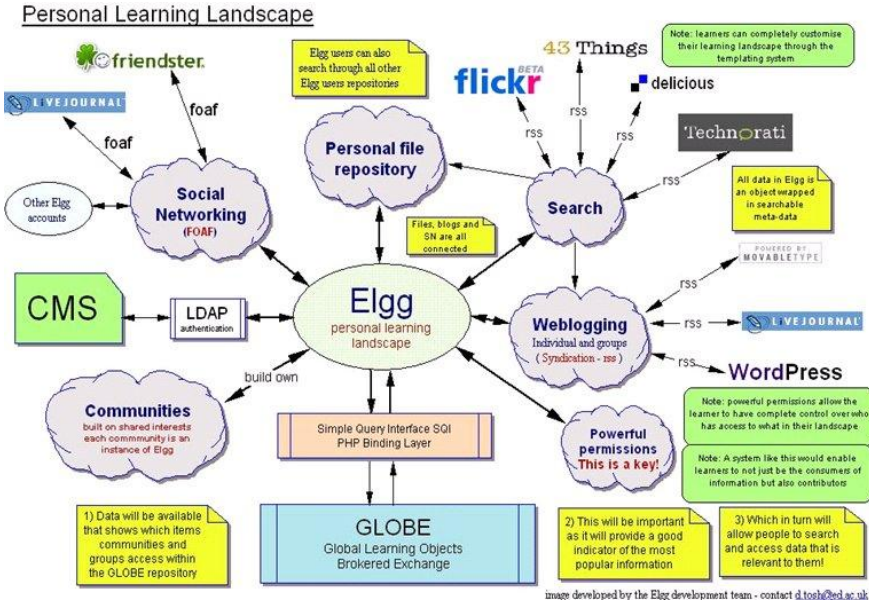
Öğrenciler gelişmiş web teknolojileri kullanarak, farklı formatlarda veri depolayabilmektedirler. Bu sayede, metin, ses, görüntü ve resim şeklindeki her çalışma internet ortamında tutulabilir. İstendiğinde bu dosyalar öğretmenler ile ve diğer kullanıcılarla kolaylıkla paylaşılabilir.

Tamamen öğrenen tarafından, öğrenme ürünleri seçilerek oluşturulan bu dosyalar sayesinde, uzaktan eğitimin sağlıklı işleyişi açısından önem taşıyan kendi kendini kontrol ve sorumluluk duygusu da gelişebilecek ve sadece öğretmen değil, öğrenci de kendi gelişimini kolaylıkla takip edebilecektir.

Portfolyo oluşturulmaya başlamadan önce öğrenen dijital portfolyonun amacı ve değerlendirme kriterleri konusunda bilgilendirilmeli ve teknik açıdan desteklenmelidir. Dosyanın oluşturulması adına öğrencinin ürün ortaya çıkarabileceği çok yönlü çalışmalar artırılmalıdır, böylece hem uygulama yapma imkanı artacak hem de öğrenci farklı ürünler ortaya çıkartabileceği farklı çalışmalar içine girebilecektir.

e-learning temelli bir eğitim sürecinde öğrencilerin dijital portfolyolarını hazırlayabilmeleri için teknik olarak web üzerinde yeterli kapasiteye sahip olmaları da gerekmektedir. Portfolyolar yüklü dosyalar içerebilirler bu sebeple her öğrenci için belirli bir alan ayrılmalı ve o alanı en verimli biçimde kullanması önerilmektedir.

Dijital portfolyolara ilişkin unutulmaması gereken diğer bir nokta da, okul sonrası iş başvurularında da dijital portfolyonuzdaki ürünlerin size farklılık yaratabileceğidir.



TEMEL PORTFOLYO

Portfolyoyu oluştururken temeli oluşturur ve diğer üçünün de temelini oluşturur. Geliştiren kişi gelişim sürecinde ilerledikçe bu aşamalar birbiriyle bağlantılıdır ve bu aşamalar zaman içinde belli bir noktada sona ermez. Temel portfolyodan akademik, profesyonel ve sunum portfolyolarında kullanılacak ürünler seçilir.

Akademik ortamda yürütülen çalışmaların toplamıdır. Akademik portfolyolar öğretmen ve öğrenci portfolyolarını içerir.

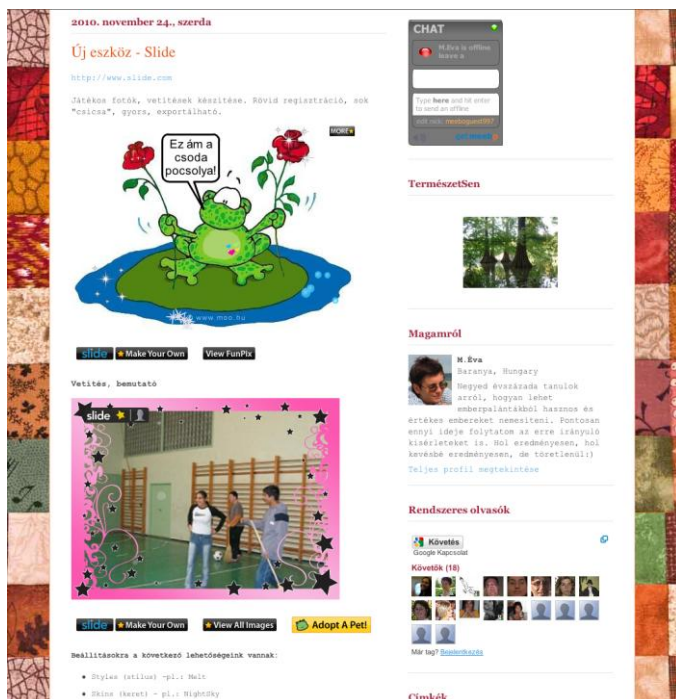
Seçilmiş çalışmalardan seçilerek birleştirilmiş bir ortamda izleyici mantıklı bir şekilde portfolyo boyunca organize edilmiş linkler aracılığıyla gezdirir. Temel portfolyodan ortaya çıkmış bir çalışmadır.

E-portfolyo Oluşturma Aşamaları:

- Öncelikle öğrenen, bir dijital ya da elektronik ortamlardan birine karar vermelidir.
- Bireysel gelişim dosyası girişinde bir takdim.
- Bireysel gelişim dosyası dokümanları.
- Sonuç

E-Portfolyoların Puanlanması:

E-portfolyoların puanlanmasında kesin bir değerlendirme yaklaşımı yoktur. Değerlendirme portfolyonun amacına göre değişmektedir ancak değerlendirme en çok rubrik değerlendirme kriteri kullanılarak yapılmaktadır.



Tenegeñ bir öđrenci e-portföy

1 E-PORTFÖYLERİNDE İÇERİK OLUŞTURMA

Aşağıdaki liste, e-portföylerinin içeriğini oluşturmak için yardımcı olabilir:

Hedef kitle seçimi(e-portföy kim için tasarlanmıştır)	
	Kendim
	Meslektaşlarım
	Potansiyel işverenler
	Sorumlu kişiler, iş örgütleri
	Potansiyel sponsorlar veya ihale yargılama kuruluşları
	Aile, arkadaşlar
	Fikir sahibi potansiyel şebeke üyeleri gibi
Kişisel bilgiler, plan ve iş tanımının Sunumu	
	Profesyonel kariyeri
	İş avcılığı: yetenek, beceri ve deneyimleri, kişisel yaşam öyküsü
	Kendi öğrenme ihtiyaçlarını ve planlama, bireyin kariyerini desteklemeyi öğrenme yolu
Kendi deneyim ve becerileri Tanıtım	
	Gayriresmi ve deneysel bilgi, mesleki bilgileri ve araç-sosyal yetkinlikleri içeren bir zihin haritası ekle
	Kişisel hikayeler ekle(örneğin başarı öykülerin zihin haritasını tamamlamak için kullan)
	web 2.0 araçlarını (öğrenmede) kullanılmasını tanıtım
	Multi-medya deneyimlerini tanıtım
	Özel bir yazılım kullanma deneyimleri
	SW-analizi: benim güçlü ve zayıf noktalarım
Ağ e-portföy öğrenme araçları	
	Kendi e-portföyü hakkında interaktif tartışmalar, bloklar ve mesleki konular organize etme
	Diğer bloklar ve e-portföylerine bağlantılar verme
	Kendi e-portföyüne diğer ağ sayfalarını ekleme (giriş sayfaları, Facebook, Twitter, Google Wave, LinkedIn gibi): Aynı düşüncedeki kullanıcılar ile kontakt kurabilme ve kendi yorumlarımızı yazabilmek için.
	Kişisel veri ekleme
	Kişisel profesyonel sayfalarının eklenmesi(Facebook, Twitter gibi)

	Blok nasıl öğrenilirin eklenmesi
Kişisel dijital veri tabanı	
	Öz değerlendirme çözümleri
	Çalışmalar, makaleler, kitaplar
	Hobiler
	Favori bağlantılar
	Kendi multi-medya çalışmaları

Bir e-portföy oluşturulurken, özellikle 'mind-map' ile EUROPASS yetenek ve becerileri katoloğuna dikkat edilmesi tavsiye olunur.

EUROPASS beceri ve yeterlilikler katalogu:

Sosyal beceri ve yeterlilikler

Organizasyonel beceri ve yeterlilikler

Teknik beceri ve yeterlilikler

Bilgisayar becerisi ve yeterlilikler

Sanatsal beceri ve yeterlilikler

Diğer beceri ve yeterlilikler

Lisans(lar)

Bir e-portföy hazırlanırken, mükemmel tasarlanmış yeterlilikler katalogu yardımcı olacaktır. Bu şekilde 'mind-map'ın oluşturulması da kolay olacaktır.

1. Profesyonel yetkinlikler (Birkaç – Özellikle uzmanlık gerektirmeyen – Eğitimden örnekler)

Ben:

- öğrencilerime karşı empati yapabilirim
- sorun çözümede şiddete dayanmayan yollar yürütebilirim
- hüküm verebilirim
- verilen pedagojik durum üzerinde analiz yapma ve geri dönüşüm sağlayabilirim
- ekip çalışmasına yatkınım
- projeler organize edebilirim
- eğitimde BİT araçlarını kullanabilirim

2. Sosyal yeterlilikler

Ben :

- insanlarla iletişim kurabilirim
- herkesi dinler ve onlara önem veririm
- Diğer insanların sorunlarını anlayabilirim;
- çatışmaları çözebilirim;
- farklılıkları kabul edebilirim;
- her bir kimsenin kaynaklarını, haklarını, limitlerini ve ihtiyaçlarını belirleyebilir ve değerlendirebilirim
- takımın menfaatlerini koruyabilirim

3. Metodolojik yeterlilikler

Ben:

- Webde bilinçli arama yapabilirim;
- MS Office (ve eklentilerini) kullanabilirim;
- sunumlar oluşturabilirim;
- web sayfaları oluşturabilirim;
- e-öğrenme ortamlarını kullanabilirim

4. Dil yeterlikleri

Ben:

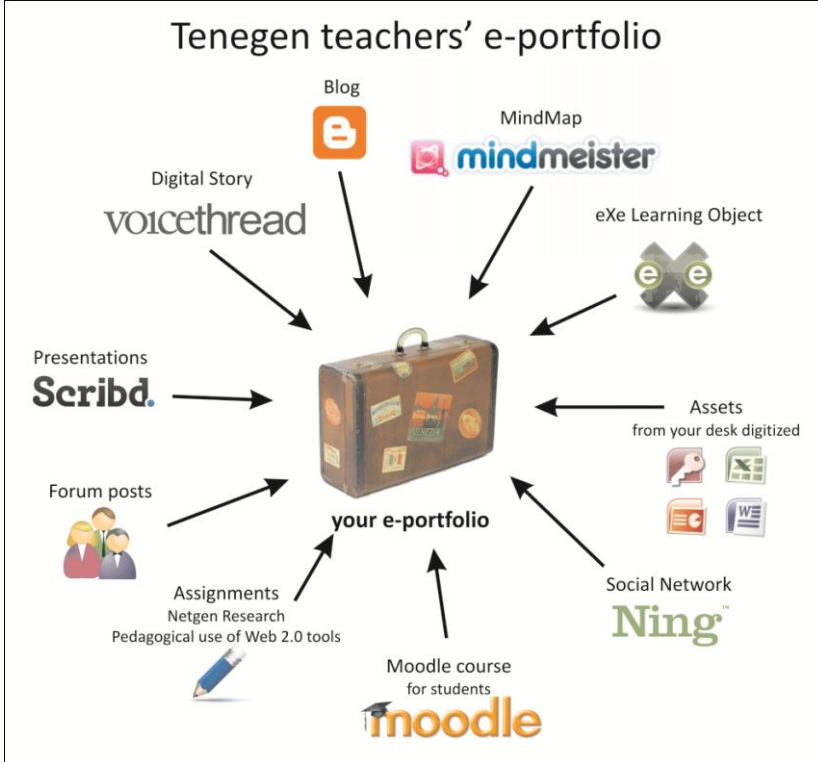
- İngilizce (Almanca vb..) dillerinde günlük ifadeleri kullanabilirim;
- İngilizce (Almanca vb..) dillerinde uzmanlık isteyen konularda iletişim kurabilirim;
- İngilizce profesyonel makaleleri okuyabilirim;
- İngilizce (Almanca vb..) dillerinde uzmanlık isteyen ders, sunum vb..lerini anlayabilirim

5. Çalışma yeterlilikleri

Ben :

- zor işlerde çalışabilirim;
- hassas konularda çalışabilirim;
- yaratıcılık isteyen konularda çözümler üretebilme;
- Başkaları ile bir takımında uyumlu olarak çalışabilirim;
- Bir takıma liderlik edebilirim;
- Bağımsız çalışabilme

Aşağıdaki resim e-portföyün olası içeriklerini gösteren bir resimdir



REFERANS ÇALIŞMALAR:

Baki,A. Birgin,O. Güven, B. Karataş, İ. Bilgisayar Destekli Bireysel Gelişim Dosyası (Portfolio) Uygulaması

Downes, Stephen (2005): E-learning 2.0

<http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>, accessed 10 June 2008)

Downes, Stephen (2006): Learning networks and connective knowledge

(<http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>, accessed 17 November 2006)

Downes, Stephen (2008): What is connectivism is? (<http://www.downes.ca/post/38653> , accessed 1. March 2008)

Gee, James Paul (2005): Why Video Games Are Good For Your Soul: Pleasure and Learning.

http://europass.cedefop.europa.eu/europass/home/vernav/Europass+Documents/Europass+CV.csp?oc=hu_HU

<http://tesl-ej.org/ej34/m1pix/graphic1.jpg>

<http://www.big-annuaire.com/Portfolio.php>

http://www.elearnspace.org/Articles/Connectivism_response.doc

<http://www.erg.sabanciuniv.edu/iok2004/bildiriler/Adnan%20Baki.doc>

http://www.iot.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=283:a-halozat-alapu-tanulas-1resz&catid=77:modszertan&Itemid=152

<http://www.ofi.hu/download.php?docID=1636>

[\[northwest.ac.uk/ac1/eMagArchive/RSCeMag2008/ePortfolioConference08/ePortfolios.jpg\]\(http://northwest.ac.uk/ac1/eMagArchive/RSCeMag2008/ePortfolioConference08/ePortfolios.jpg\)](http://www.rsc-</p></div><div data-bbox=)

https://europass.cedefop.europa.eu/europass/home/vernav/Europass+Documents/Europass+CV.csp?loc=tr_TR

Jukes, I., Dosaj, A. (2006).: Understanding Digital Children (DKs). Teaching and Learning in the New Digital Landscape. The InfoSavvyGroup <http://edorigami.wikispaces.com/file/view/Jukes+-+Understanding+Digital+Kids.pdf>

Jukes, Ian/Anita Dosaj (2003): Digital Tools for Digital Students. The InfoSavvy Group. <http://www.apple.com/au/education/digitalkids/disconnect/landscape.html>

Kulcsár Zsolt. (without year): Network Learning, part 1.

Melbourne: Common Ground, 2005.

http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf

Nyíri Kristóf (2009): Virtuális pedagógia – a 21. század tanulási környezete. (Virtual education - the learning environment of the 21st century) OKI - ÚPSZ <http://www.ofi.hu/tudastar/iskola-informatika/nyiri-kristof-virtualis>

Perelman, Lewis J. (1993): School's Out. The hyperlearning revolution will replace public education (Wired Digital 03/04), <http://www.wired.com/wired/archive/1.01/hyperlearning.html>

Pete Krisztián (évszám nélkül): Szóbeliség. (Orality) <http://ktnye.akti.hu/index.php/Szóbeliség>

Siemens, Georg (2005a): Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age (<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, accessed 1 June 2008)

Tezci, E. e Dikici, A. Oluşturmacı Uzaktan Öğrenmede Değerlendirme Yaklaşımları: Bir Dijital Portfolio Değerlendirme Örneği

The Economist, March 4. of 2010. The net generation, unplugged.

5 BÖLÜM - MOODLE'DA E-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Modülün amacı katılımcıları bir açık kaynak öğrenme ortamında (LMS) çalışmaya hazırlamaktır. Modül, LMS tarafından sunulan öğrenme tarafı ve öğretmen tarafı aktivitelerinin ayrıntılı ve uygulama odaklı demonstrasyonunu ve ortamda nasıl yönetileceğiyle ilgili tanıtımı sunar. Katılımcılar, kullanıcıların nasıl yönetileceği, derslerin nasıl oluşturulacağı, e-öğrenme içerik ve aktivitelerinin nasıl entegre edileceği konusunda hazırlanırlar. Katılımcılar kendi derslerini tasarlayıp oluşturabilecek, öğrenciler için görev ve testler yayınlayabilecek, öğrenme etkinliğini yönetebilecek, ortak çalışma ve iletişim oluşturabilecek ve öğrencilerin etkinliklerini değerlendirmek için yöntemler kullanabileceklerdir. Bunu pedagojik amaçlar açısından değerlendireceklerdir.

GİRİŞ

Moodle öğrencilere uzaktan eğitim vermek amacıyla tasarlanmış, internet üzerinden hizmet veren, açık kaynak kodlu bir yazılımdır. Bir web sayfası görünümündedir. Dağıtımı ve kullanımı internet üzerinden ücretsiz olarak yapılmaktadır. GPL genel kamu lisansı ile lisanslanmıştır. Moodle'in açılımı Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment şeklindedir. Esnek Nesne Yönelimli Dinamik Öğrenme Ortamı anlamına gelmektedir. Avustralya Curtin Teknoloji Üniversitesi Matematik Bilimi Bölümü'nden Martin Dougiamas tarafından doktora tez çalışması olarak başlayan Moodle'in ilk sürümü 20 Ağustos 2002'de yayınlanmıştır(Nart, 2007).



Moodle şu an itibarıyla 210 ülkede kullanılmakta olup, 77 ayrı dil desteği vermekte ve 75000 kayıtlı kullanıcısı bulunmaktadır. Moodle PHP tabanlı online eğitim sistemidir. Dersler modüller halinde kurulmaktadır. Linux, Unix, Windows ve Mac OS X işletim sistemlerine destek vermektedir. Deneme sürümü ve yardım sistemine internette anında ulaşılabilir. Portal mantığıyla yönetilmektedir. SSL, TSL desteği vermekte ve eklentiler modül şeklinde yüklendiği için portal yönetimi yapmış kişiler için oldukça kolay bir sistemdir(Elmas vd., 2008).

Moodle kullanıcı dostu bir programdır. Uzaktan eğitim vermek isteyen bir eğitmenin her türlü ihtiyacını karşılayabilecek özelliklere sahiptir. Kapsamlı bir web portalı olmasına rağmen sadece temel seviyede HTML ve MySQL bilgisi ile rahatlıkla yönetilebilir. Moodle'un sahip olduğu genel özellikler şöyle sıralanabilir;

1. Ölçeklenebilirlik; Sistem, 50,000 öğrencili ve binlerce kurslu örneklerle sahiptir.
2. Tek başına ticari paketlerle (WebCT ve BlackBoard gibi) yarışmakta olup eğitim sektöründe büyük bir paya sahiptir.
3. Çok büyük bir tematik topluluğa yani geliştirici ve son kullanıcı eğitmenlerden oluşan (yalnızca kendi sitesinde yarım milyondan fazla kayıtlı üye) kitleye sahiptir.

4. Geniş geliştirici kitlesi nedeniyle ürün yaşam çevrimi çok hızlıdır. Yani çok kısa sürede yeni sürümler geliştirilmektedir.
5. Çoğu son kullanıcı hiçbir programlama ve veri tabanı deneyimine sahip olmadan kullanmakta. Sorun olduğunda sorunun giderilmesi ticari sistemlerden daha hızlı olmaktadır.
6. Açık kaynak kodlu sistem olduğundan güvenlik açıklarının kapatılması ticari sistemlere göre çok daha hızlıdır.
7. Sürekli olarak çok miktarda yeni özellik (blok veya modül) geliştirilmektedir ve ücretsiz olarak dağıtılmaktadır(<http://tr.wikipedia.org/wiki/Moodle>).

1 KULLANICI GİRİŞ SAYFASI

Moodle ana sayfasına ulaşmak için bilgisayarda yüklü olan herhangi bir web tarayıcısı açılır ve ilgili Moodle sitesinin ismi adres çubuğuna yazılarak site ile bağlantı kurulur. Sitenin kullanıcı giriş sayfası Şekil 15'teki gibidir.

Kayıtlı Kullanıcılar

Kullanıcı adı ve şifrenizle buradan giriş yapınız
(Oturum desteği etkin olmalıdır)

Kullanıcı adı:
Şifre:

Bazı derslere konuk olarak erişebilirsiniz

Kullanıcı adı veya şifrenizi mi unuttunuz?

Buraya ilk defa mı geliyorsunuz?

Merhaba! Bu sitedeki derslere tam erişim için bir kaç dakikanızı ayırarak hesap açmanız gerekmektedir. Derslerden bazılarının sadece ders kaydı için bir defalığına kullanılabilecek ve sonradan gerekmeyecek "Kayıt Anahtarı" olabilir. Şu adımları izleyin:

1. Bilgilerinizi **Yeni Hesap** formuyla girin.
2. E-posta adresinize hemen bir mesaj gönderilir.
3. Mesajınızı okuyun ve içerdiği web bağlantısını tıklayın.
4. Bundan sonra hesabınız onaylanır ve giriş yapabilirsiniz.
5. Katılmak istediğiniz derse seçin.
6. Sızden bir "Kayıt Anahtarı" istenirse, eğitmeninizin size verdiği anahtarı kullanın. Bu, sizin derse "kayıtlı" yapacaktır.
7. Artık derse erişebilirsiniz. Bundan sonra kayıtlı olduğunuz derslere erişmek için yapmanız gereken tek şey, bu sayfadaki formdan kullanıcı adınızı ve şifrenizle giriş yapmaktır.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Bu seminer boyunca kullanılan LMS programları yerel ağda çalışan bir sunucu üzerinde denenmiştir. Kullanıcı adı ve şifre kısmına yönetici parolası ve şifre girildikten sonra yönetici (admin) sayfası ekrana gelir.

Şekil 16'da Moodle yönetici paneli görülmektedir. Site içeriğinde değişiklik yapmak için kullanılan menüler, bloklar halinde yönetici sayfasına yerleştirilmiştir. Orta kısımda sitede olan verilmekte olan dersler sıralanmıştır. Buradan derslerle ilgili ayarlara hızlı erişim sağlanır.

Sağ tarafta 'Düzenlemeyi aç' butonu ile sitenin genel ayarlamaları aktif hale getirilir.

Bu butunun altında site ile ilgili açıklamanın bulunduğu bir kutucuk ve bir de takvim vardır. Ayrıca sağ üst köşeden sitenin dil ayarlamaları da yapılabilir. Sol tarafta 'Site Yönetimi' olarak adlandırılan bir blok bulunur. Sitenin genel yönetimi ile ilgili ayarlamalar buradan yapılır.

'Düzenlemeyi aç' butonuna tıkladığında site ile ilgili ayarlar aktif hale gelir. Şekil 17' de görüldüğü gibi yönetim sayfasını oluşturan bloklar üzerinde ayar düğmeleri belirir. Bu düğmeler ilgili bloklar üzerinde değişiklik yapılabilir. Ayrıca 'Ana Menü' ve 'Bloklar' adlı iki menü bloğu daha ortaya çıkar. Ana Menü bloğunda iki tane açılır menü kutucuğu bulunur. Bunlarla siteye, düz metin, HTML sayfası, IMS içerik paketi vs. şeklinde kaynaklar eklenebilir ya da Moodle'ın sunduğu etkinliklerden herhangi biri eklenebilir. Sayfanın sağ alt kısmında 'Bloklar' kutucuğu ise bir açılır menü içermektedir. Bu menüden Moodle sayfasına çeşitli bloklar eklenebilir.

The screenshot displays the Moodle site management interface. On the left, there are three main sections: 'Site Yönetimi' (Site Management), 'Netvibes'da Öğretmenlerin Blogları' (Teachers' Blogs on Netvibes), and 'Öğrenme Araçları' (Learning Tools). The 'Site Yönetimi' section includes a search bar and a list of settings such as 'Bildirimler', 'Kullanıcılar', 'Dersler', 'Notlar', 'Bölge', 'Dil', 'Eklentiler', 'Güvenlik', 'Görünüm', 'Ana sayfa', 'Sunucu', 'Ağ', 'Raporlar', and 'Çeşitli'. The 'Netvibes'da Öğretmenlerin Blogları' section shows 'Moodle içindeki kişisel bloglar' and 'Öğretmenlerin blogları'. The 'Öğrenme Araçları' section features icons for various learning tools like a globe, a book, a video camera, a document, and a folder.

The main content area is titled 'Bütün Üyelerimiz ve Misafirlerimiz Hoşgeldiniz!' (Welcome to all our members and guests!). It contains a message from Leonardo da Vinci program, a pilot course announcement, and a list of activities: 'Agora - Genel Forum', 'Video eğitim', and 'Haberler!'. Below this, there are navigation links for 'devamı...' and 'Kişisel Bloglar'. The 'Tenegen dersi' (Tenegen lesson) section includes a folder icon and a link to 'Tartışmalara katılmak isterseniz, simgeleri tıklayın!' (If you want to participate in discussions, click the icons!). The lesson content describes a pilot course for teachers and educators, mentioning a weekly course starting in September, a 50-minute daily lesson, and a final test in October.

On the right side, there are several floating blocks: 'Düzenlemeyi kapat' (Close editing), 'Çevrimiçi Kullanıcılar' (Online Users) showing 1 user (Gábor Lajtos), 'Mesajlar' (Messages) showing 'Yeni mesaj yok' (No new messages), 'Bu haftanın dersi!!!' (This week's lesson!!!) featuring a TED talk by Sir Ken Robinson, and 'Tenegen anketi araştırması' (Tenegen survey research) with a link to 'Mythos oder Realität? Merkmale der Internet-...'.

2 SITE YÖNETİMİ

Ana sayfa ile ilgili düzenlemeler tamamlandıktan sonra ‘Düzenlemeyi kapat’ yazan butona basılarak yönetici(admin) sayfasına geçilir. Burada sol taraftaki ‘Site Yönetimi’ isimli blok Moodle yönetiminin merkezini oluşturmaktadır. Site yönetimi ile ilgili önemli ayarlamalar buradan yapılır. Bu ayarlamalar çeşitli başlıklar halinde sıralanmıştır. Bunlar sırasıyla;

Bildirimler

Burada Moodle’ın kullanıcı ile ilgili yaptığı uyarılar, bilgilendirmeler bulunur.

Kullanıcılar

Kullanıcıların kimlik denetimleri, kullanıcı hesap ayarları ve yetkilendirmelerle ilgili düzenlemeler yapılır.

Dersler

Sisteme ders eklemek, ekli olan dersleri düzenlemek, ders kaydı ayarları, sistemin varsayılan ders ayarları ve yedeklemeler buradan yapılır.

Notlar

Öğrencilerin başarı durumunun değerlendirilmesi ile ilgili ayarları içerir. Ölçeklendirme ve raporlama ayarları buradan yapılır.

Bölge

Site kullanıcıları ve sitenin bulunduğu sunucu için geçerli zaman ve bölge ayarları yapılır.

Dil

Buradan sitenin dil ayarları yapılır. İnternette farklı dil paketleri indirilerek dil seçenekleri artırılabilir. Ayrıca dil düzenleme seçeneği ile sitede bulunan tercümesi yapılmamış cümlelerin çevirisi de yapılabilir, dil paketi düzenlenebilir.

Eklentiler

Sitede bulunan etkinliklerin ve blokların düzenlenmesi yapılır. Ayrıca filtreleme özelliği ile e-mail koruması, istenmeyen sözcüklerin sansürlenmesi, metin ön bellek ömrünün belirlenmesi vb. ayarlar buradan yapılır.

Güvenlik

Siteye giriş kurallarının belirlenmesi, kullanıcı profil bilgilerinin gizlilik seviyesi, dersler için kullanılan eklentilerin sınırlandırılması ve siteye yüklenecek dosyalara uygulanacak virüs taraması ile ilgili ayarlar buradan yapılır.

Görünüm

Sitede kullanılan temalar, takvim ayarları, HTML düzenleyicinin görünümü, Moodle belgeleri, kişisel Moodle, ders yönetici rollerinin belirlenmesi vb. ayarlar yapılır.

Ana Sayfa

Ana sayfanın biçimlendirilmesi, gerektiğinde yedeklenmesi veya geri yüklenmesi, ana sayfada gezinen kullanıcının yetkilendirilmesi, site dosyalarının düzenlenmesi işleri buradan yapılır.

Sunucu

Sitedeki e-posta, RSS, istatistik, oturum yönetimi, veritabanı, hata ayıklama gibi önemli ayarlamalar yapılır.

Ağ

Moodle kullanan diğer sunucularla bağlantı kurmayı sağlar. SSO erişim kontrolü ve XML-RPC sunucuları ile ilgili ayarlar buradan yapılır.

Raporlar

Sitenin durumunu belirten raporlar verir. Yedeklemeler, kayıtlar, günlükler, sitenin güvenlik durumu, istenmeyen e-posta engelleyicisi ayarları, site ile ilgili istatistikler, hataları araştıran toplu testler buradan takip edilir.

Çeşitli

XMLDB düzenleyicisi ile deneysel olarak üretilmiş bazı özellikler bulunur.

Bu listenin en altında küçük bir arama çubuğu bulunur. Bu arama çubuğundan ulaşılacak istenen ayarla ilgili herhangi bir kelime arattırılarak kısa yoldan gerekli menülere ulaşılır. Ayrıca, kullanıcı bu menülere ulaşmak için ille de ana sayfaya gelmek zorunda değildir. Moodle başka yerlerden de bu ayarlara ulaşmaya imkan verir. Örneğin, eğitimci bir dersi düzenlerken hemen yan menüden ana sayfadaki pek çok ayara ulaşılabilir. Derse katılacak kişilerin yetkilendirilmesi, dersin yedeğinin alınması vb. işlemleri ana sayfaya gitmeden yapabilir.

3 KULLANICI HESABI OLUŞTURMAK

Moodle'a veya herhangi başka bir web destekli eğitim sitesine girildiğinde, basit bir karşılama ekranı ile sitenin genel tanıtımı yapılmaktadır. Bazı eğitim sayfalarında ders içeriklerine doğrudan erişim hakkı olmasına rağmen birçok web destekli eğitim veren sitede içeriğe erişilebilmesi için kullanıcı girişi yapılması gerekmektedir (Mısırlı, 2007).

Siteyi kullanan öğrencilerin ders içeriklerinden faydalanabilmesi ve öğrencilerin derslere devam durumu, başarı düzeyi gibi bilgilerin toplanıp değerlendirilebilmesi için her öğrencinin kendisine ait bir kullanıcı hesabının olması gerekir. Siteye girmek isteyen bir öğrenci Şekil 15'teki site giriş sayfasından kullanıcı adı ve şifresini kullanarak giriş yapabilir. Eğer siteye kayıtlı bir kullanıcı değilse 'Yeni Hesap Oluştur' düğmesine tıklayıp Şekil 18'de görülen kayıt sayfasındaki bilgileri doldurarak sisteme kayıt olabilir. Giriş sayfasının Şekil 15'teki gibi görüntülenebilmesi için Site Yönetimi bloğundan Kullanıcılar→Kimlik Denetimi→Kimlik Denetimini Yönet bölümünde 'Kendi Kendine Kayıt' özelliğini aktive etmesi gerekir. Bu özellik aktive olmadığı zaman kullanıcı kayıt menüsü görüntülenmez. Sadece siteye giriş menüsü görüntülenir. Gerekli yerler doldurulup 'Yeni Hesabı Oluştur' düğmesine tıklandıktan sonra Şekil 19'daki uyarı mesajı görüntülenir. Kayıt işlemi tamamlandıktan sonra kullanıcının siteye girebilmesi için hesabını onaylatması gerekir. Bu mesaj uyarınca kendi posta kutusuna gönderilmiş olan e-maildeki linke tıklayarak onaylama işlemi tamamlamış olur. Hesap onaylama işlemi gerektiğinde yönetici tarafından 'Kullanıcılar' menüsünden el ile de yapılabilir.



Lifelong Learning Programme



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Bu e-posta adresinize (**draguthleo@hotmail.com**) bir mesaj gönderildi.

Bu mesaj, kaydınızı tamamlamanız için basit yönergeleri içermektedir.

Bu işlemleri yaparken bir zorlukla karşılaşırsanız site yöneticisiyle iletişim kurabilirsiniz.

Devam

Kullanıcıların yetki alanları üstlendikleri rollere göre değişir. Roller yönetici tarafından atanır. Ana sayfada Sistem Yönetimi→Kullanıcılar→İzinler yolu takip edilerek yetkilendirme ayarlarına ulaşılır. Buradan ‘rolleri tanımla’ seçeneği ile sitede mevcut olan rollerin yetki alanları düzenlenebilir veya yeni rol eklenebilir. ‘Sistem rollerini ata’ seçeneği ile kayıtlı kullanıcıların rol dağılımı yapılabilir(Şekil 20). ‘Kullanıcı ilkeleri’ seçeneğinden sistemdeki kullanıcılarla ilgili varsayılan rol atama ayarları yapılır.

Sistem rollerini ata ?

UYARI! Bu sayfada atadığınız bütün roller sistemin tamamına atanmış kullanıcılar olacaktır. Ayrıca ana sayfadaki ve bütün kurslardaki rolleri etkileyecektir.

Atanacak rol Student

Kayıt süresi Limitsiz Başlangıç Bugün (20 Aralık 2010)

17 mevcut kullanıcı

24 olası kullanıcı

?

4 DERS EKLEMEK

Siteye ders eklemek için Site yönetimi→Dersler→Ders ekle/düzenle yolu takip edilir ve Şekil 21'deki ders ekleme/düzenleme sayfasına ulaşılır. Bu sayfada dersler kullanıcının belirlediği kategoriler altında sıralanırlar. Burada kullanıcı, herhangi bir kategori üzerinde değişiklik yapabilir, alt kategoriler açabilir ve derslerin ait olduğu kategorileri değiştirebilir. Hiyerarşik bir yapı söz konusudur. Karşısında 'Üst' yazan kategoriler en tepededir diğerleri onların altında sıralanırlar. Uygun bir kategori seçildikten veya dersin çeşidine göre bir kategori oluşturulduktan sonra 'Yeni ders ekle' düğmesine tıklanır ve ders ayarlarına geçilir. Dersin ismi, işleniş biçimi(Konu biçimi, LAMS biçimi, SCORM biçimi, Haftalık biçim vb.), kaydolma şekli gibi dersin temel özellikleri belirlenir. Bir sonraki adımda kullanıcılara rolleri atanır. Ardından da ders düzenleme sayfasına geçilir. Böylelikle sitede bir ders açılmış olur. Bundan sonra sıra içerik eklemeye gelir.

Home ► Yönetim ► Dersler ► Ders ekle/düzenle

Blok düzenleme açık | Düzenlemeyi kapat

Site Yönetimi

- Bildirimler
- Kullanıcılar
- Dersler
 - Ders ekle/düzenle
 - Ders kayıtları
 - Ders varsayılan ayarları
 - Ders isteği
 - Bekleyen istekler
 - Yedeklemeler
- Notlar
- Bölge
- Diğer
- Eklentiler
- Güvenlik
- Görünüm
- Ana sayfa
- Sunucu
- Ağ
- Raporlar
- Çeşitli

Ara

Yönetici Yer İmleri

yer imlerine ekle

Ders Kategorileri

Ders Kategorileri	Dersler	Düzenle	Kategoriyi taşı:
Tenegen Courses (TC01; TC03; TC04; TC05)	7	⚙️ ✕ ⚙️	Üst
TC02-Networked learning	7	⚙️ ✕ ⚙️	Tenegen Courses (TC01; TC03; TC04; TC05)
Teacher's Room Administration	1	⚙️ ✕ ⚙️	Üst
Laboratory	10	⚙️ ✕ ⚙️	Üst

Yeni ders ekle | Yeni kategori ekle | Onay bekleyen dersler

Şekil 22'de az önce anlatılan tarife göre açılmış, Konu biçiminde işlenecek olan bir dersin düzenleme sayfası görülmektedir. Sayfanın sağında ve solunda daha öncekilerle benzer menü blokları bulunur. Bu bloklardaki menüler konunun başında anlatılanlarla aynı işlevlere sahiptir. Kullanıcının işini kolaylaştırmak ve işlemleri hızlandırmak amacıyla yerleştirilmişlerdir. Ayrıca sağ alt köşede bulunan blok ekleme kutucuğundan faydalanarak yeni menü blokları eklenebilir. Kullanıcı istemediği blokları sayfadan silebilir. Bu da kullanıcılara sınırsız kişiselleştirme olanağı sağlar. Sayfanın orta kısmında ders materyallerini eklemek için kullanılan ders editörü bulunur. Şekil 22'deki editör iki konu içerir ve Konu biçimli ders için tasarlanmıştır. Şekil 23'te ders düzenleme sayfasının editör ayrıntısı görülmektedir. Editör ikisi konu bir tanesi de 'Haber forumu' olmak üzere üç parça halinde hizmet vermektedir. Haber forumu ile kullanıcılar birbirlerine eş zamansız iletiler gönderebilir, dosya paylaşımı yapabilir. Diğer iki blok ise derse materyal ekleme için kullanılır.

Home ▶ TC01 Rol değiştir Düzenlemeyi kapat

Agora

Topluluk

Laboratory

Etkinlikler

Konu özeti

TC01 E-Öğrenme

1 **Tenegen Modülü Açıklaması**

2 **Öz değerlendirme**

Bu anket sizin yeterliliklerinizi başkası tarafından değil bizzat kendi tarafınızdan ölçebilmeniz amaçlanarak hazırlanmıştır. Size modüle başlarken ve birde bitirdikten sonra anketi doldurmanızı tavsiye ediyoruz. Çıkacak olan her iki sonucuda karşılaştırmanız ilginç olacaktır.

Çevrimiçi Kullanıcılar

(Son 5 dakika)

Mesajlar

Takvim

December 2010

Pzt	Sal	Çrş	Prş	Cum	Cmt	Paz
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Olay imleri

Genel Ders Kullanıcı

Teachers on the Net

Konu özeti

TC01 E-Öğrenme

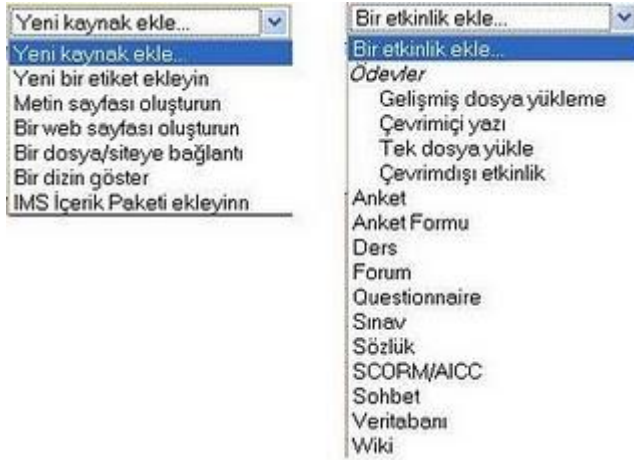
1 **Tenegen Modülü Açıklaması**

2 **Öz değerlendirme**

Bu anket sizin yeterliliklerinizi başkası tarafından değil bizzat kendi tarafınızdan ölçebilmeniz amaçlanarak hazırlanmıştır. Size modüle başlarken ve birde bitirdikten sonra anketi doldurmanızı tavsiye ediyoruz. Çıkacak olan her iki sonucuda karşılaştırmanız ilginç olacaktır.

5 DERS İÇERİĞİ EKLEMEK

Burada bulunan iki açılır menü derse katılan öğrencilerin yararlanabileceği bir kaynak ve etkinlik eklemek için kullanılır. Şekil 24'te bu menüler ve içerikleri gösterilmiştir. Öğrenciye konu ile ilgili kaynaklar bir IMS içerik paketi ya da bir metin sayfası olarak veya bir web, sayfası şeklinde verilebilir. Bunun haricinde içinde ders materyalinin bulunduğu bir klasör hazırlanabilir. Öğrenci bu klasördeki dosyaları bilgisayarına indirerek depolayabilir. Ayrıca ders içeriği ile ilgili sitelere bağlantı verip internetin sınırsız kaynaklarından faydalanmak da mümkündür. Kaynaklar dersin zenginliğini artırırken etkinlikler de konunun etkileşimli bir şekilde işlenmesini sağlar. Konu ile uyumlu kaynak ve etkinlik birleşimi sanal eğitimde başarıyı getirir. Şimdi Moodle'un sunduğu etkinlik seçeneklerine kısaca bir göz atalım.



Ödevler

Moodle ile bir öğrencilere ödev vermek için etkinlik menüsünden 'Ödevlere' tıklanır ve sunulan ödev çeşitlerinden biri seçilir. Tüm ödev çeşitleri için hazırlanmış bir ayar sayfası vardır. Bu sayfadan ödev teslim tarihleri, ödevin puan değeri, varsa yüklenecek dosyanın maksimum boyutu gibi pek çok ayarı yapılabilir. Öğrencilerden ödevlerini, önceden belirlenen bir formatta hazırlayıp, bir dosya şeklinde yüklemeleri istenebilir. Bu hazırlanmış bir grafik, video, ya da bir performans ödevi olabilir. Bunun dışında çevrimiçi ödevler verilebilir. Bu ödevlerde öğrenci ödevi Moodle üzerinde basit bir metin editörünü kullanarak hazırlar ve teslim eder. Eğitimci de bu ödevleri değerlendirir, gerektiğinde öğrencilere geribildirim yapar.

Anket

Bir web sitesi için kullanıcı düşünceleri çok önemlidir. Çünkü, bir web sayfasının yapılış amacı içeriğini kullanıcılara en etkili biçimde sunmaktır. Bunun için, sayfa tasarımcıların sık sık ziyaretçilerin ya da kayıtlı site kullanıcılarının görüşlerine başvurmaları gerekir. Bunu da sağlamanın en iyi yolu anket düzenlemektir. Kullanıcılar ilgili anketi doldurarak site hakkındaki görüşlerini belirtirler. Tasarımcılar da bu anket sonuçlarına göre site yapısında değişikliğe giderler. Moodle için de aynı durum söz konusudur. İyi bir ders içeriğinin

üretilebilmesi için mutlaka kullanıcıların görüşleri alınmalı ve bu görüşler doğrultusunda ders tasarımları değiştirilmelidir. Bu sebeple Moodle için bir anket editörü tasarlanmıştır. Şekil 25'te görülen editör sayfası tek çeşit anket yapmaktadır. Bu çoktan seçmeli tek soruluk bir ankettir. Sorulan soru için çoktan seçmeli cevaplar bulunur. İsteğe bağlı olarak cevap sayısı sınırlanabilir. Ayrıca anket sonuçlarının görüntülenmesi, oylama süresinin kısıtlanması gibi bazı ayarlar da buradan yapılır.

Anket Formu

Moodle'da ayrıca çok sorulu hazır anket formları bulunur. Bunlar Moodle kurulumu ile standart olarak gelirler. Bu formlar üzerinde değişiklik yapılamaz. Sadece anketle ilgili tanıtım yapmak için bir ön yazı yazılabilir ve hazır anketlerden biri seçilerek kullanıcıların oylamasına sunulabilir. Şekil 26'da Anket Formu editörü ve Moodle'da hazır bulunan anket seçenekleri görülmektedir.

Ders

Moodle ile ders içine etkinlik olarak başka bir ders eklenebilir. Bu dersin farkı konunun işleniş biçimini belirli bir sıraya koyma imkanı vermesidir. Etkinlik menüsünden 'Ders' seçeneği seçildiğinde tanıdık bir ders düzenleme editörü ekrana gelir. Bu editörden, eklenecek dersle ilgili not seçenekleri, akış kontrolü, ders biçimi, erişim kontrolü gibi birtakım ayarlamalar yapılır ve dersin yönetim ayarları tamamlanır. Bundan sonra sıra dersin tasarlanmasına gelir ve tasarım ekranı görüntülenir. Burada konu başlıklara ayrılarak sayfa sayfa hazırlanır ve öğrencinin bir sayfadaki etkinliği bitirdikten sonra hangi sayfaya yönelmesi gerektiği, sınavların nasıl yapılacağı gibi ayrıntılar belirlenir. Dersin bu şekilde tasarlanması başlı başına bir iştir ve tasarımcının Moodle'a son derecede hakim olması gerekir.

Forum

Konu ile ilgili tartışmak bilgi ve dosya alışverişi yapmak için hazırlanmış eşzamansız paylaşım ortamıdır.

Questionnaire - Soru Formu

Moodle için tasarlanmış bir anket editörü eklentisidir. Kullanıcının kendi anket formlarını hazırlamasını sağlar. Öğrencilere tek seferde birden fazla anket sorusu sorulabilmesi imkanı verir. Standart kurulumla gelmez. 'http://moodle.org/' sitesinden ilgili dosyalar indirilir ve sitenin kurulduğu './moodle/mod' klasörü altına kopyalanır. Sonra site açıldığında ana sayfada bir uyarı verir ve yönergeler takip edilerek eklenti kurulumu tamamlanır. Eklenti çalıştırıldığı zaman yine diğerlerinde olduğu gibi bir düzenleme sayfası açılır ve buradan genel ayarlamalar yapılır.

Sınav

Derse sınav eklemek için etkinlik menüsünden 'Sınav' seçeneği seçilir. Seçimin ardından Şekil 27'deki sınav düzenleme sayfası görüntülenir. Sınavın başlangıç ve bitiş tarihleri, sınav süresi, sınavla ilgili açıklamalar, sınavın uygulanış şekli, sonuçların değerlendirilmesi ve sınav güvenliği gibi genel ayarlar bu sayfadan yapılır. Eğitimi isterse, sınava giriş için bir güvenlik

parolası belirleyebilir. Ayrıca sınava giriş için IP kısıtlaması yapabilir. Böylelikle sınava sadece belirli IP adresine sahip bilgisayarlardan erişilmesi sağlanır. Sınava sadece okulun bilgisayar laboratuvarından erişim izni verilerek öğrencinin sınav saatinde sınav yerinde olması sağlanabilir. Genel ayarlar yapıldıktan sonra en altta bulunan 'Kaydet ve göster' düğmesine tıklanır ve Şekil 28'de görülen soru ekleme sayfasına geçilir. Burada içinde sınav sorularının ve soru bankasının bulunduğu iki ayrı blok vardır.

Sınava henüz herhangi bir soru eklenmediğinden sorular kısmı boş olarak görüntülenmektedir. Sınava soru eklemek için soru bankasından 'Yeni soru oluştur' açılır menüsüne tıklanır. Burada Moodle, sınav sorulabilecek on çeşit soru tipi sunar. Uygun bir soru tipi seçilerek ilgili düzenleme sayfasından gerekli soru üretimi yapılır. Bu soru tiplerine kısaca göz atmanın yararlı olacağı aşikardır.

Hesaplanmış

Matematiksel hesaplamalarla ilgili soruların üretiminde kullanılır. Burada eğitimci ilk olarak, sonradan Moodle'ın değerler atayabileceği parametreler içeren bir soru metni hazırlar. Soru metni aşağıda verilen örnekteki gibi olmak zorundadır.

'Tabanı {a} birim ve bu tabana ait yüksekliği {b} birim olan bir üçgenin alanını hesaplayın.'

Burada {a} ve {b} Moodle'ın kullanabileceği, değerler atayabileceği parametrelerdir. Düzenleme sayfasındaki yanıt bölümünde 'Doğru Yanıt Formülü' olarak üçgenin alan formülü $(\{a\}*\{b\})/2$ şeklinde girilir. Sorunun not değeri %100 olarak ayarlanır. En altında birim kısmı bulunur. Burada cevabın varsa birimi belirtilir ve sonraki sayfaya geçilir. Yönergeler takip edilerek sorunun düzenlenmesi tamamlanır. Artık üretilen soru Moodle'ın soru bankasına kaydedilmiştir ve istenildiği zaman kullanılabilir. Moodle ürettiği farklı sayıları soruda belirtilen parametrelere atayarak birbirinde farklı hesaplama sorularını otomatik olarak üretir.

Açıklamalar

Bu soru tipi herhangi bir cevaplama gerektirmez. Basit bir metin editöründen ibarettir. Bu editörle resim, tablo, grafik gibi nesnelere eklenebilir. Sınav esnasında açıklamalar yapmak amacıyla kullanılır.

Yazılı

Klasik yazılı sınavının sanal ortama uyarlanmış şeklidir. Burada öğrenciye konu ile ilgili bir yorum sorusu sorulur ve öğrenci bir metin editörü yardımıyla soruyu yanıtlar.

Eşleştirmeli

Bu soru tipinde iki sütunlu bir tablo oluşturulur. Bir tarafta sorular sıralanmıştır. Diğer tarafta her soruya karşılık gelen bir açılır menü bulunur. Bu menüdeki cevap listesinden doğru cevap seçilerek soru yanıtlanır.

Tümleşik Yanıtlar (Cloze)

Öğrenciye içinde doldurması gereken boşluklar ve açılır menülerin bulunduğu bir metin verilir. Öğrenci boşlukları doldurarak ya da açılır menüden doğru yanıtı seçerek soruyu yanıtlar.

Çoktan Seçmeli

Çok seçenekli test tipi sorular üretilir. Öğrenci şıklardan biri seçerek soruyu yanıtlar.

Kısa Cevap

Burada birkaç kelimelik kısa yanıtı olan sorular sorulur. Soruya cevap olabilecek benzer anlamlar taşıyan kelimelerden bir doğru yanıt listesi hazırlanır. Böylelikle öğrencilerin özellikle eşanlamlı kelimelerden dolayı mağdur olmaları önlenir.

Numaralı

Cevabı bir sayı olan kısa sorular sorulur.

Rasgele Kısa Cevaplı Eşleştirme

Soru bankasında bulunan kısa cevaplı sorulardan rasgele seçim yaparak sınava ekler.

Doğru/Yanlış

Sınava cevabının doğru veya yanlış olarak verildiği kısa sorular ekler.

Moodle ile hazırlanan bir soru tekrar tekrar kullanılabilmesi için soru bankasında depolanır. Üretilen sorular kategorilere ayrılır. Böylelikle zamanla artan soru sayısının doğuracağı karmaşa önlenmiş olur. Moodle farklı isimler altında kategoriler açılmasına izin verir. Yeni bir kategori tanımlamak için, sınav düzenleme sayfasında 'Kategoriler' sekmesine tıklanır ve ekrana gelen düzenleme sayfasındaki yönergeler takip edilerek yeni kategori tanımlanmış olur. Üretilen kategorinin ismi soru düzenleme sayfasında bulunan kategori açılır menüsünde belirir. Soru üretildikten sonra bu kategori altında saklanabilir ve daha sonra gerektiğinde yine bu kategoriden seçilerek kullanılabilir.

Sözlük

Öğrencilerin dersi takip ederken faydalanabilecekleri konu ile ilgili teknik terimlerin anlamlarını içeren elektronik bir sözlüktür.

SCORM

Her ne kadar Moodle ile ders hazırlamak kolay olsa da ders içeriğinin planlanması, üretilmesi ve denemesi uzun ve zahmetli bir iştir. Her seferinde ders içeriği hazırlamak yerine, üretilmiş ve belirli bir standartta hazırlanmış içerik paketlerinden faydalanmak zamandan ve emekten tasarruf sağlar. Bu amaçla Moodle'da derse SCORM içerik paketi ekleme seçeneği konmuştur. Ekleme menüsünden SCORM seçilir ve ekrana gelen düzenleme sayfasından paketin yüklenmesi ve dersin işlenişi ilgili genel ayarlamalar yapılır. Ardından SCORM içerikli ders sunuma hazır hale gelir.

Sohbet

Öğrencilerin ve öğretmenlerin eşzamanlı olarak tartışma yapabildikleri sanal sohbet ortamıdır.

Veritabanı

Öğretmen ve öğrencilerin birlikte oluşturmalarına izin verilen ders ile ilgili çeşitli kayıtların girilebildiği bağımsız bir veritabanı etkinliğidir.

Wiki

Öğrencilerin ve öğretmenlerin kendi makalelerini yazıp yayınlatabildiği bir bilgi paylaşım ortamıdır.

6 NOTLAR VE İSTATİSTİKLER

Öğrencilerin kurs içindeki durumlarının otomatik olarak izlenmesini sağlayan basit bir veri toplam aracıdır. Şekil 29'daki tablo bir kursa devam eden öğrencilerin başarı durumlarını göstermektedir. Bu tablodaki öğrencilerden herhangi birinin ismine tıklanarak o öğrenciye ait istatistiksel bilgilere rahatlıkla ulaşılabilir. Öğrenci hakkında durum değerlendirmesi yapılabilir. Tabloda bulunan veriler daha sonra tekrar işlenmek amacıyla bilgisayara kaydedilebilir. Moodle bu verilerin, düz metin dosyası, Excel çalışma yaprağı, OpenDocument çalışma yaprağı veya XML dosyası şeklinde kaydedilmesine izin vermektedir.

Moodle site ile ilgili verilerin istatistiğini de tutabilir. Eğer ana sayfada Site yönetimi→Sunucu→İstatistikler yolu takip edilirse Moodle'ın istatistik düzenleme sayfasına ulaşılır. Buradan 'İstatistikleri etkinleştir' kutucuğu işaretlenir ve istatistiklerin işlenmeye başlama saati, maksimum çalışma süresi gibi temel ayarlar yapılır. Ardından sistem belirlenen süre içinde istatistikleri işlemeye başlar ve öngörülen gün sayısı tamamlandığında sonuçlar görüntülenir.

REFERANS ÇALIŞMALAR:

Elmas, Ç., Doğan, N., Biroğul, S. ve Koç, M.S., 2008, Moodle Eğitim Yönetim Sistemi İle Örnek Bir Dersin Uzaktan Eğitim Uygulaması. Bilişim Teknolojileri Dergisi, Cilt:1, Sayı: 2, Mayıs 2008.

Nart, B., 2007, Uzaktan Eğitim İçin Sınav Modülünün Hazırlanması, Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Elektronik ve Bilgisayar Eğitimi Bölümü, Şubat 2007, Ankara.

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Moodle>

6 BÖLÜM - EĞİTİMDE ICT ARAÇLARI

MEDYA UNSURLARI

Okuma parçası

Dersin içerisinde bu modül okuma parçaları ve aynı zamanda alıştırmalar içermektedir. Modüllerin hiç biri zorunlu değildir ve bu modüle bunu vurgulamanın önemli olduğunu düşündük! Her öğretmen zaman darlığından dolayı bir resme rötuş yapmayı, bir seste bulunan gürültüyü azaltmayı, bir videoyu düzeltmeyi, efektler uygulamayı ve bu dosyalardan tam bir karşılıklı etkileşim multimedya uygulaması yapmayı istemez veya bunları yapamaz.

İlk (TC01) modül boyunca multimedya düşüncesini öğrendik. Şimdi devam edeceğiz ve ayrıntılara göz atacağız, sadece teoride değil aynı zamanda pratikte de alıştırmaya yapacağız. Bir medya unsurunun ne demek olduğunu ve ne çeşit özelliklere sahip olduklarını öğreneceğiz. Çeşitli unsurların nasıl entegre edileceği ve hatta her birinin nasıl oluşturulacağı konusu açıklığa kavuşacak. Kazanacağımız en önemli becerilerden bir tanesi bir elektronik dersin nasıl planlanacağı ve ardından nasıl oluşturulacağıdır!

Hepsinden önemlisi multimedya unsurlarının arasından dijital metni, resmi, hareketli resmi (video, animasyon), sesi ve bunların özellikleri veya niteliklerini tanıyacağız.

Teorik bölümleri okuduktan sonra ek kitaplardan pratik bilgileri, faydalı alıştırmaları ve küçük görevleri alacaksınız.

Period ending (Month)	Guest	Student	Teacher	Administrator	All	Logs
1 February 2011	28	175	2	4586	4712	Course Logs
1 January 2011	7	43	28	1680	1730	Course Logs
1 December 2010	61	5007	111	1606	6495	Course Logs
1 November 2010	1	60	0	1692	1693	Course Logs
1 October 2010	9	25	0	1141	1177	Course Logs
1 September 2010	0	0	0	2	2	Course Logs
1 August 2010	7	0	0	1237	1244	Course Logs
1 July 2010	2	0	0	528	530	Course Logs
1 June 2010	0	0	0	17	17	Course Logs
1 May 2010	0	0	0	97	97	Course Logs
1 April 2010	13	6	8	2491	2504	Course Logs
1 March 2010	23	626	155	6043	6074	Course Logs
1 February 2010	1	280	10	1630	1631	Course Logs

1 DIJITAL METİN

Yazılı metin standart ortam iletme okutması içeriğini en yüksek seviyede görsel teknikler içeren bir ders programı olması durumunda dahi hâlâ sürdürmektedir.

Son bir karşılaştırma bakımından metnin en basit birim olduğunu düşünebiliriz ancak internette yayınlanan sadece birkaç mültimedya eğitimsel materyalinin ya da eğitime içeriğinin metinlerin anlaşılabilir, iyi okunabilir ve çalışma için uygun olmalarının yolu olan tipografik olasılıkları (yazı tipi, yazı tipi boyutu, renkler) birleştirilebileceğini ifade edebiliriz.

Elektronik ders programlarında tipografi kurallarına uyulmasının, basılı kitap tasarımları durumundaki kadar önemli olduğunun unutulmaması gerekir.

ELEKTRONİK METİNLER YÖNETİMİNİN TEMEL YAZMA KURALLARI

Noktalama işaretlerinden (nokta, virgül, soru işareti ve ünlem işareti) önce boşluklar kesinlikle konulmaz ancak sonuna konulması zorunludur.

Azt gondolhatnánk, hogy az alkalmazás szemponjtábol a szöveg a legegyszerűbb elem, mégis azt látjuk, hogy kevés multimédia oktatóanyag, interneten publikált tananyag képes úgy ötvözni a tipográfiai lehetőségeket (betűtípusokat, betűméretet, színeket), hogy a szöveg érthető, jól olvasható, tanulásra alkalmas maradjon.

Azt gondolhatnánk, hogy az alkalmazás szemponjtábol a szöveg a legegyszerűbb elem, mégis azt látjuk, hogy kevés multimédia oktatóanyag, interneten publikált tananyag képes úgy ötvözni a tipográfiai lehetőségeket (betűtípusokat, betűméretet, színeket), hogy a szöveg érthető, jól olvasható, tanulásra alkalmas maradjon.

Azt gondolhatnánk, hogy az alkalmazás szemponjtábol a szöveg a legegyszerűbb elem, mégis azt látjuk, hogy kevés multimédia oktatóanyag, interneten publikált tananyag képes úgy ötvözni a tipográfiai lehetőségeket (betűtípusokat, betűméretet, színeket), hogy a szöveg érthető, jól olvasható, tanulásra alkalmas maradjon.

Parantezler ilgili metnin bitişigine "yakın olarak" ayarlanmalıdır. Parantez açma işaretinin önünde bir boşluk vardır ancak arkasında boşluk olmamalıdır. Parantez kapatma işareti için bunun tersi geçerlidir.

Tire işareti yerine eksi işaretini kullanmayın!

İki nokta üst üstden sonra metin her zaman küçük harfle başlamalıdır.

Metin "aşırı derecede" süslü olmamalıdır. Kelime işlemcide çok sayıda düzenleme olasılıkları bulunmaktadır. Çalışmamızın cazibe tarafından etkilenmesine çok fazla müsaade edersek çalışmamız zevksiz bir "kitsch" haline gelir.

Metin görüntüsünün ve harf renklerinin uyum içinde olmadığı sayfalar internette sıklıkla görülebilmektedir. Bu yolla metnin kendisi okunamaz bir hale gelir.

Her iki durumda da rahatsız edici bir derleme görebilirsiniz. Metinler güçlükle okunabilir ve estetik değillerdir. Metin biçimindeki (belki ilk bakışta görülemeyebilen) diğer bir hata da metinlerde tünel adı verilen boşlukların olmasıdır. Bu neden olur? Çünkü metin her iki yana yaslanmıştı ancak hiçbir satır sonu kelime bölme işareti yoktur. Kelime işlemci, kelimeler arasındaki boşlukları uzatır. Bu sorunla basılı medyada da sıkça karşılaşabiliriz.

Herhangi bir elektronik eğitim bağlamında bir metin görüntüsünden minimum beklenti, **yazı tipleri boyutlarının her anlamda okunabilir olmasıdır.**

Bir metnin okunabilirliđi ařađıdaki faktörlerle birlikte belirlenebilir:

- yazı tipi türü (Times New Roman, Arial , Verdana vb.)
- yazı tipi stili (**koyu**, *italik*, altı çizili, vb.)
- metnin arka fonu (**metnin fon rengi**)
- seçilen renkler

METİN STİLİNİN STANDART KURALLARI

- Tümü büyük harflerden oluşın metinler çok yerde kullanılmamalıdır,
- Bir sayfada iki türden fazla yazı tipi kullanılmamalıdır,
- Hiçbir sayfa metinlerle aşırı şekilde doldurulmamalıdır,
- Okunabilirlik vurgulamalarla ve çerçevelerle (gölgelemeyle) artırılabilir.

Arka Fon

Ekranın arka fonu sayfanın yapısını deđiřtirir. Tanımlayıcı bir metin olması durumunda basit bir arka fonun seçilmesi kullanışlıdır. Bu durumda arka fonun rengi yumuşak olmalıdır. Amaç dikkat uyandırmaksa parlak renkli veya belki desenli arka fon kullanılabilir.

Renkler

Renkler atmosferleri ve izlenimi iletir ve tam etkiyi belirler. Uzmanlara göre doygun renklerin kullanılmasından kaçınılmalıdır ve bir sayfada dört renkten fazlası uygulanmamalıdır. Farklı renkler kullanırken renk körü ve renk algılama sorunları olan insanları göz önünde bulundurun. Bundan dolayı resim birimleri sadece renklerle ayrılmamalıdır.

Büyük ölçekli bir proje geliştirme durumunda uzmanların (dizgicilerin, tasarımcıların) fikirlerine güvenmek oldukça değerlidir.

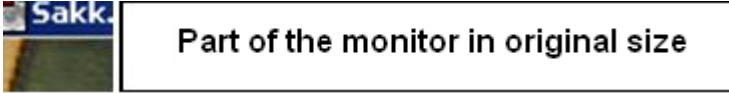
2 ELEKTRONİK DERS PROGRAMINDAKİ RESİMLER, ÇIZIMLAR

Bu bölüm dijital resim oluşturmanın teorik temellerine kısa bir profesyonel bakıştır. Bu, geliştirmeye bilgi teknolojileri uzmanı olarak değil de bir içerik editörü veya metodolojik uzman olarak katılıyor olsalar da katılan herkes için önemli olabilir.

EKRANDA RESİMLER GÖSTERME

Dersin belirli bir bölümünde ne çeşit resim ya da çizim kullanılacağına karar vermek için birçok bakış açısı planlama sürecinde dikkate alınmalıdır. İlk olarak ekran üzerinde veya baskıda nasıl görünecek. Ekranda görünen resmin temel olarak iki şeye bağlı olduğunu bilmemiz gerekir:

- görüntü kartının kalitesi,
- monitörün kalitesi.



Nasıl?



Görüntü kartı neyin ve nasıl görüntüleneceğini monitöre iletir. Monitör farklı piksellerden oluşan bir ızgara içinde resmi oluşturur. Her piksel benzersiz bir renge sahip olabilir. Monitör ekranının bir mozaik olduğunu söyleyebiliriz. Sol tarafta aynı resmi 16 kez yakınlaştırmış halde görebilirsiniz.

RESİM NETLİĞİ

Noktaların yoğunluğu resmin netliğini belirler. Küçük boyut ancak yüksek sayıda piksel olması durumunda daha pürüzsüz, büyük boyut ancak az sayıda piksel olması durumunda ise daha pürüzlü kalitede resim gözlemlenebilir. Bit eşleminin çizgi ve sütun sayısı resim netliğinin sonucunu verir.

En yaygın resim netliđi tanımları ařađıdaki gibidir:

- 640x480
- 800x600
- 1024x768
- 1152x864
- 1280x1024
- 1600x1200

Yukarıda listelenenlerden daha yüksek netliđe sahip olan tanımlamalar da mevcuttur ancak bunlar sadece çok iyi kalitedeki monitörlerde görüntülenebilirler.

RENK DERİNLİĐİ VE RESİM YENİLEME

Ekranda görüntülenen resimler iki řey tarafından daha etkilenir:

- renk sayısı,
- resim yenileme sıklıđı (frekansı).

Renk sayısı kaç rengin bir pikselin deđerini tanımlayacađını söyler. Buna göre bir resim ařađıdaki özelliklerde olur:

- 2 renk (siyah ve beyaz, 1 bit),
- 16 renk (vga, 4 bit),
- 256 renk (svga, 8 bit),
- 65536 renk (16 bit),
- 16 777 216 renk (24 bit).

Görüntülenebilen renk sayıları renk derinliđi olarak adlandırılır ve genellikle bit cinsinden verilir (8 bit renk derinliđi vb). Kullanılan bu birim 8 bitin 256 renk içermesi gerektiđi gerçeđinden gelir (1. Veri depolamanın ölçümleri).

Gerçek bir resmin kalitesi uygulanan renklerin sayısından oldukça fazla etkilenir.



3 RESİM TÜRLERİ

Bilgisayar resimleri, bazı yöntemlerle resim verilerini tanımlayan sayılar şeklinde depolar. Temelde bunu yapmanın iki yolu vardır. Buna göre resimler aşağıdaki iki büyük grupta sınıflandırılabilir:

- **Vektörel** grafik ve
- **Piksel** grafik resimler.



Vektor-graphic Image

VEKTÖREL GRAFİK RESİMLER

Vektörel grafik resimler (kısaca vektörel resimler) **matematik formülleriyle kolayca** tanımlanabilen unsurlar içerirler. Çizgiler, dikdörtgenler (özellikle de kare) elipsler (özellikle de daire), Bezier grafikleri, metinler vb. bu unsurlara dahildir. Bu resimlerin kullanılması durumunda sadece depolanan bilgi belirtilen unsurların resmin içerisinde nereye yerleştirilmesi gerektiği ve hangi renge ve hangi tür dış çizgiye (kontura) sahip olacaklarıdır. Bilgisayar bu bilgi parçalarına göre resmi oluşturur. Çoğunlukla bu resimler, geometrik şekiller, metinler ve çizimler içeren bu yolla oluşturulurlar. Karikatür türü figürler çizilmesi durumunda bunlar dikkate alınır.

PIKSEL GRAFİK RESİMLER

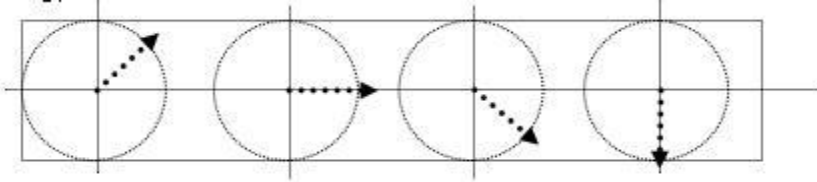
Piksel grafik resimler (piksel resimler), ekranda görüntülenen resmin kendisi gibi bir bit eşlem (bir ızgara) içerisine yerleştirilmiş noktalardan oluşur. Bu tür bir resmin kullanılması durumunda her bir pikselin rengi depolanmalıdır. 500x300 pikseli resim kullanılması 150.000 pikselin renginin depolanması gerektiği anlamına gelir!

Veri depolamanın iki farklı yolunun sonucu olarak vektörel **grafik resimler hafızada** (ve sabit disk üzerinde) **daha az yer kaplar** ancak **renk tonlu resimler için sadece piksel grafik teknolojisi** uygundur.

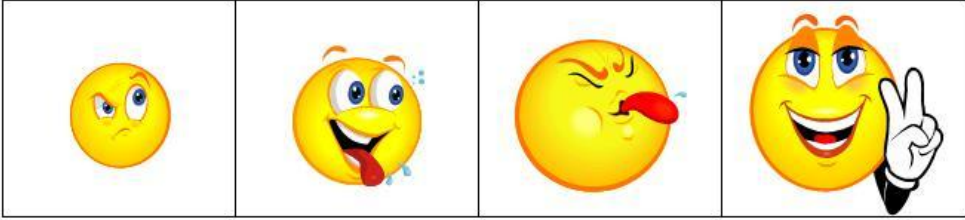
4 BILGISAYAR ANIMASYONU

Bilgisayar animasyonu son on yılda büyük bir hızla gelişmiştir. Sadece bilgisayar programcılarıyla ilgili olan yeni teknoloji on yıl önce sanat dünyasına yavaş yavaş girmeye başladı. Film endüstrisinde kullanılan geleneksel çizgi film çizme yöntemi bilgisayar animasyonu ile başarılı şekilde gerçekleştirildi. Perdelerde yapay karakterlerle dolu bilgisayar yapımı üç boyutlu ve stereoskopik gösterimler modern filmlerin her sahnesinde kullanılan bölümler olmuştur. İşlemcilerin mevcut hızları ve depolama kapasiteleri inanılmaz biçimde zengin resimlerin dünyasını yaratmıştır ve bazen bilgisayar yapımı ile gerçek sahneleri birbirinden ayırmakta zorluk yaşıyoruz. İkinin arasında ortak olan ve farklı olan nedir?

Başlangıç noktası ve prosedür aynıdır: birbirini takip eden hareketsiz resimler gözlerimizin önünde uygun hızda gösterildiğinde slaytları ve bu olguyu fark edemeyiz, hareketli resim olarak algılarız. Sinemalarda perdeye saniyede 24 slayt görüntüsü düşürülür. Bilgisayar animasyonu için kullanılan prosedür biraz daha ekonomiktir çünkü hareketli resimlerin göz yanılması oluşturması için birbiri ardına saniyede 15 resim oynatmak yeterlidir.



Bilgisayar animasyonlarının temel fikirlerinden bir tanesi uzun süredir bilinmektedir. Hepimiz defterlerimize çizdiğimiz bu küçük figürlerle oynamışızdır. Sayfaları çevirdiğimiz zaman "hareketli" hale gelirler.



Elektronik ders programında animasyon önemli bir rol oynar. Dikkat çekmeye, resimlendirmeye, karşılıklı etkileşim yaratmaya yönelik araçlardır ve aynı zamanda süreçleri ortaya koymak, makine çalışması işlemlerini simüle etmek ve gerçeğe benzer 3D sunumlar oluşturmak için uygun araçlardır.

Animasyonlar planlama ve yapım açısından elektronik ders programının en kritik öneme sahip bölümleridir. Planlama için metodolojik, ergonomik ve psikolojik değerlendirmeler öncelikli olarak gereklidir. İkinci derecede ise sanatsal kalitede grafik planlaması ve hazırlanması ile uygun teknik çözüm gereklidir. Animasyon her zaman yapım masrafları içerisindeki en fazla miktara sahip olarak hesaplanmalıdır.

5 DIJITAL SES TEKNOLOJISI

Ses (ses dalgası) analog bir sinyaldir. Ses mikrofonlar yardımıyla elektrik sinyallerine dönüştürülebilir ve bu yolla elektronik olarak işleme tabi tutulabilir, aktarılabilir ve depolanabilir. Ses dalgalarını bilgisayarda temsil etmek için bunlara bir ikili kodun eklenmesi (dijitalleştirilmeleri) gerekir. Bu işlem ses kartı tarafından yapılır. Ses dalgası sinüs grafiklerinin toplamıdır. Zaman içinde amplitütlerin değişimi kodlanması gereken bir grafiğe neden olur.



SESİN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ:

- **ses hızı** (sound speed): (havada 330-340 m / saniye)
- **frekans**: bir birim zamandaki osilasyon sayısı. Kullanılan ölçü saniyedeki frekans sayısıdır (Hz). Bu ölçü dalga hızını (pitch) belirler.
- **periyot süresi** (period time): bir osilasyon süresi (bir sinüs dalgasının periyodu)
- **yoğunluk** (intensity): ses çıkışı değeri, bir yüzey birimi için ses basıncı. Bu ölçü, ses dalgasının amplitütüyle doğru orantılıdır.
- **ton**: bir frekans alanındaki ses sinyalinin davranışı (farklı frekanstaki seslerinin amplitüt ve faz ilişkisi).
- **ses şiddeti** (volume): ses osilasyonunun amplitütü. Değer akustik desibel cinsinden ölçülür. Duyuma eşği 0 desibeldir. Ağrı eşği 120 desibeldir.

Sayısallaştırma “örnek almayla” yapılır. Ara sıra grafiğin amplitütü belirlenir. Ölçülen amplitüt bir tam sayıya yuvarlanır. Belirlenmiş sayısal sıra, sesi temsil eder. Bu dönüştürme işlemi (ve tersi işlem) ses kartı tarafından gerçekleştirilir.

6 DİJİTAL VIDEO TEKNOLOJİSİ

Dijital video ve ses teknolojisi, kayıtlarımızı [CD'ler](#) veya DVD'lerde arşivlememize yardımcı olur. Bunları internette yayınlayabilir ve hatta analog donanımlarla yapılması çok zor ve pahalı olan özel efektleri dahi kolayca oluşturabiliriz.

Dijital olarak depolanan video ve ses verileri internet vasıtasıyla aktarıldığı için, verinin boyutunu mümkün olduğu kadar sıkıştırmak önemlidir. Sonraki bölümlerde anlatılacak olan bu uygulama için farklı algoritmalar geliştirilmiştir.

Ses ve video dosyalarının düzenlenmesi uygun yazılımlar tarafından yapılır. En çok bilinen video editörü Adobe Şirketinin Premier adlı programıdır. En iyi bilinen ses programları Sonic, Soundforge veya Adobe Şirketinin Audition (eski adıyla CoolEdit) adlı programlarıdır.

Analog ve dijital video teknolojisi televizyon yayıncılığına dayanmaktadır. Bundan dolayı televizyonun bazı temel prensiplerinin bilinmesi iyidir.



7 ENTERGRASYON

YAZMA SİSTEMLERİ

Yazma sistemleri [multimedya](#) materyallerinin tasarımı, oluşturulması ve test edilmesine yönelik programlardır. Sinopsis ve metne göre oluşturulan medya unsurlarının etkileşimli elektronik ders programı haline gelmeleri için yazma sistemlerine entegre edilmeleri gerekir. Yazma sistemlerinin temel hizmetleri şunlardır:

- içerisine multimedya unsurlarını yerleştirmek üzere uygun grafik editörü zemini sağlar (metin, grafik, ses veya video pencereleri, animasyon sıralamaları ve etkileşimli araçlar – düğmeler)
- medya unsurlarını görüntülemeye ve oynatmaya uygun modüller sağlar (ör. video, ses gereçleri)
- farklı türdeki verileri birleştirmeye ve eş zamanlı olarak oynatmaya yönelik senkronizasyon araçları içerir (metin, resim, ses, video vb.).
- kullanıcı etkileşimli araçları içerir. Karşılıklı etkileşim basit bir başlat/durdur/duraklat karşılıklı etkileşimi veya çevrimli ya da koşullu prosedürleri etkinleştiren bir dokunmatik ekran arayüzü olabilir.



Üreticilerin "yazma araçları" olarak nitelediği yaklaşık 150 adet program bulunmaktadır. Bunların tamamı yukarıda belirtilen kriterlerin bazılarını veya hepsini yerine getirir. Bununla birlikte sağladıkları kullanıcı karşıtlığı ve kullanıcı ortamı arasında büyük fark vardır. Bazı programlar sadece "iş sunumu" oluşturmak için uygundur diğerleri ise her iki türdeki uygulamaları geliştirmek için idealdir. (Burada "her iki tür" ile donanım ve yazılımlar bilgiye başvurduğunda kullanılan bilgi merkezi kastedilmektedir).

8 ETKİLEŞİMLİLİK

NEDEN FAYDALIDIR?

INTERACTION DESIGN



En başından beri bilgisayarlar oyun oynamaya yönelik olanaklar sunar. Bilgisayar Eğitim filmleri (bir çok duyu üzerinde etkiye sahip olan) ses ve video kuvvetlerinin güçleriyle birlikte her yeni bilgiyi daha maceralı hale getirir. Bununla beraber multimedya bu alanda gerçek bir atılım yapma anlamına gelir.

Filmler ilgiyi sürekli olarak tutabilirler ve gerçek bir macera anlamına gelebilirler ancak asla öğrencileri bazı etkileşimlerle iletişim kurabilen ve bunlara tepki verebilen özel bir araç kadar konuya “katamazlar”. Multimedya rehberlik ve öğretmenin aşağıdaki gibi daimi sorunlarına cevap verebilir:

1. Öğrencilerin ilgisini yeni bilginin önemine yönelik olarak nasıl canlandırılır?
2. Daimi dikkat nasıl korunabilir?
3. Öğrenciler alıştırmaya yapmaya nasıl ikna edilir?

Bir çok yıllık tecrübeye sahip her öğretmen yıllar boyunca çok büyük bir hazine kazanır. Öğretmenler bir çok yaratıcı fikirlere sahiptir. Bu yaratıcı fikirlerin sadece küçük bir miktarı emekli olduktan sonra bile kalabilse ne kadar güzel olurdu. Etkileşimli multimedya bu pedagojik hazineleri kaydetme şansı sağlar.

Programlama

Etkileşimlilik, programlama yoluyla elektronik ders programına entegre edilebilir. Grafik unsurlar, ses ve video materyalleri bugünün yazılım geliştirme sistemleriyle sınırlama olmadan entegre edilebilir. Geliştirme araçları önceden yüklenmiş yüzlerce komutla etkileşim sonuçlarını destekler. Yazma sistemleri programlama testlerine, simülasyonlara, alıştırmaya yapma görevlerine yönelik kendi komut setlerine sahiptir. Bu tip program dilleri internet üzerinde yayınlanan eğitimsel materyallere yönelik Macromedia Director’de Lingo veya Flash kod dili ve ActionScript’dir. Çoğu öğretmen (bir çok BT öğretmeni dahil) bu araçlarla tanışmanın önemsiz olduğunu çünkü programlamanın başka bir meslek olduğunu düşünmektedir. Buna gerek bile duyulmamaktadır. Bununla birlikte, olanaklara aşına olmaya imkan sağlayan bilginin geliştirilmesi her öğretmen açısından değerli olacaktır. Multimedya derslerini sadece bu yolla tasarlanırken öğretmenler bu tip bir geliştirme ekibinin üyeleri olarak katılabilirler. Kesinlikle bu tip imtinalar, gerçekten iyi bir multimedya ders programlarına sahip olmanın nedenidir.

9 ÇEVİRİMİÇİ YAYINLAMA

HTML'NİN GEÇMİŞİ

1980 yılında CERN’de sözleşmeli olarak çalışan fizikçi Tim Berners-Lee, belgeleri kullanmak ve paylaşmak için CERN araştırmacılarına yönelik bir sistem olan ENQUIRE’ı tasarladı ve prototipini oluşturdu. 1989 yılında Berners-Lee bir internet tabanlı hipermetin sistemini öngören bir bildiri yazdı. Berners-Lee HTML’i belirledi ve 1990 yılının sonlarında tarayıcı ve sunucu programı yazdı. Bu yıl içinde Berners-Lee ve CERN veri sistemleri mühendisi Robert Cailliau fon sağlamaya yönelik ortak bir talep üzerinde iş birliği yaptı, ancak proje CERN tarafından resmi olarak kabul edilmedi. 1990 yıllardaki kişisel notlarında "hipermetnin kullanıldığı bir çok alandan bazılarını" listeler ve ilk sıraya ansiklopediyi koyar.

BİR HTML BELGE, HTML UNSURLARI



Bir HTML unsuru bir HTML belgesinin münferit bir bileşenidir. HTML belgeler bir HTML öğeleri ağacından ve metin düğümleri gibi diğer düğümlerin birleşiminden oluşur. Her bir unsur belirtilen özniteliklere sahip olabilir. Unsurlar aynı zamanda diğer unsurlar ve metnin dahil olmak üzere içeriğe de sahip olabilir. HTML unsurları semantiği ya da anlamı temsil eder. Örneğin başlık (title) unsuru, belgenin başlığını temsil eder.

HTML söz diziminde çoğu unsur arasında içeriğin bulunduğu bir başlangıç ve bitiş etiketiyle (tag) yazılır. Etiketler, açılı parantezler içerisindeki unsurların adlarından oluşurlar. Başlangıç etiketinden ayırt edilmesi için, bitiş etiketinde aynı zamanda açılı parantez açma işaretinden sonra gelen bir kesme işaretini bulunur. Örneğin p unsuruyla simgelenen bir paragraf şu şekilde yazılır.

```
<p>HTML söz diziminde, öğelerin çoğu...</p>
```

Ancak simgeleyecek bu unsurların hepsi bitiş etiketi veya başlangıç etiketi dahi gerektirmeyebilir. Boş unsur olarak adlandırılan bazı unsurlar bitiş etiketine sahip değildir. Bunun tipik bir örneği bir şiirde veya bir adresteki gibi belirgin bir satır sonu boşluğunu simgeleyen bir unsurdur. Örneğin Kayıp Balık Nemo’daki diş doktorunun adresi şu şekilde yazılır

```
<p>P. Sherman<br>42 Wallaby Way<br>Sydney</p>
```

Öznitelikler başlangıç etiketinde belirtilmiştir. Örneğin bir kısaltmayı simgeleyen abbr unsurunun kendi açılımla birlikte bir title sembolüne ihtiyacı vardır. Bunu şu şekilde yazabiliriz

```
<abbr title="Hyper Text Markup Language">HTML</abbr>
```

Bu basit bir html kodudur:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE> "Merhaba dünya!" HTML
```


belgesi </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<P>Merhaba dünya!</p>

</BODY>

</HTML>

Şimdi bunu deneyelim: Yukarıda sol tarafta yer alan metni Notepad gibi bir ASCII kelime işlemcisine kopyalayıp yapıştırın ve first.htm adıyla kaydedin ("Kayıt türü" seçiminin "tüm dosyalar" olarak yapılması ve dosya uzantısının htm olması önemlidir). Bu işlemin ardından bu dosyayı bir web tarayıcısında açın ve sonucu kontrol edin!

Bu örnekte beş etiket kullandık: HTML, HEAD, TITLE, P, BODY.

HTML etiketi tüm belgeyi kapatır. **HEAD** sayfanın başını içerir, **BODY** görüntülenen metnin yer aldığı asıl içeriktir. Başlığın (head) içerisinde **TITLE** etiketi vardır ve bunun metni tarayıcı uygulamasının başlık çubuğunda görüntülenir.

Uysurlar (etiketler) parantezler gibi web sayfasında görüntülenen metni kapatan **iki parçadan oluşur**.

KURALLAR

Bir çok çeşitte HTML unsuru bulunmaktadır: boş unsurlar, ham metin unsurları ve normal unsurlardır.

Boş unsurlar herhangi bir özniteliği içeren sadece bir başlangıç etiketine sahiptir. Bir örnek de bağlantı (link) unsurudur, söz dizimi aşağıdaki gibidir

```
<link rel=stylesheet href=fancy.css type="text/css">
```

Bu bağlantı unsuru, HTML belgesi kullanıcıya sunulurken tarayıcının belirli bir stil sayfasını (stylesheet) kullanmasını sağlar. HTML söz diziminde özniteliklerin tırnak içine alınmasının gerekmediğini dikkate alın. Diğer taraftan XML söz dizimi (XHTML) kullanılırken tüm simgeler tırnak işareti içine alınmalıdır ve son köşeli parantezden önce bir bitiş kesme işareti gereklidir:

```
<link rel="stylesheet" href="fancy.css" type="text/css" />
```

Ham metin unsurları şunlarla oluşturulur:

- * bir unsurun başlangıcını işaretleyen ve herhangi bir sayıdaki özniteliği birleştirebilen bir başlangıç imi (<tag>);
- * birkaç metin içeriği, ancak unsurlar olmadan (geçerli bitiş etiketinden başka tüm etiketler içerik olarak yorumlanır);

* içerisinde unsur adının başına ileri bölü işareti (/) eklendiği bitiş etiketi: </tag>. HTML'nin bazı versiyonlarında bitiş etiketi bazı unsurlar için opsiyoneldir. XHTML'de ise bitiş etiketi zorunludur.

Bazı unsurlar için bitiş etiketi veya her iki etiket de koyulmayabildiği halde normal unsurlar genellikle hem bir başlangıç hem de bir bitiş etiketine sahiptir. Benzer bir yolla oluşturulur:

* bir unsurun başlangıcını işaretleyen ve herhangi bir sayıdaki simgeyi içerebilen bir başlangıç etiketi (<tag>);

* metin ve diğer unsurlar dahil bir miktar içerik;

* içerisinde unsur adının başına ileri bölü işareti (/) eklenen bir bitiş etiketi: </tag>.

Öznitelikler istenen davranışı tanımlar veya ilave unsur özelliklerini belirtir. Çoğu öznitelik bir değere ihtiyaç duyar. HTML'de değer boşluklar içermiyorsa tırnak işareti içine alınmadan bırakılabilir (ad=değer) veya tek ya da çift tırnak işaretinin içine alınabilir (ad='değer' veya ad="değer"). XML'de bu tırnak işaretleri zorunludur. Diğer taraftan boolean özniteliklerinin belirlenecek bir değere ihtiyacı yoktur. İşaretlenmiş işaret kutucukları için bir örnek:

```
<input type=checkbox checked>
```

10 E-ÖĞRENME ÖĞRETİM PROGRAMI – SINOPSIS

Sinopsisi düzenlemek öğretim programını geliştirmenin ilk adımudur. Sinopsis (Yunancadaki synopsesthai kelimesinden gelir, anlamı birlikte bakmaktır) film yapımında kullanılan ve film akışının kısa bir özeti olan planın aynısıdır. Bugünün anlamı: genel bakış, özet, abstrakt, içerik, genel yazım içerik çerçevesi. Elektronik öğretim programı geliştirme konusunda: Tüm öğretim programı materyalinin kısa ama kapsamlı sunumu yaklaşık olarak tahmin edilen geliştirme maliyetini ve geliştirme konsepti üzerindeki şeffaflığı tanımlar.

Öğretmenlerin didaktik hedeflerini göstermeleri, seçilen hedef grubu için dijital öğrenme materyallerinin (geleneksel yöntemle kıyaslandığında) daha fazlasını sunduğunu doğrulamaları için uygundur. Örneğin, elektronik öğretim programı geliştirmeye yönelik teklifler için destek kazanmak isteriz. Sinopsisle dayalı olarak değerlendiriciler, teklif edilen harcamaların beklenen sonuçlara uygun olduğuna karar verebilirler.

1 SINOPSISIN YAPISI

Bu noktada öğretmen şunları belirler: konu içindeki tema, elektronik öğretim programı üretilecek grubun yaşı ve geliştirmenin amacı.

İçerik ana hatları en az aşağıdakilerden oluşur:

- hedef, hedef grup (yaşlar)
- tema
- konu
- alt konu

Konu içinden, geleneksel yöntemlerle öğretmesi zor ve bilgisayar kullanımının gerekliliğinin metodolojik ve didaktik açıdan doğru olduğunun anlaşıldığı, etkileşimli öğelerin kullanılmasının anlamaya ve öğrenmeye yardımcı olabileceği üniteler seçilmesi önerilir. Örneğin yabancı bir dilde yeni kelimeler veya matematik alanında fonksiyonların dönüştürülmesi konusunun öğrenilmesi.

2 ÖĞRENME ÜNİTELERİNİN SAYISI VE BOYUTU

Öğrenme ünitesi, e-öğrenme safhasının 20 ila 40 dakikada öğrenilebilecek bir parçasıdır. Sinopsis konu için kaç öğrenme ünitesinin gerekli olduğunu anlatmalı ve metin materyalinin kapsamını ölçmelidir.

Öğrenme ünitesi	Kısa içerik	Boyut
1.		

Her kursun içerik özeti için aşağıdakilerin sayısını tahmin etmek gereklidir

- örnek görevler,
- pratik yapma görevleri,
- test (ve cevap anahtarı),
- konsept tanımı

Öğrenme ünitesi	Alıştırma sayısı			
	örnek görev	alıştırma yapma görevi	test	tanım
1.				
2.				
...				
tümü				

Tablo gerekli çalışmalarını tahmin etmeye yönelik bilgiler sunar. Etkileşim ve mültimedya bazı görevlerle (programlama, tasarım, düzenleme) ilgili gereklilikler takip eden sinopsisin sonraki bölümünde yer almaktadır. **Sinopsisin ikinci bölümündeki özetle, gerekli yazma çalışmasını, metin öğrenme hedeflerini ve sayılarını planlarız.**

3 PEDAGOJİK YÖNTEMLER

Bu kısımda, pedagojik ve didaktik konseptlerimiz hakkında aşağıdaki şekilde kısaca yazacağız:

- Bu öğrenme ünitesi kişisel öğrenmeye mi yoksa pratik yapmaya mı yönelik
- Frontal veya grup içi öğrenme
- Nasıl uygulanacakları
- Başkaları bu tamamlanmış materyali nasıl kullanabilir
- Edinilen bilgiler nasıl kontrol edilir ve değerlendirilir
- Dijital ünite eğitimsel sürece nasıl entegre edilir
- Pedagojik bir düşünce çerçevesine sahip olduğumuzu, konseptimizin tam, geliştirmenin kendine yönelik olmadığını ortaya koyan metodolojik bir özet

Metodolojik çerçeve	
Öğrenme ünitesi	işlem metodu (önerilen zaman dönemi) Kontrol ve değerlendirme metodu
1.	

Örnekler:

- Bir konu içerisindeki bazı özel konular için ders, bilgisayar laboratuvarındadır. Dijital ders süresince öğretmenin gözetimi altındaki öğrenciler öğrenme materyalini kendi kendilerine işlerler.
- Sınıfta bir sunum sistemi (projektör, dizüstü bilgisayar) kullanılır ve frontal veya gruplar içinde çalışılır.

- c. Elektronik ünitenin öğrencilerin sınıf derslerine ek olarak, pratik yapmak için, derslerinin ardından onları kontrol etmek için kullanılması.
- d. Öğrencilerimizin kapanış tema testini bilgisayar laboratuvarında yazması. Sistem öğretmenler için sonuçları depolar ve öğrenciler için hemen gösterir.
- e. Öğretim programını CD'lere çekiyorsak öğrenciler bunu evlerine götürebilir.

Bu olanaklar birleştirilebilir.

Not: Bir tablo biçimi kullanmak şart değildir!

4 ÖĞRENME NESNELERİ

Yüksek kaliteli e-öğrenme materyal geliştirmesinde maliyetlerin önemli bir bölümü medya unsurlarının tasarlanmasından ve planlanmasından kaynaklanır. Sinopsiste, ünitedeki Öğrenme Nesnelерinin türünün (resim, ses, video) ve sayısının belirtilmesi gereklidir.

Plan ve kaynak tahmini doğru değilse bu durum ciddi sorunlara neden olabilir, çünkü süreç esnasında muhtemelen harici uzman çalışmasına ihtiyaç duyulacaktır. Sinopsise dayalı olarak harici siparişler hazırlanmış olmalıdır. Özellikle BT ve grafik tasarım işinin potansiyelinin hafife alınması tehlikelidir çünkü bu durumda olaylar yapım maliyetinin (kaliteden ödün verilerek) azaltılması zorunluluğu ortaya çıkar veya düşük hesaplanmış maliyetler nedeniyle ilave çalışmalar üstlenilmek zorunda kalınır. Medya nesnelерini kendiniz hazırlamayacaksanız, bir uzmandan fiyat teklifi almalısınız.

Yaklaşık aynı kalitede (aynı boyutta) resimlere sahip olursak, resimler ve animasyonlar basit olursa, seslerin ve videoların uzunluğu benzer olursa, miktar belirleme işi basit bir tabloda yapılabilir. Bu durumda seslerin uzunluğu ve türleri (anlatım, müzik veya aktörün anlatımı) hakkında bir açıklama eklemeniz de gerekmektedir.

Öğrenme ünitesi sayısı	grafik (dijital çizim)	Dijitalleştirilmiş resim	Animasyon	Video	Ses	Etkileşimli unsurlar
1.	2	3	1	0	3	10
2.						
...						
Tümü						

Etkileşimli unsurlar sütununda programlama işi gerektiren unsurları (örneğin, animasyonlu test alıştırması veya grafik unsurlu yap-boz veya eşleştirme görevleri) aklınıza getirin. Multimedya sistemlerinde (ör. flash) küçük programlar (komut dizileri/scriptler) çözümleri ve değerlendirmeyi sınavarak etkileşimleri temin eder.

Daha zor bir 3D simülasyon animasyonu veya bir film stüdyosunda küçük bir film klibi tasarlamayı planlıyorsak, gerçek maliyetleri planlamaya yönelik olarak tablo için daha çok ilavelere gerek vardır. Maliyetleri düşük veya yüksek tahmin etmemek için daima kesin ve ayrıntılı fiyat teklifleri talep edin.

5 MEDYA UNSURLARININ BIÇIMI, PRODÜKSİYON İÇİN YAZILIM VE DONANIM GEREKSİNİMLERİ

Medya unsurlarının biçimi, prodüksiyon için yazılım ve donanım gereksinimleri

Bir çok kare (çerçeve/frame) sistemlerine uygun standart dijital biçimlerin kullanılması çok önemlidir. Prodüksiyon için gerekli olan yazılım ve donanımları seçmek için bir BT uzmanına danışın. Bu, tamamlanmış ürünümüzü satmak istiyorsak oldukça faydalıdır. Bazı ücretsiz yazılımlar bulmak için çevrenize bakın ya da maliyetlerini hesaplayın.

medya unsuru	biçim	yazılım	donanım
fotoğraf	JPG		dijital kamera
grafik			
anlatım			
...			

6 KAYNAK, TELİF HAKKI BİLGİLERİ

Kaynaklar, kitaplardaki bibliyografiler gibi öğretim programınızda listelenmelidir. Daima telif hakkı kurallarına uyun ve gerekiyorsa eser sahibinden izin isteyin.

Elektronik öğretim programınızı satmak istiyorsanız, bazı unsurlar için ihtira ücreti ödemek zorunda kalabilirsiniz. Bunları da hesaplamayı unutmayın ve ihtira ücretlerini peşinen ödeyin.

7 YAYINLAMA

Öğretim programınızın yazılım ve donanım çevresi hakkında buraya yazın. Öğrenme nesnelerinin biçimini belirleyen seçilmiş yapı hazırlanmalıdır (ör. aktarım sınırlaması nedeniyle resim boyutu). Örneğin, tanınmış bir yazılımı içeren CD'ler için veya internet üzerindeki bir açık kaynak sistem ya da her ikisi beraber.

8 NOTLAR

1. Sinopsisin çok geniş olmamasına ancak konseptin değerlendirilmesi için gerekli olan tüm temel unsurları içermesine dikkat edin.
2. Uygulama esnasında bazı değişiklikler yapmanız gerekebileceğinden biraz ihtiyat payı bırakmanız iyi olacaktır (maks. $\pm 10\%$).

11 MODEL SINOPSIS PLANI

SINOPSIS

İskoçya
başlıklı e-öğrenme öğretim programı

1 YAZAR:

Adı:	
Okulu:	Szigetújfalu İlköğretim Okulu

2 HEDEFLER, KONULARIN TANIMLANMASI

öğrenme ünitesinin tanımı	
öğrenme hedefleri	İskoçya'nın profili
hedef grup	Lise öğrencileri
ders	İngilizce dili
konu	İskoçya

3 YAPI, ÖĞRENME ÜNİTELERİNİN SAYISI VE BOYUTU

öğretim programı	
öğrenme ünitesi	içerik
1.	Giriş: Nüfus, ana özellikler, simgeler
2.	Kısa tarih özeti
3.	Kültür: edebiyat, dans, müzik
4.	İlgi Alanları: yiyecek, içecek, giysi, efsaneler
5.	Özet, Diğer / ünlüler

4 MEDYA UNSURLARI

Anlamaya yardımcı multimedya unsurları						
Öğrenme ünitesi	metin	grafik, animasyon	resim,	vid eo	ses	etkileşimli unsurlar

1.	2	3	1	1	1
2.	5	2	2	1	2
3.	3	3	1	2	4
4.	2	1	1	1	1
5.	3	2	2	2	3
		0			6

Not: Mültimedya unsurları tablosunun kullanılması çok önemlidir çünkü bunların türü ve sayısı bütçe üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. E-öğrenme kurslarında her zaman önemli değildir bundan dolayı sayısı belirtilmeden türlerinin işaretlenmesi yeterlidir.

5 KURS BİLEŞENLERİ – MOODLE- KAYNAKLAR, -AKTİVİTELER

Moodle’da içeriğin iki kategorisi bulunmaktadır: 1. Öğretim programı; 2. aktivite. Bir öğretim programı, öğrenmeye yönelik statik unsurlar ve yeni bilgilerdir, bir aktivite ise öğrencilerin katılımını içeren dinamik içerik bileşenidir.

Kullanılan Moodle kaynakları

Tür	Öğrenme ünitesi	Konu	Pedagojik amaç
Metin sitesi	1	İskoçya yerlileri	Kavrama, bilgi işleme
	2	William Wallace	Yeni kelime haznesi, kendi kendine öğrenme konusu
	3	Robert Burns	Okuma, anlama
	4	Giysiler, haggis	Yeni bilgi
5 HTML , web sitesi			
Kitap	Daha fazla ünite	değiştirilebilir	Yeni bilgi, kendi kendine öğrenme metni
Ekli dosya (pps, pdf, resim ...)	Tüm üniteler		İllüstrasyon, yeni bilgi

Kullanılan Moodle aktiviteleri

Aktivite	Konu	Pedagojik hedef
Sözlükçe	herhangi birisi	Bilginin genişletilmesi, organizasyon
Günlük		

Blog	sürekli	Kendi kendine öğrenme
Anket	Kurs başı ve sonu	Bilgi alma
Wiki	sürekli	Bilgi toplama
Veritabanı		
Forum	Bazen	tekrarla
Sohbet (Chat)		
Test	Son konudan sonra	Alıştırma yapma, kontrol

Kaynak, telif hakkı bilgileri

- Ücretsiz resimler
- skocia.hu
- Okul kitapları

12 SINOPSIS MODELİ

SİNOPSIS

.....
e-öğrenme öğretim programı başlığı

1 HEDEFLER, KONULARIN TANIMLANMASI

Öğrenme ünitesinin tanımı	
öğrenme hedefi	
hedef grup	
ders	
konu	
"alt" konu 1, 2, ...	

2 YAPI, ÖĞRENME ÜNİTELERİNİN SAYISI, BOYUTU

öğrenme üniteleri		
öğrenme ünitesi	içerik	boyut
1.		
2.		
...		

öğrenme üniteleri				
öğrenme ünitesi	görevlerin sayısı			
	örnek görev	alıştırma yapma görevi	test	konsept
1.				
2.				
...				

3 ÖĞRETME METOTLARI

metodolojik çerçeve			
öğrenme ünitesi	önerilen zaman dilimi	işleme metodu	kontrol, değerlendirme metodu
1.			
2.			
...			

4 ÖĞRENME NESNELERİNİN SAYISI

Anlamaya yardımcı multimedya unsurları						
öğrenme ünitesi	grafik (dijital çizim)	Dijitalleştirilmiş resimler	animasyon	video	ses	etkileşimli unsurlar
1.						
2.						
...						
tümü						

5 MEDYA UNSURLARININ ÜRETİLMESİ

medya unsuru	biçim	yazılım	donanım
fotoğraf			
grafik			
anlatım			

13 RESİMLİ TASLAK

Sinopsisin onaylanmasından sonra ayrıntılı tasarım çalışmasına başlanabilir. Multimedya sistemleri için anahtar planlama aracı resimli taslaktır. İlk önce çalışma aşamalarını, geliştirme araçlarını ve gerekli uzmanları gözden geçirelim.

Aktivite	Ne hakkında?	Kim?	Araçlar (yazılım)
Tasarım	Ekranların planlanması. Kompozisyon, renkler (arka fon, metin ve gezinme unsurları), yazı tipi, yazı boyutu vb., şablon sayfalar	grafik sanatçısı, öğretmen	grafik yazılımı, mint e.c. CorelDraw, PhotoShop (veya manüel)
Resimli taslak derlemesi	Öğrenme ünitelerinin yapısını tanımlayan akış şeması. Özellikleri ve etkileşim adımlarını tanımlayan her ekranda gösterilen öğeler.	öğretmen, e-öğrenme metodu uzmanı	Kelime işlemci, özel bir akış editörü. (Manüel olarak hazırlanabilir!)
Medya unsurları toplama ve düzenleme	Resimler, sesler, anlatımlar, video ve animasyonlar oluşturur	medya editörü, öğretmen	Medya editörü yazılımı
Öğretim programı yazma	Öğretim programı yazma, alıştırma yapma, görevlerin illüstrasyonları ve çözümleri. Tanımlar, konseptler.	eser sahibi, öğretmen(ler)	Kelime işlemci, HTML editörü
Redaksiyon I.	Profesyonel, dilbilimsel, biçimsel kontrol.	uzman	Kelime işlemci
Birleştirme, gerçekleştirme	Bir çerçeve sisteminde resimli taslağa dayalı unsurlardan e-öğrenme ünitesini düzenleme.	öğretmen, medya editörü, programcı	Multimédia szerzői rendszer (pl. Macromedia Director, Authorware, Adobe Flash)
Veri girişi	Çevrimiçi çerçeve sistemlerinde tanımlar, testler vb. gibi Öğrenme Nesnelerini karşıya yüklemelisiniz.	öğretmen, yönetici	çerçeve sistem
Test etme, düzenleme, dokümantasyon	Bir çok ortamda (yapılandırma, tarayıcı) tamamlanan e-öğrenme ünitelerini test etme	öğretmen, öğrenci, programcı	işleyiş süresi ortamı (donanım+yazılım)
Redaksiyon II.	Metodolojik, pedagojik değerlendirme.	uzman, öğrenci	çerçeve sistem
Değişiklikler	Okuyucunun önerisi üzerine muhtemel değişiklikler	programcı, medya editörü	çerçeve sistem
Mastır kopya	Çoğaltma işlemi için bir mastır Mültimedya CD'si oluşturulması.	programcı, medya	çerçeve sistem

		editörü	
Dokümantasyon, arşivleme	Kaynakların arşivlenmesi.	öğretmen, programcı	Kelime işlemci

Çalışma aşamalarının sıralaması katı değildir. Bunlardan bazıları paralel olabilir (ör. öğretim programı yazma, planlar tasarlama, unsurlar toplama)

Öğretmenler kendi Öğrenme Nesnelerinden dijital bir veri havuzu oluşturabilirler. Bu durum resimlerin, sesin, videonun ve daha fazla materyalin aynı zamanda bir çok derste kullanılabilmesini sağlar.

RESİMLİ TASLAK

Resimli taslaklar, nihai programın neye benzeyeceğinin tam resim sağlar, bir çeşit yapı kılavuzudur. Yazara sormadan geliştirme için tüm bilgileri içerir. Ek veya yazarlar tarafından geliştirilen değiştirilmiş ders kitabı bölümü üç metin unsuru içerir (açıklamalar, görevler, konseptler).

Resimli taslak aşağıdaki ana unsurlara sahiptir

Standart yoktur. Hedef işlem için şeffaf bir dokümantasyona ulaşmaktır. Öğretmen bir kişi, eser sahibi ve programcı olsa dahi bir taslak yapmak oldukça önemlidir. Örneğin akış şemaları kullanabilirsiniz. Geliştirmede daha fazla çalışan kişi oldukça her öğenin açık olarak belirlenmesi daha önemli hale gelmektedir.

Bir şablon kitaplığı, ayrı ayrı tablolar, önceden tanımlanmış içerik çalışma sayfaları hazırlanmasına geçecek daha geniş çaplı yazılım geliştirmeler için.

Resimli taslak, Genel tanım:

- temel bilgiler (yazarın verileri, konu, ünite, yapı)
- gezinme araçları ("kaydırma", "arama", yardım, başlama testi)
- yön işaretlerini tanımlar

Yapının tanımı (unsurlardan inşa etme):

Ekran planlaması

Tüm farklı ekran yapılarını ve bunların unsurlarını, fiziksel konumlarını, her unsurun rol ve içeriğini tanımlayınız. Ekranları belirlemek üzere her biri için medya unsurlarının bir listesine ihtiyacınız vardır.

Akış şeması

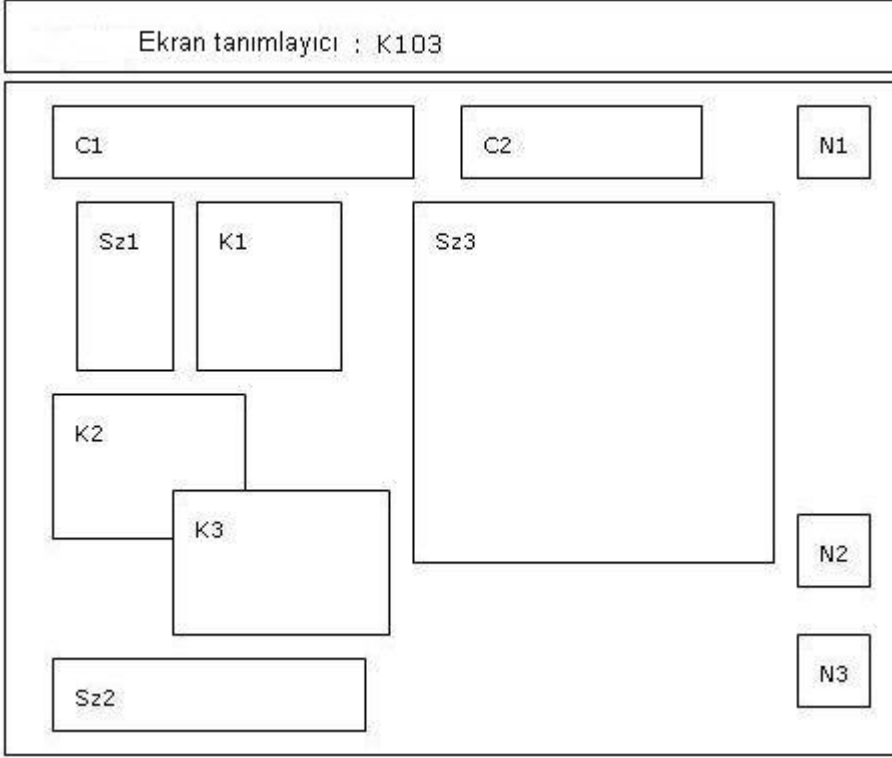
Öğretim programı yapısını, farklı seviyelerin ilerlemesini ve gezinme seçeneklerini temsil eder.

Ekran planları

Öğretim programının grafiksel sunumu (renk, arka fon, yazı tip, gezinme unsurları).

Tasarım planına bağlı olarak, tasarım ve yapıyı kolaylaştıran bir çok şablon yapmaya da değer.

Yapan kişinin her bir ekranın tam planını, unsurların yerini, fonksiyonları, etkileşimliliği bilmesi gerekir. Metin, resim ve gezinme unsurlarının yerini gösteren basit bir form kullanabilirsiniz.



MEDYA UNSURLARI FORMU

Meta verilerle birlikte medya unsurlarını gösteren bir form ekran planlarına eklenir:

Metin unsurları: Tüm metin (dosya, yolu), yazı tipi, boyutu, türü

Grafik unsurları:

Ünite:	Metaveriler	Ekran:
		Unsur:
descriptionhttp://www.tenegen.eu/ders/mod/book/print.php?id=941-2#2		
dosya		
biçim		

boyut	
medya	
oluřturan	
yazar	
teelif hakkı	
etkileřim	
notlar	

14 PLANLAMA VE UYGULAMA

Bir çok geliştirme projeleri içeren mültimedya öğretim programları, karmaşıktır. Ana aşamalar:

Proje hazırlama	Çözümleme: ihtiyaçlar, hedefler
	İçerik, pedagojik, metodik planlama – sinopsis
	Fizibilite çalışması: harcama planları, zaman cetvelleri
Projeye başlama	Proje oluşturma ve görevlerin, son teslim tarihlerinin, sorumlulukların belirlenip dağıtılması
İçerik tasarımı	Öğretim programının yazılması, redaksiyon
Grafik planları hazırlama	Grafikler hazırlama – tasarım unsurları
	Resimli taslak
Uygulama	medya unsurları
	Öğrenme Nesnelерinin entegrasyonu, harmanlama
	Dokümantasyon
	Test etme, değiştirme
	E-metot redaksiyonu, değerlendirmesi, değiştirmesi
	Mastır hazırlama, dokümantasyon, arşivleme
Proje sonu	Nihai raporlar, proje değerlendirmesi ve projeyi kapatma

[Bu videoyu izleyin!](#)

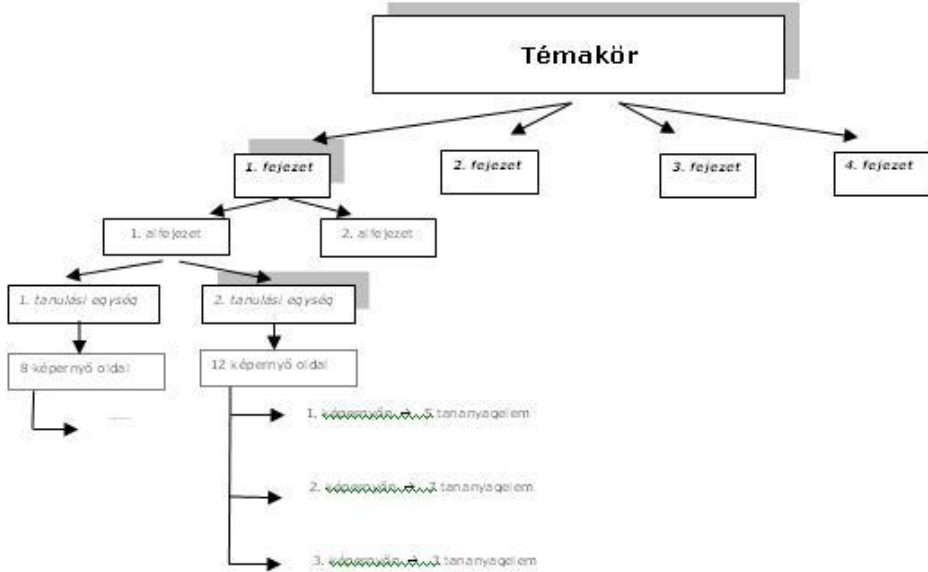


1 ÇÖZÜMLEME

- İlk önce aşağıdaki unsurları göz önünde bulundurmalısınız:
- Öğrenme ortamı
- Pedagojik hedefler
- Kullanılabilir araçlar, ekipman
- Kaynaklar
- Okulun pedagojik programı

2 İÇERİK, PEDAGOJİK VE METOT PLANLAMA

Bu bölümde geliştirme genel hedeflerini öğrenme ünitesi seviyesine kadar görmüş olacaksınız. "Ekran"a yönelik olarak ünite için spesifik hedefler, gereksinimler ve yapı formüle edin.



E-öğretim programının yapısı

Konu
"alt" konu
Öğrenme ünitesi
Öğrenme Nesneleri
· Metin
· medya unsurları (resim, ses, film)
· animasyon (pl. flash)

Öğrenme üniteleri öğrenme aşamasındaki öğrencilere göre tasarlanmıştır , kendi kendine öğrenme ya da öğretme için 20-40 dakikadan fazla değildir (ara verilmeden).

Öğrenme ünitesi unsurları:

- 1) Giriş: : konuyu spesifik olarak tanımlamak için bir-iki kısa cümle
- 2) Motivasyon: öğrencilerin motivasyonu (örneğin, bu yeni bilginin faydalarını tanıtmak)
- 3) Tanım: : Yeni beceriler
- 4) Alıştırma yapma: testler, simülasyonlar veya diğer etkileşimli unsurlar
- 5) Özet: konunun kısa bir özeti

Sinopsis

Sinopsis, tüm öğretim programı materyalinin kısa ama kapsamlı bir sunumudur; yaklaşık olarak tahmin edilen geliştirme maliyetini ve geliştirme konsepti üzerindeki şeffaflığı tanımlar.

Öğretmenlerin didaktik hedeflerini göstermeleri, seçilen hedef grubu için dijital öğrenme materyallerinin (geleneksel yöntemle kıyaslandığında) daha fazlasını sunduğunu doğrulamaları için uygundur. Bu belge, e-öğrenme geliştirmenin ilk adımıdır.

3. ÖĞRETİM PROGRAMININ YAZILMASI, REDAKSİYON

Üçüncü aşamada profesyonel içerik çalışması, öğretim programı yazma ve değerlendirme materyallerinin hazırlanması başlar. Yazarlar ve asistanlar birlikte çalışır ve tamamlanan öğretim programı profesyoneller, dilbilimciler ve metodolojik asistanlar tarafından değerlendirilir. Bir çok benzerliklere rağmen geleneksel öğretim programı yazımından farklıdır. Ekran boyutlu üniteleri göz önünde bulundurmayı unutmayın.

4. GRAFIKLER HAZIRLAMA – TASARIM UNSURLARI

Tasarım elektronik öğretim programlarının önemli bir unsurudur. Metinlerin okunabilir olup olmayacağı, grafiklerin, resimlerin, illüstrasyonların tam olarak istenen etkiye hizmet etmesinin sağlanması ya da tam tersi medya unsurlarının, öğrencilerin dikkatlerini esastan uzaklaştırması sizin kararlarınıza bağlıdır.

5. RESİMLİ TASLAK

Resimli taslak planlamadaki en önemli adımlardan bir tanesidir. Bu çalışma aşamasında nihai tasarımı, içeriği ve fonksiyon unsurlarını belirlemelisiniz.

Prodüksiyonu ince ayrıntılarla tanımlayan resimli taslak, film endüstrisinden gelir. (ekran) Resimli taslak sinopsisi esas alır fakat içerik ve öğretimin ilk sinopsisi amaç üzerine odaklanırken, resimli taslak teknik kılavuzun uygulamasına yöneliktir.

Resimli taslağa dayalı olarak grafik tasarımcıları ve programcılar başka talimat olmadan yapımı adım adım gerçekleştirebilirler.

6. MEDYA UNSURLARININ HAZIRLANMASI VE DÜZENLENMESİ

Bu çalışma aşamasında gerekli grafikler, resim dijitalleştirme, açıklamalar, müzik, ses, video vb. gerçekleştirilir. Medya unsurlarının kalitesi oldukça önemlidir.

Çalışma periyodunun önemli bir unsuru programlamadır, çünkü etkileşim unsurları (testler, alıştırmalar, simülasyonlar) programlama işi için gereklidir.

Medya unsurlarının hazırlanması ve toplanması esnasında telif hakkı konularını unutmayın!

7. UYGULAMA, ÖĞRENME NESNELERİNİN ENTEGRASYONU

Elektronik öğrenme materyalleri geliştirilirken, bir yazılım geliştirme ortamındaki ya da çerçeve sistemindeki resimli tasarım talimatları izlenir. Bu işlem uygulama olarak adlandırılır. Entegrasyon - ortama bağlı olarak - genellikle programlama işi gerektirir ve nihai çalışma aşamasında "ince ayarlama" gerekli olabilir. İnce ayarlama, medya unsurlarının birbirleriyle senkronize edilmesi anlamına gelir.

Programcıların (kendiniz olsanız dahi!) sonraki iyileştirmeler için kaynak kodunu belgeye aktarması gerekir. Geliştirmelerin sonunda ürün dokümantasyonunun hazırlanması önemlidir.

8. TEST ETME, E-METOT REDAKSİYONU

Test etme önemli bir aşamadır. Ürün ulaşılabilir ve kullanılabilir olmazsa yukarıdaki tüm çabalarınız boşa gitmiş olur. Kullanılabilirlik faktörlerinin değerlendirilmesi aslında planlama aşamasında başlar ancak prototiplendirme esnasında ve ardından tam üretim bittiğinde formel olarak test edilmelidir. Test etmenin ve kullanılabilirlik faktörlerinin değerlendirilmesinin önemi ne kadar vurgulansa azdır.

Bu adımlar aşağıdakileri gerektirir:

- Hangi standartların hedeflendiğinin bilinmesi (geliştirilecek ürünün teknik açıdan uygunluğu ve kullanılabilirliği).
- Bu standartlara ve kullanılabilirlik hedefine ulaşıldığını ölçmek ve test etmek için araçlar oluşturulması.
- Ne zaman ölçüm yapılacağını ve en iyi sonuçlara en verimli şekilde ulaşmak için bu ölçümden gelen bilginin geliştirme işlemine nasıl geri beleme yapılacağını değerlendirmesi.

9. MASTIR HAZIRLAMA, ARŞİVLEME

En son olarak güvenlik nedenlerinden dolayı ve sonraki değişiklikler için tüm kaynakları arşivlemelisiniz.

Ürünün bir CD-ROM, DVD olup olmamasına bakılmaksızın ana kopya her zaman hazırlanmış olmalıdır veya çoğaltmak ve sonraki tekrar kullanımlar için internette yayınlayın.

Birleştirilmiş bir çerçeve sistemi kullanıyorsak arşivleme (düzenli yedeklemeler) işlemi otomatik olarak yapılır ancak kaynakların korunması önemlidir.

Son olarak...

Bu bölüm profesyonel geliştirme hakkındadır. Geliştirme iyi şekilde hazırlanmış olursa sonuç sadece çalışanların bir eseri olmakla kalmaz, etkili bir ürün de olabilir.

REFERANS ÇALIŞMALAR:

Bócz Péter: A világháló lehetőségei, ComputerBooks, Budapest, 2001.

Csányi Lajos: Multimédia PC-s környezetben, LSI Oktatóközpont, Budapest, 2000.

Csendes Béla: Ablak az aktuális világra, Budapest, 1998.

Farkas Róbert: Az ipari forradalom elektronikus tananyag, Szakdolgozat, Oktatásinformatikus képzés, Prompt Oktatóközpont, Gödöllő, 2005.

Hutter O., Magyar G., Mlinarics J.: E-learning 2005, Műszaki Könyvkiadó, Budapest, 2005.

Kovács Ilma: Az elektronikus tanulásról, Holnap Kiadó, 2007

Paczona Zoltán: HTML technikák a gyakorlatban, Computer Panoráma, 2001. => http://franka-egom.ofm.hu/segedanyagok/html_konyv.pdf

Rakaczkiné, dr Tóth K., Szabó J., Szentpétery Zsolt: Az e-tananyag fejlesztésének pedagógiai-távoktatási alapjai, SZIE, GTK Közép-Magyarországi Regionális Távoktatási Központ, Gödöllő, 2002.

Tay Vaughan: Multimedia, Osborn McGraw-Hill, Berkely, 1999. Hazai kiadás: Panem Könyvkiadó, Budapest, 2002.

Tay Vaughan: Multimedia, Published by Osborne, Berkeley, California, USA, 1996

Tay Vaughan: Multimedia: Making It Work, Berkeley, USA, McGraw-Hill, 1996.
<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=2007-02-np-hanczar-mi>

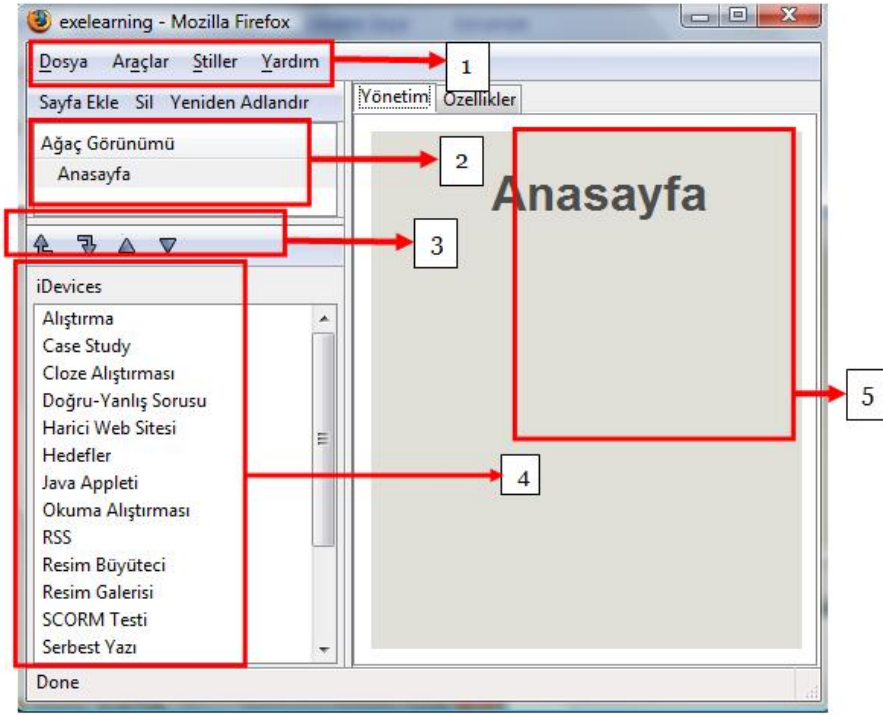
Wikipedia

<http://www.flexibleresources.co.uk/it-solutions/multimedia-solutions.html>

7 EXEARNING KONU ANLATIMI

ExE Learning Programı Moodle gibi Kurs yönetim sistemleri için SCORM (Sharable Courseware Object Reference Model- Web tabanlı öğrenme sistemlerinin öğrenim içeriğini alma, paylaşma, tekrar kullanma, arama ve dağıtma gibi olayları standartlaşmış bir yolla gerçekleştirebilmesini sağlayan teknik standartlar kümesidir) paketleri oluşturmak için kullanılan gelişmiş ve kullanımı kolay bir programdır.

1 EXEARNING NEDİR?

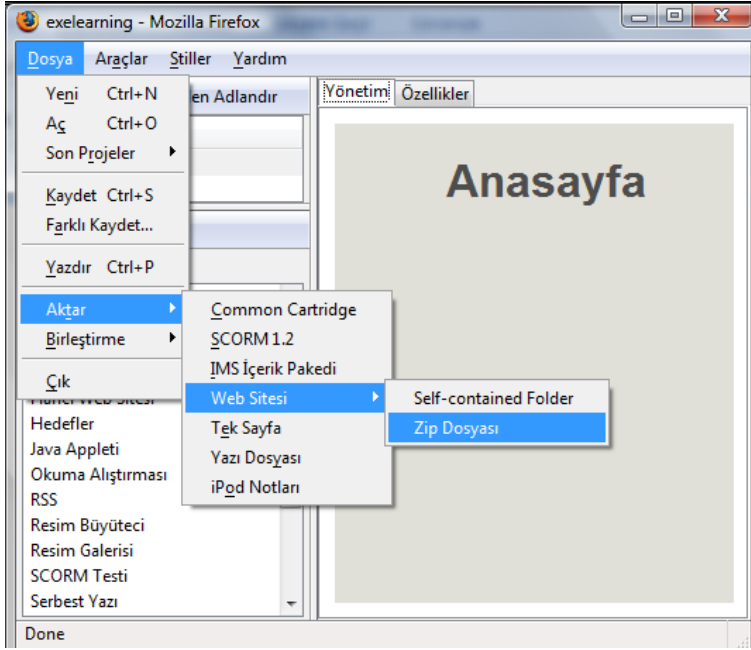


1. Menüler
2. Ağaç yapısının oluşturulacağı, sayfaların düzen ve takibinin yapılacağı bölüm
3. Ağaç yapısında sayfaların aşağı, yukarı, bir alt başlığa, bir üst başlığa taşınma işlemlerinin yapılmasını sağlayan oklar
4. Sayfa düzenlemede kullanılacak iDevices alanı
5. Çalışma alanı

ExeLearning'de programın sol üst köşesinde oluşturduğunuz sayfaların sıralanmış halini görürsünüz. Burada alt ve üst konuları içeren bir ağaç yapısı oluşturulur. Bu alanda sayfa ekle, yeniden adlandır ve sil diyerek sayfa düzenlemeleri yapabilir, bu köşenin hemen altında bulunan oklarla sayfaları yerleştirebilirsiniz.

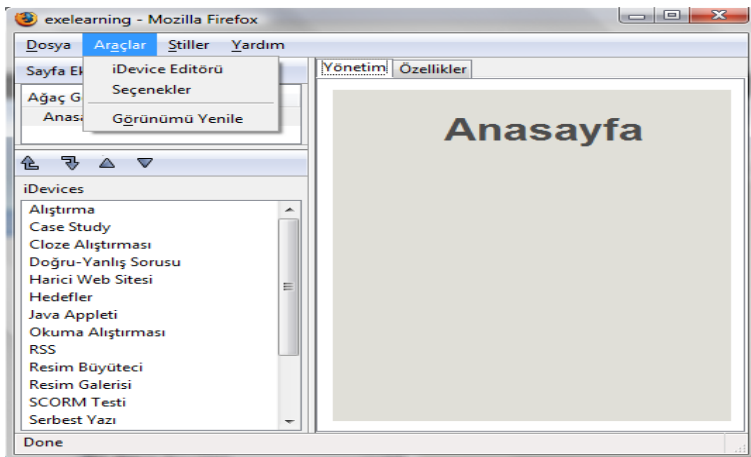
1.1.Menüler

1.1.1.Dosya menüsü: Tüm işlemleri bitirip Web Sitemizi kaydetmek istediğimizde Dosya/Aktar/Web Sitesi/Zip Dosyası seçeneğiyle kaydediyoruz.



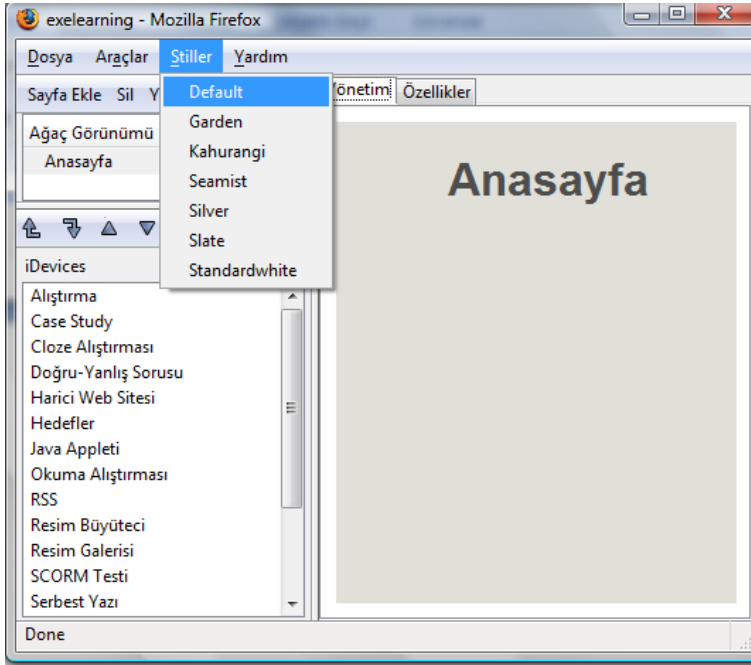
Resim 1: Dosya menüsü

1.1.2.Araçlar menüsü: Bu menüde yeni "iDevice" oluşturabilir ve programla ilgili ayarlar yapabiliriz. "Görünümü Yenile" ile bazı durumlarda ekranı tazeleme işini yapabiliriz.



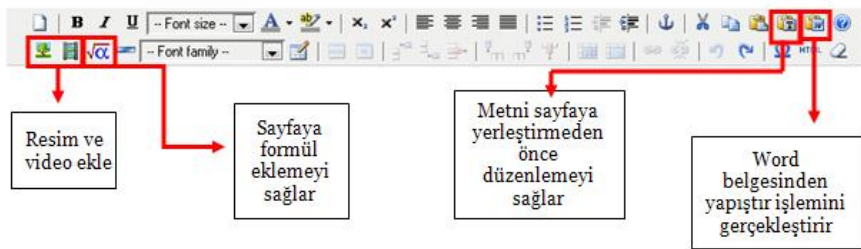
Resim 2: Araçlar menüsü

1.1.3.Stiller menüsü: Bu menüde oluşturduğunuz eğitim dokümanları için 7 tane değişik temadan birini seçebilirsiniz.

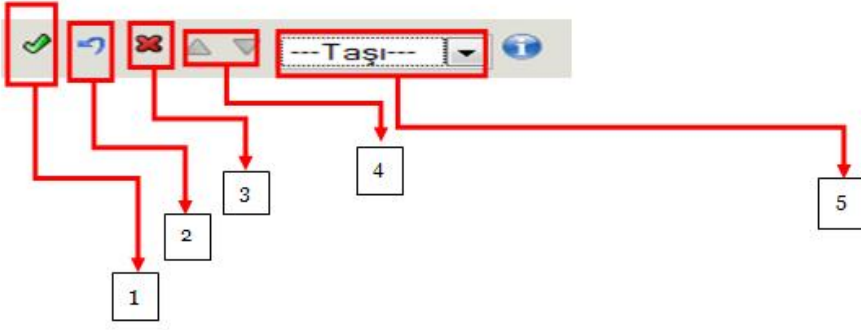


Resim 3: Stiller menüsü

1.2. iDevices Kullanımı



Tüm iDevice uygulama seçeneklerinin düzenleme sayfasında iki tür araç çubuğu karşılırsınız. Bunlardan biri üstte görünen ve Word, Excel vb. programlarda da bulunan hizalama, yazı tipi, kopyala, yapıştır, tablo çiz, tablo ekle gibi seçenekleri barındıran araç çubuğudur. Diğer araç çubuğu ise sayfanın alt tarafında bulunur. Araç çubuğu aşağıda ayrıntılı olarak tanıtılmıştır.



1. Düzenlemelerin kaydedilmesini sağlar. İşlemler tamamlandıktan sonra bu simgeye tıklanmalıdır.
2. Düzenlemeleri geri almak için kullanılır.
3. Silme işlemi için kullanılır. Yapılmış iDevice uygulamasını silmek için bu simge tıklanmalıdır.
4. Sayfalar arasında geçişi sağlayan tuşlardır.
5. iDevice uygulamasını herhangi bir sayfaya taşımaya imkan sağlar. Bu seçenikle düzenlediğiniz iDevice'ı istediğiniz bir sayfaya yerleştirebilirsiniz.

1.2.1.ExeLearning Programında Bulunan iDevicesler

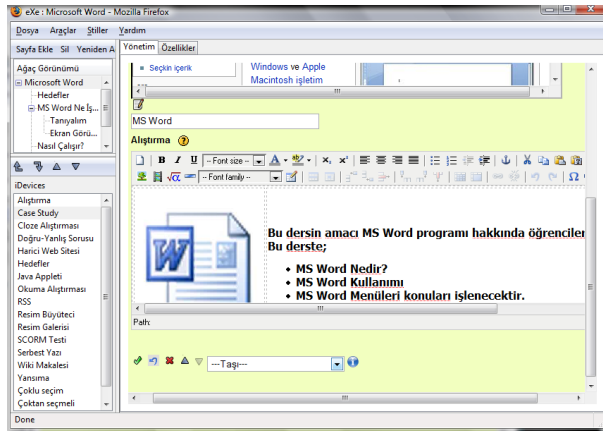
Alıştırma: Yapılacak aktiviteleri belirtilmek için kullanılır. Örneğin, bundan sonraki bölümlerde iDevicesleri tanıyacağız, anlatılanları uygulayınız.

Case Study: Konuyla ilgili temel bilgiler verilir. Ve ders için belirlenen aktivite açıklanır.

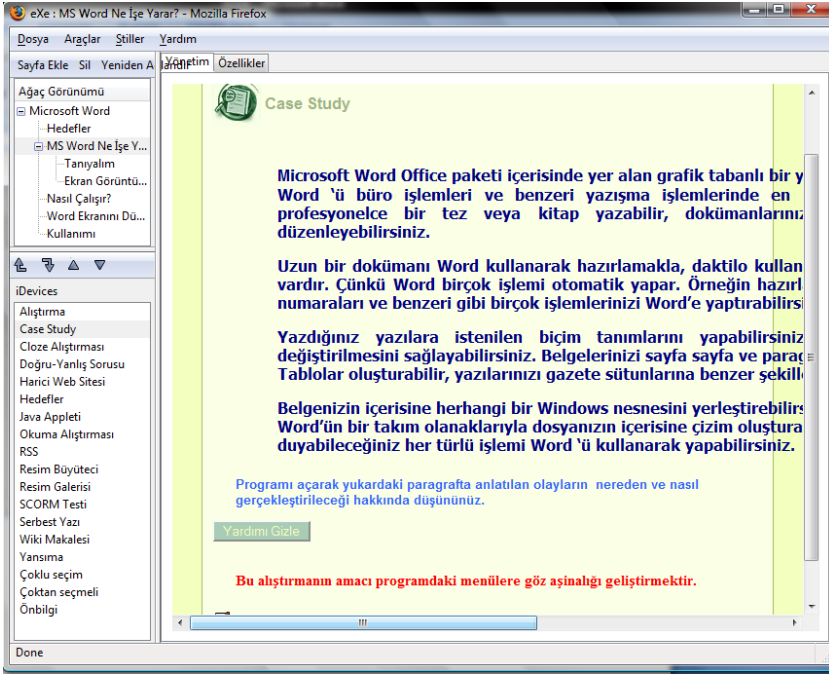
Cloze Araştırması: Gerekli talimatlar verilerek, boşluk doldurma alıştırmaları uygulamaya imkan veren sayfa seçeneğidir.

Doğru-Yanlış Sorusu: Doğru yanlış sorusu hazırlamaya yarayan sayfa seçeneğidir.

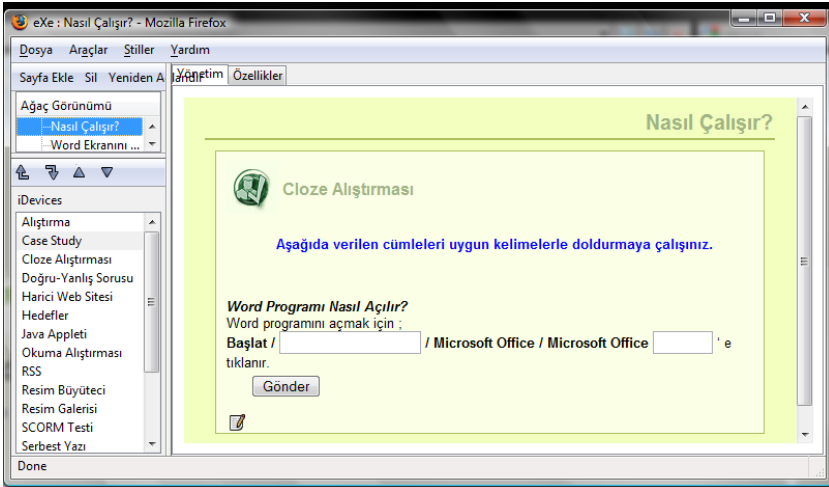
Harici Web Sitesi: Bu sayfa harici bir web sayfasını (indirilemeyen ve kopyalanamayan içerikleri ve düzenli yenilenen bilgileri içeren) göstermek için kullanılır.



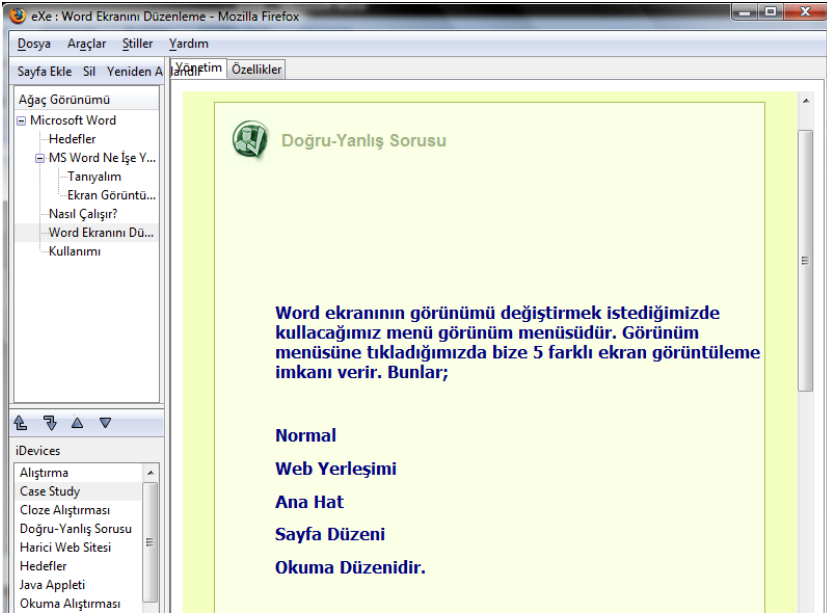
Resim 4: Alıştırma sayfasında hazırlanmış



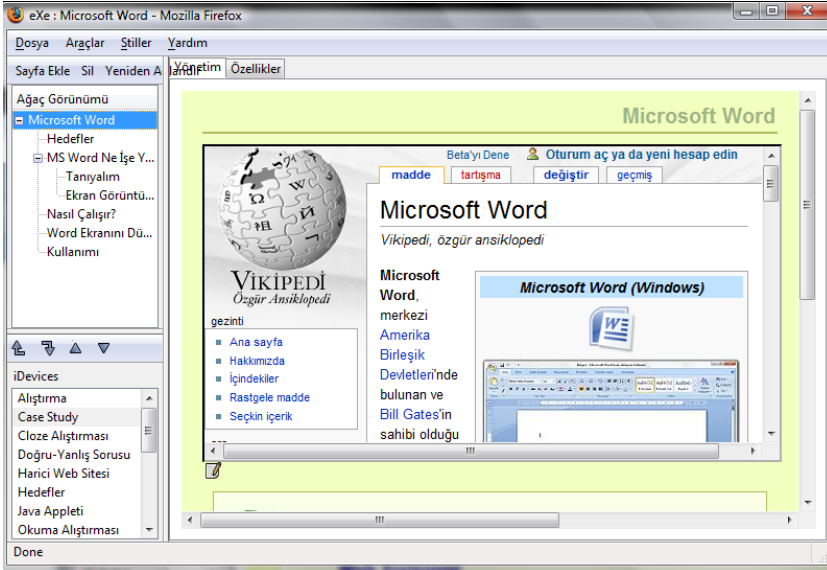
Resim 5: Case Study sayfasıyla yapılmış



Resim 6: Cloze Araştırması sayfasında ha



Resim 7: Doğru Yanlış Sorusu sayfasında



Resim 8: Harici Web Sitesi sayfasında ha

Hedefler: Derse/konuya ilişkin hedeflerin belirtildiği bölümdür.

Java Applet: Konuya Java ile yazılmış çeşitli eklentiler koymanızı sağlar. Java Applet örneklerine ait birçok kod internet ortamında bulunmaktadır.

Okuma Alıştırması: Sayfaya konan metnin okunmasına dayalı alıştırılmalar bu sayfalara konur.

RSS (Anlık içerik besleme): Herhangi bir web sayfasına ilişkin içeriği sayfanızda göstermek için kullanabilirsiniz. Sayfanın RSS kodunu bu alana girmek yeterlidir.

Resim Büyütecisi: Seçtiğiniz resmin, ayrıntılı olarak incelenmesi için büyüteç simgesi sunan seçenektir.

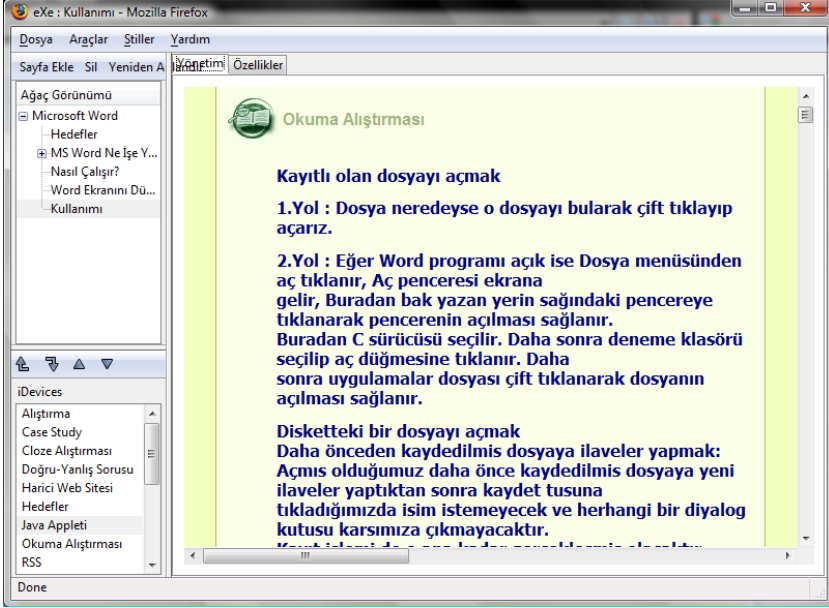
Resim Galerisi: Konuya ilişkin resimlerle galeri oluşturmanıza yarar.

Scorm Testi: Ders sonu testleri hazırlamak için kullanılır. Baraj yüzdesi belirtilebilir, birden çok soru sorulabilir.

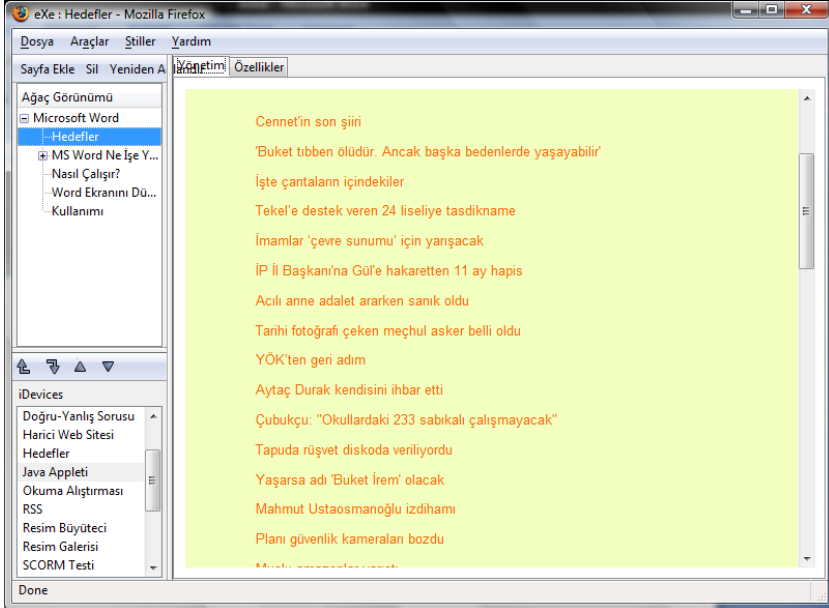
Serbest Yazı: Konuya ilişkin metinlerin yazılabileceği, resim de eklenebilir alanlardır.

Wiki Makalesi: Wikipedia sitesinden URL adresini girerek içerik yayınlama imkanı verir.

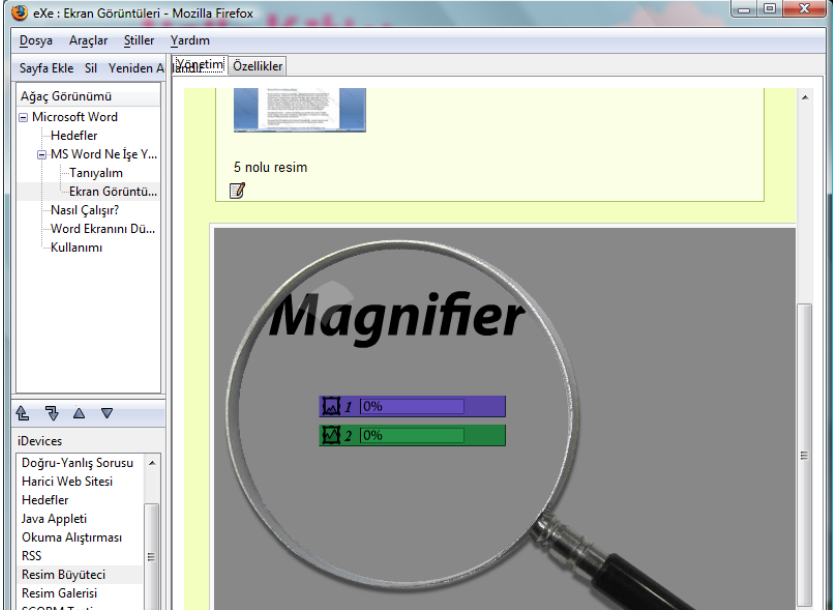
Yansıma: Hatırlatma, ani soru. Konular arasında aniden bir soru sormak istediğinizde kullanabileceğiniz seçenektir.



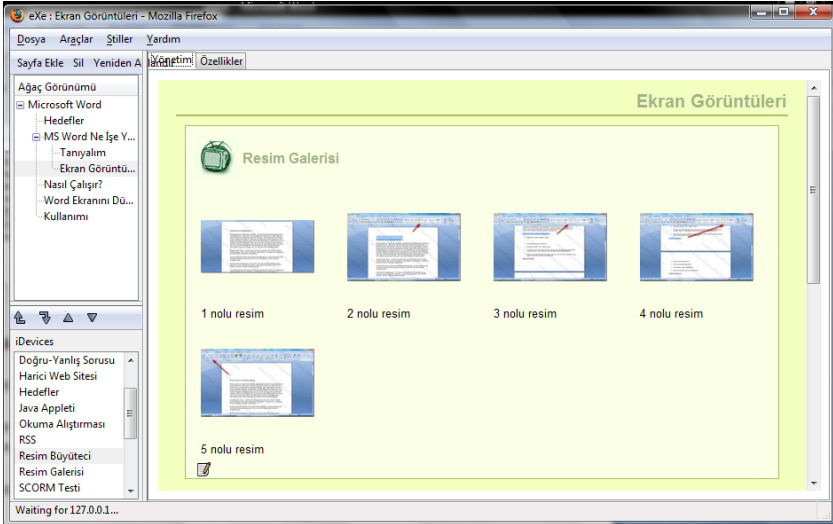
Resim 9: Okuma alıştırması örneği



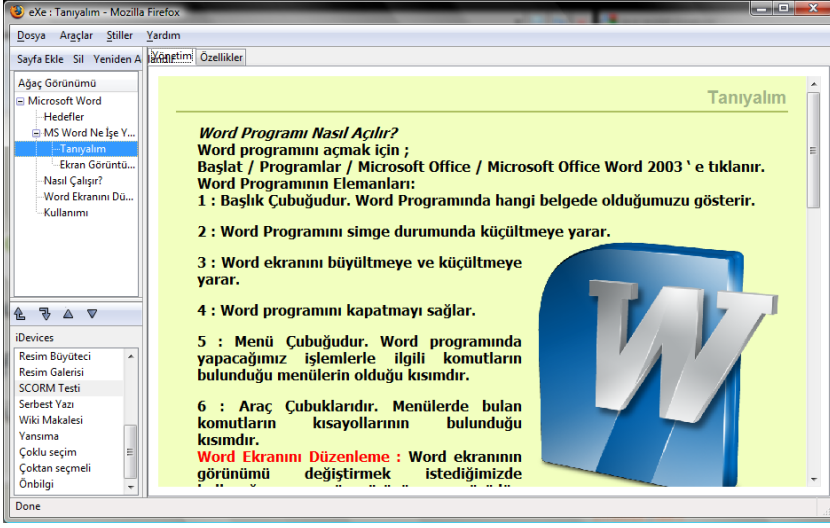
Resim 10: RSS Örneği



Resim 11: Resim Büyütücü



Resim 12: Resim Galerisi



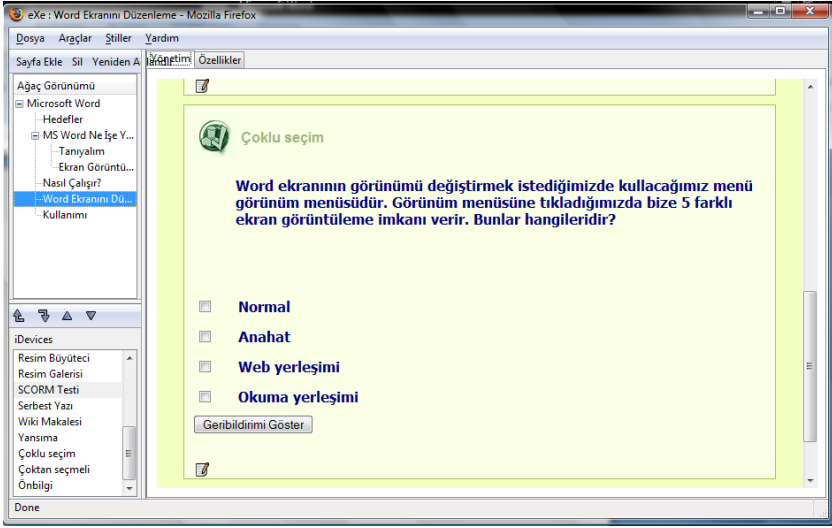
Resim 13: Serbest Yazı Örneği



Çoklu Seçim: Birden fazla doğru cevap seçeneği verilen sorular için kullanılır.

Çoktan Seçmeli: Çoktan seçmeli soru hazırlanmak istendiğinde uygulanacak seçenektir.

Ön bilgi: Konu anlatılmaya başlanmadan önce verilmesi gereken bilgiler burada listelenir.



Resim 15: Çoklu Seçim Örneği

Programla çalışırken öncelikle bir Exe klasörü oluşturulması faydalı olacaktır. Burada belgelere eklenen çeşitli dosyaların (resim, video, müzik vb.) kaydı ortak bir klasöre yapılmalıdır.

Tüm düzenlemeleri bitirdikten sonra sıra projemizi kaydetmeye gelecektir. Dosya menüsündeki Kaydet seçeneğiyle, dosyamızı. elp uzantısıyla kaydedebilir, daha sonra tekrar üzerinde düzenlemeler yapabiliriz. Ancak projemizi tam anlamıyla bitirdiysek ve artık sunmak ya da çıktı almak istiyorsak, Dosya/Aktar seçeneğini kullanırız. Burada yayınlama türüne göre;

2. Common Cartridge (Yazıcı için hazırla)
3. Scorm 1.2 (Scorm paketi oluştur)
4. IMS İçerik Paketi
5. Web Sitesi
6. Tek Sayfa
7. Yazı Dosyası
8. iPod Notları şeklinde kaydedebilirsiniz.

2 LRN DOSYASINI EXELEARNING İLE YENİDEN OLUŞTURMA

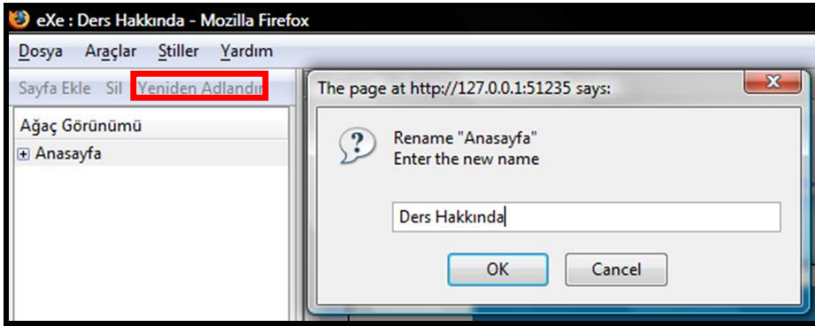
İlk başta ekran çözünürlüğünüzü 1280x768 olarak değiştiriyoruz.

Bu ödevi rahatlıkla tamamlayabilmek için LRN ödevini tamamlamış olmanız gerekmektedir. Bu dosya sizin LRN ödevinizi tamamlamış olduğunuz düşünülerek hazırlanmıştır. Resim ve Flash dosyalarına ilişkin değişiklikleri yapmış olmanız gerekmektedir. İlk olarak masaüstünüze size verilen LRN dosyasında bulunan Pics/derselement klasörünü kopyalayınız.

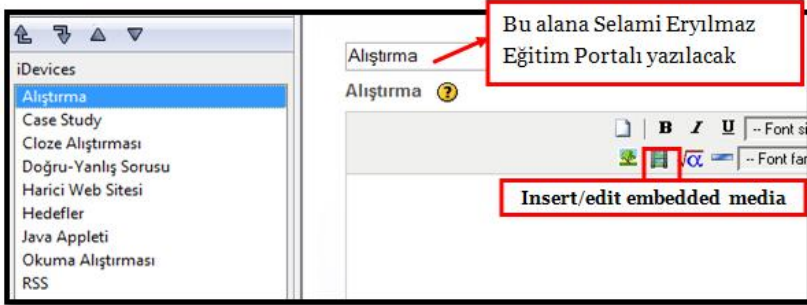
Sayfanızın temasını Stiller/Kahurangi olarak değiştiriniz.



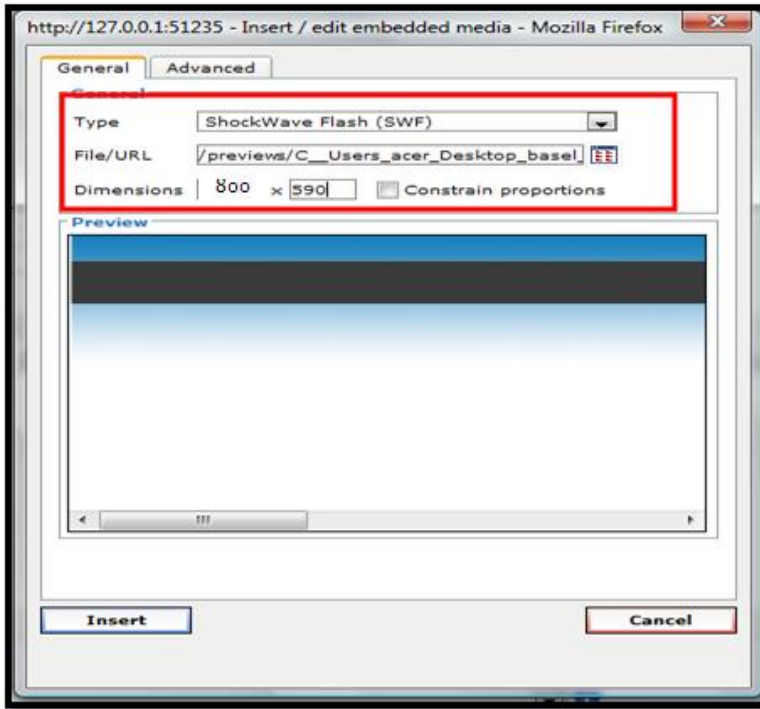
ExeLearning programını açtıktan sonra hazırlayacağınız ilk sayfa Ders Hakkında sayfasıdır. Bu isimlendirmeyi yapmak için programın sol üst tarafındaki ağaç görünümünde Anasayfa seçiliyken Yeniden Adlandır ile ya da üzerine çift tıklayarak sayfayı Ders Hakkında olarak adlandırınız.





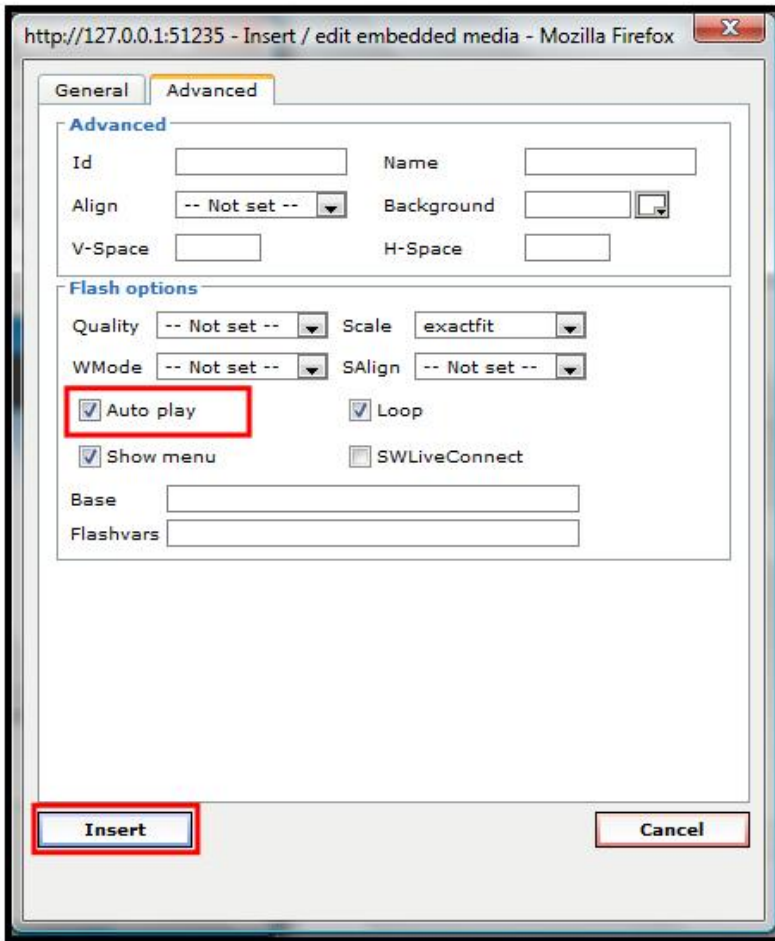
Ders Hakkında sayfasında Ders_Hakkında_(Kunye).swf dosyası bulunmalıdır. Bu dosyayı sayfanıza eklemek için iDevices alanında Alıştırma seçeneğini seçin. Alıştırma yazan metin kutusundan alıştırma yazısı silinerek yerine tüm çalışmalarda Selami Eryılmaz Eğitim Portalı yazılacak



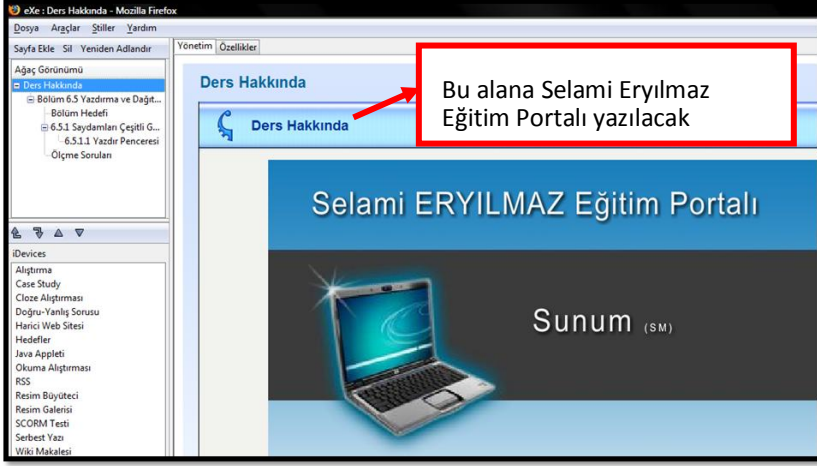
Alıştırma alanındayken Insert/edit embedded media simgesini tıklayınız. Karşınıza gelen pencerede Type alanında ShockWave Flash(SWF) seçeneğini işaretleyiniz. File/URL alanında da LRN çalışmanızda gerekli düzenlemeleri yaparak kaydetmiş olduğunuz, masaüstüne de kopyaladığınız pics/derselement/Ders_Hakkında_(Kunye).swf dosyasını seçiniz.



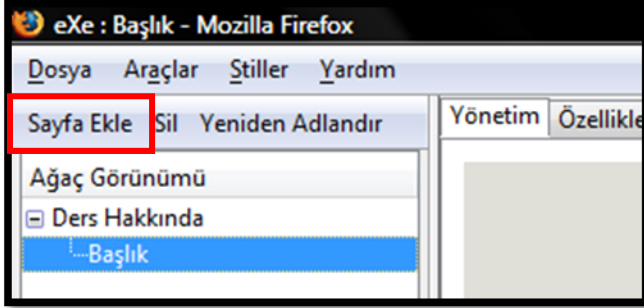
Eklenen dosyanın boyutları 800 x 590 ölçülerinde olacaktır, Constrain proportions kutusu işaretli olmamalıdır. Advanced sekmesine geçerek Auto Play kutusunu işaretleyip, Insert butonuna tıklayınız. Loop ve Show menu kutularının aktif olduklarından emin olunuz. İşlemleri tamamladıktan sonra alanın altında  bulunan yeşil tick işaretine basarak değişiklikleri kaydediniz. Tekrar sayfa  üzerinde değişiklik yapmak simgesini kullanınız.



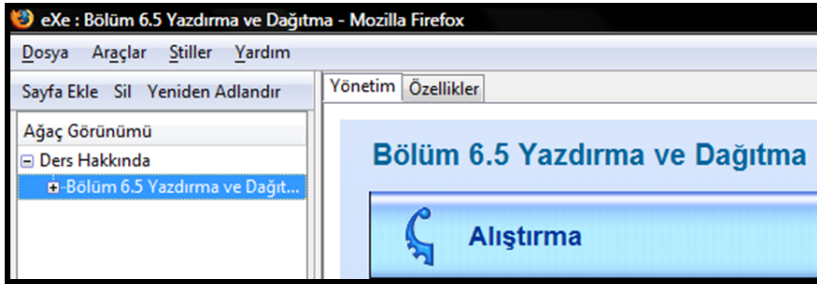
Ekran görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.



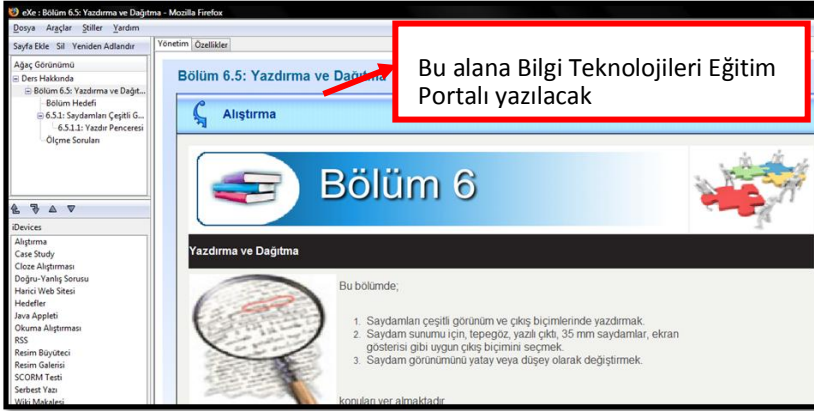
Bu aşamada bölüm başlığımızın yer alacağı yeni bir sayfa ekleyeceğiz.



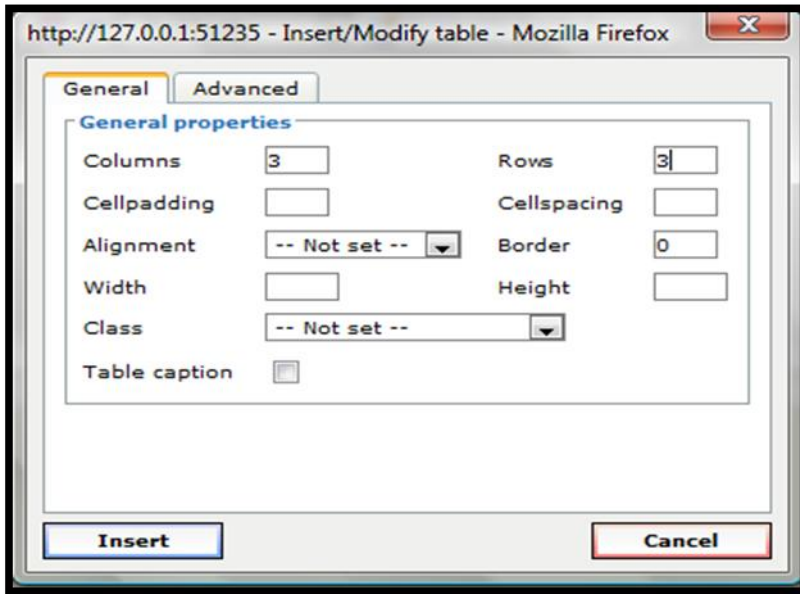
Eklenen sayfanın adını Bölüm numarası ve Bölüm/Konu adı (Örnek: Bölüm 6.5: Yazdırma ve Dağıtma) olarak değiştiriyoruz.

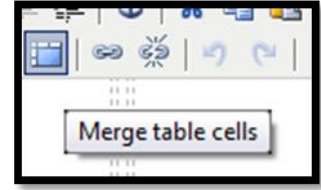
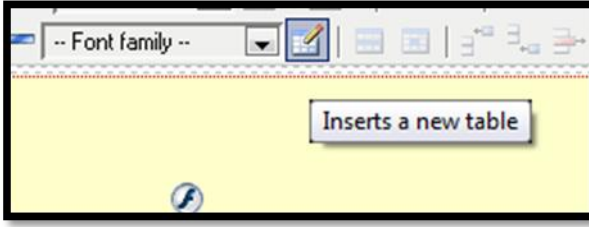


Bu sayfada da Alıştırma seçeneğini seçiyoruz. Bu aşamadaki amacımız LRN ödevimizdeki, aşağıdaki sayfayı oluşturmaktır.

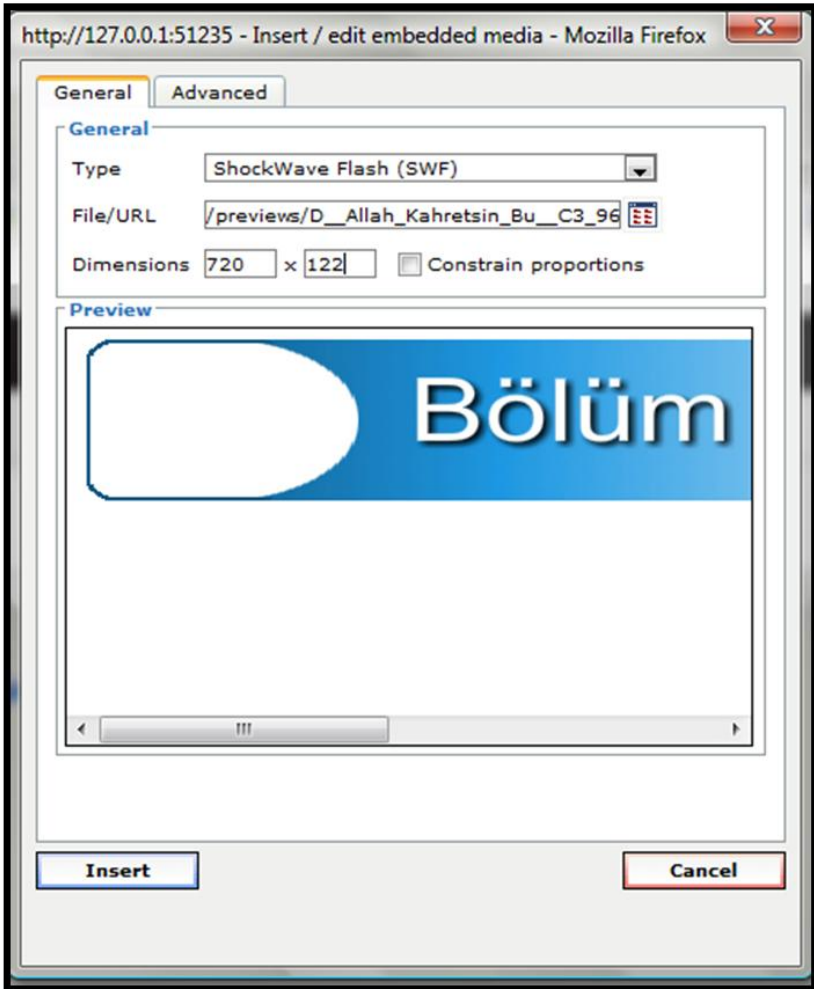


Sayfaya 3 satır ve 3 sütundan oluşan bir tablo ekliyoruz. Tablonun en üst sol iki hücrelerini merge table cells seçeneğiyle birleştiririz.

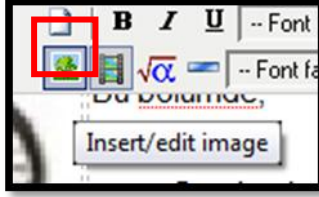




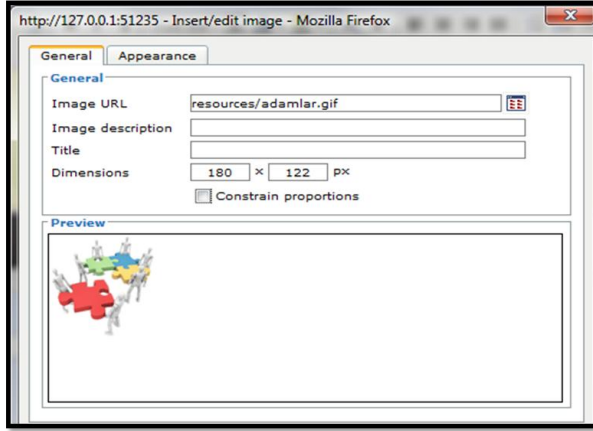
Birleştirdikten sonra ilk satırı seçerek sağ tuş yapıp table row propertiesten arka plan rengini beyaz seçiniz. İlk hücreye pics/derselement klasöründen bolum01.swf dosyasını insert media simgesiyle Ders Hakkında sayfasına eklediğimiz gibi aynı işlemleri tekrarlayarak ekleyiniz. Gelen pencerede boyutu 620 x 122 olarak ayarlayınız. Ve Advanced penceresinden Auto play kutusunu işaretlemeyi unutmayınız.



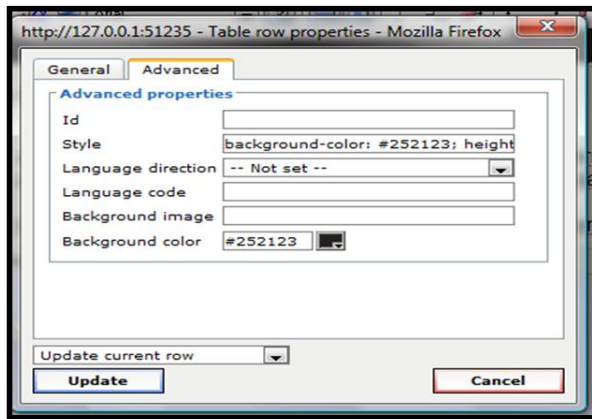
Şimdi bu hücrenin yanındaki hücreye pics/derselement adamlar.gif resmini insert/edit image simgesiyle ekleyiniz.



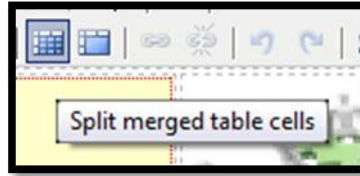
Resmin ölçüleri 180 x 122 olarak ayarlanmalıdır.



İkinci satırın tamamını seçip merge cells yaparak birleştiriniz. Bu alana sağ tıklayarak Table Row Properties seçeneğini tıklıyoruz. Açılan pencerenin General sekmesinde Height alanına 50 değerini giriniz. Advanced sekmesinde de Background Color'a #252123 değerini giriyoruz.



Üzerine konumuzun adını beyaz, kalın, Arial, 3 (12 pt) olarak yazıyoruz. En alt satırın üzerine gelerek split merged table cells seçeneğini tıklıyoruz.



En soldaki hücreye pics/derselern/bolum.jpeg dosyasını ekleyiniz. Dosyanın boyutu 215 x 202 olarak ayarlayınız. Bu hücrenin hemen yanındaki hücreye kendi konunuza ait konu başlıklarını LRN örneğindeki gibi yazınız. Son görünüm aşağıdaki gibi olmalıdır.

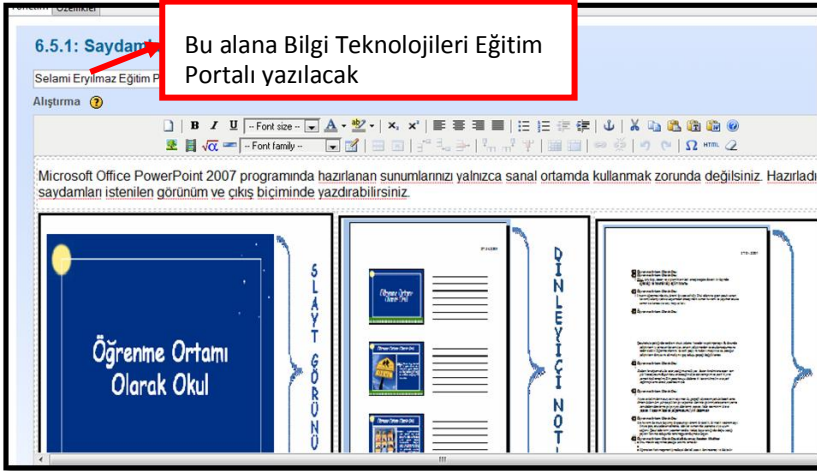


Oluşturacağımız diğer sayfa Bölüm Hedefi sayfasıdır. Ağacımıza hazırladığımız bir önceki sayfanın (Örnek: Bölüm 6.5: Yazdırma ve Dağıtma) altına yeni bir sayfa ekleyerek Bölüm Hedefi olarak adlandırınız. Yukarıda anlatılanlar doğrultusunda aşağıdaki görünümü elde edecek şekilde LRN örneğindeki sayfayı exelearning ile yeniden oluşturun.



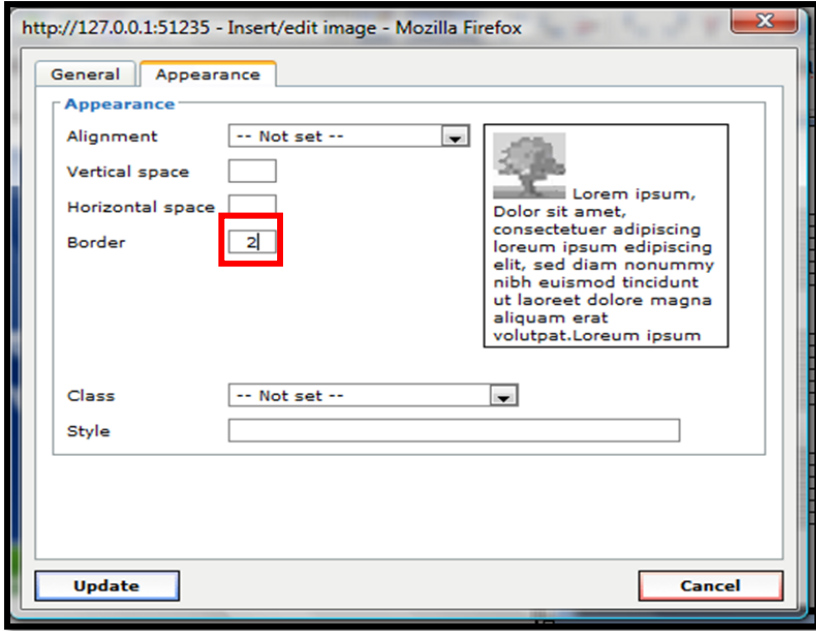
Bundan sonra oluşturacağınız sayfalar konuya ilişkin içerik sayfalarıdır. Bu sayfaları iDevices/Alıştırma seçeneğiyle oluşturacaksınız. Ağaç yapısındaki Bölüm Hedefi sayfasının üzerine gelerek yeni bir sayfa ekleyin ve adını LRN deki numaralandırmaya uygun olarak konu adıyla yeniden adlandırınız.(Örnek: 6.5.1: Saydamları Çeşitli Görünüm Biçimlerinde Yazdırmak)

Kopyalayacağınız metine göre bir tablo ekleyin biz burada 3 sütun ve 2 satırdan oluşan bir tablo kullanıp alttaki görünümü elde etmeye çalışacağız.



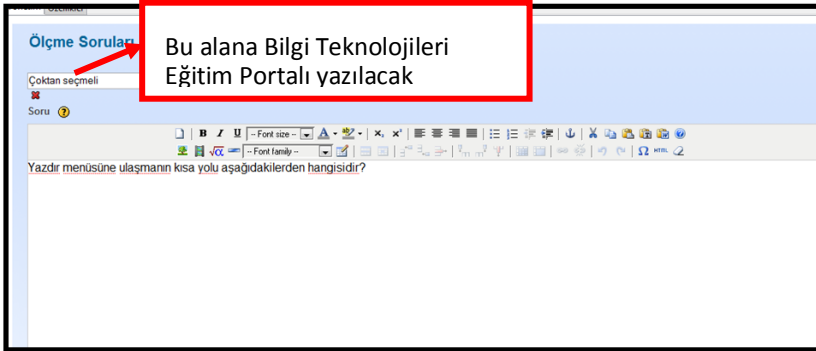
Eklediğimiz tablodaki üst hücreleri merge cells ile birleştikten sonra LRN hazırlarken oluşturduğumuz konunuzla ilgili metni kopyalayıp yapıştırarak sayfalarınızı tasarlayınız. Tablo genişliklerini 800 px olarak ayarlayınız.

Eklediğiniz resimlere kenarlık eklemek için resme sağ tıklayarak image propertiesi açıp Appearance sekmesinden Border alanına 2 yazınız.

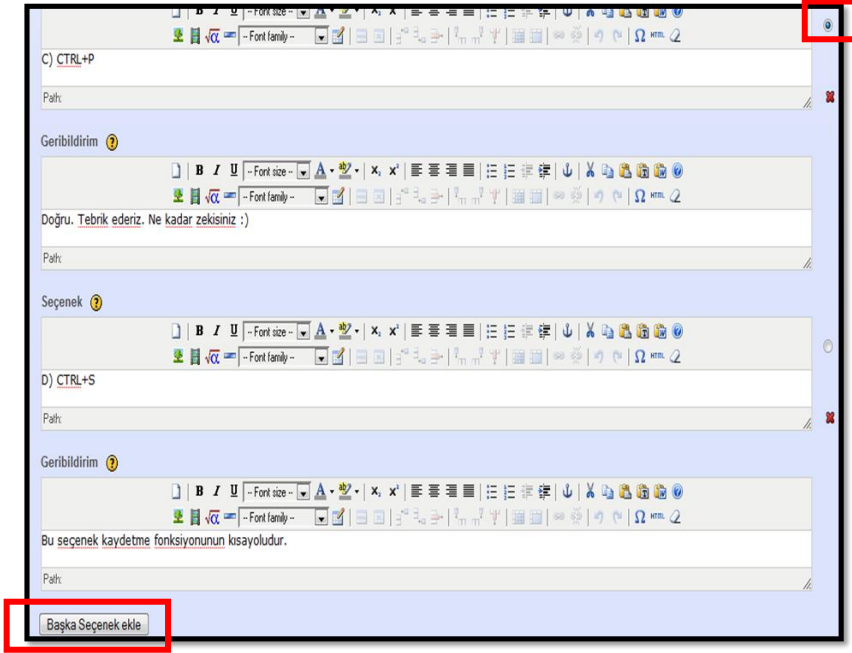


Bu aşamada sayfamıza çoktan seçmeli ve doğru yanlış soruları ekleyeceğiz.

Bunun içinde Bölüm Hedefi ile aynı hizada olacak Ölçme Soruları isminde yeni bir sayfa ekleyiniz. Ekledikten sonra iDevices'ten Çoktan Seçmeli seçeneğini tıklayınız.

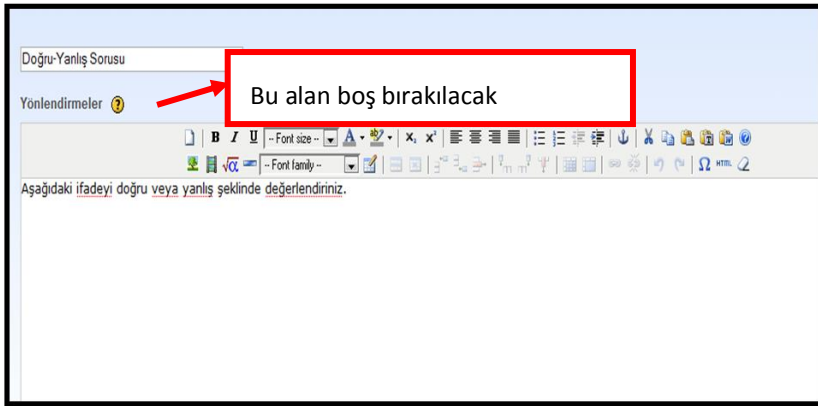


Buradaki soru alanına sorunuzu yazınız.

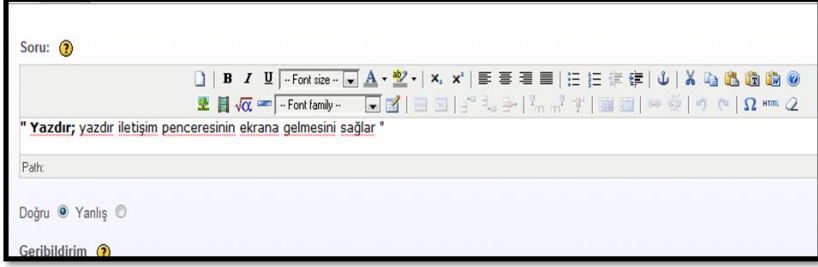


Seçenek kısımlarına sorunun seçeneklerini başka seçenek ekle butonunu kullanarak ekleyiniz. Gerek duyarsanız her seçeneğin geribildirim alanına seçenkle ilgili bilgi girebilirsiniz. Doğru seçeneği belirtmek için seçenek alanının en sağında bulunan radyo butonunu işaretlemeniz gerekmektedir

Doğru yanlış sorusu eklemek için ise iDevices Doğru-Yanlış Sorusu seçeneğini seçiniz.

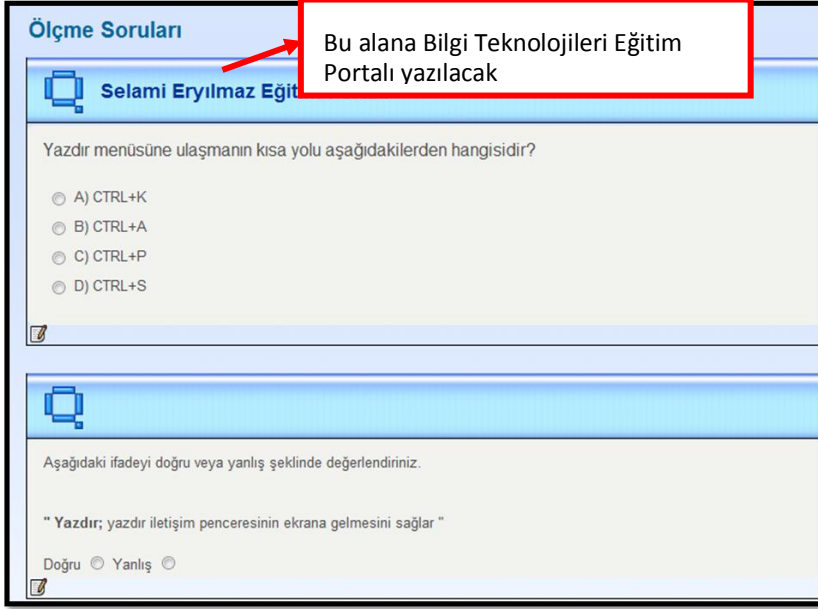


Yönlendirmeler kısmına soruyla ilgili yönlendirmeyi yazınız.

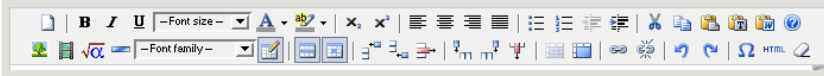




















Soru alanına doğru yanlış olarak değerlendirilmesini istediğiniz ifadeyi yazarak doğru ya da yanlış seçeneklerinden birini işaretleyiniz.




Ekran görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.



ExeLearning Simgeler

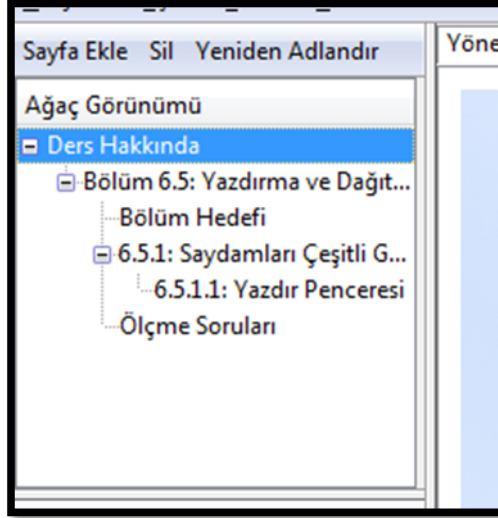
	
	Pencere içeriğini temizler
	Font stilleri: kalın, italik, ve altı çizgili
	Font boyutu
	Font ailesi seçimi
	Yazı ve vurgu rengi
	Font stilleri: üstel ve indis
	Yazı hizalama: sola, ortaya , sağa ve iki yana yasla
	Madde imleri: şekil ve sayı

	Kes, kopyala, yapıştır
	Sadece metin yapıştır , Word'ten yapıştır(Word'ün stillerini siler)
	TinyMCE (the rich text editor) metin editörü hakkında bilgi verir
	Resim ekleme düğmesi. herhangi bir Url 'yi veya bilgisayarınızdaki dosyayı ekleyebilirsiniz. Ayrıca boyut ve özelliklerinde bu pencereden düzenleyebilirsiniz.
	Media ekleme düğmesi. herhangi bir Url 'yi veya bilgisayarınızdaki dosyayı ekleyebilirsiniz. ShockWave Flash (SWF, YouTube, or Google Video), QuickTime, Windows Media, or Real Media (audio)
	Math: Word'teki denklem sihirbazı gibi denklemler oluşturur.
	Düz bir araç ekleme
	Tablo ekleme
	Tablo özellikleri :sütun ve hücre
	Tablo satırları: üste , alta ekleme ve satır silme

	Sembol ekle
	HTML editörü (uzman kullanıcılar için)
	Biçimlendirme temizle

Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar

- 1.Exelearning'te sayfalara verdiğimiz isimler otomatik olarak görüntülenmektedir bu yüzden başlık eklemeyiniz.
2. Tüm metin biçimlendirmelerinde Arial 3(12pt) kullanılacaktır.
- 3.Başlık sıralaması(Ağaç yapısı) LRN ödevindeki gibi olacaktır.



4. Sadece içerik sayfalarına eklenen resimlerde kenarlık olacaktır.(border=2)
5. Dosya kaydı eğer üzerinde yeniden çalışılacaksa Dosya/Kaydet seçeneği ile .elp uzantısı ile kaydedilmelidir. Eğer ödev tamamlandıysa öğrenci numarası ve adı soyadı(061407011 Nezaket SAYGILI) şeklinde adlandırılarak Dosya/Aktar/Web Sitesi/Zip dosyası olarak kaydedilmelidir.
6. Verilen resim, flash ölçülendirilmelerine mutlaka uyulmalıdır hatalı her ölçeğin puanınızı düşüreceği unutulmamalıdır.
7. Sayfaların düzenli olması için tablo eklemekten kesinlikle kaçınınız.
8. ExeLearning'te eklenen resim, flash gibi dosyalar programın içine gömülmektedir. Mevcut resimde yapılan değişiklikler LRN'de olduğu gibi çalışmalarınıza yansımamaktadır. Değiştirip yeniden eklemeniz gerekmektedir.
9. iDevicesle eklediğimiz Alıştırma, Hedefler, Soru ekleme seçeneklerindeki metin kutularının hepsine Bilgi Teknolojileri Eğitim Portalı yazılmalıdır.

3 MOODLE -BİR SCORM PAKETİNİ EKLERKEN

The screenshot shows the Moodle TeNeGEN interface. At the top right, the user is logged in as 'Istvan Kiss'. A dropdown menu is open, showing 'Switch role to...' and 'Turn editing on' (circled in red). The main content area displays a topic outline for 'ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞILMASI'. The topic outline includes three items: 1. 5.1 e-Öğrenim kullanma öğretme ve öğrenme okullarda geliştirmek için: öğrenim materyalleri, kritik bir nokta; 2. Mesne öğrenme - Learning Object (LO) ÖĞRENME NESNELERİ MODELİNİN SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERE BİR; 3. 5.2 SCORM - Paylaşılabılır İçerik Nesnesi Referans Modeli. The right sidebar contains various navigation options like 'People', 'Online Users', 'Messages', 'Activities', and 'Calendar'.

1. İlk adım, Düzenlemeyi aç

The screenshot shows the Moodle TeNeGEN interface with the 'Turn editing on' button now active. The 'Add an activity...' button is circled in red. The main content area displays the same topic outline as the previous screenshot. The right sidebar contains various navigation options like 'People', 'Online Users', 'Messages', 'Activities', and 'Calendar'.

2. Bir etkinlik ekle tıklayın

Adding a new SCORM/AICC

General

Name*

Summary*

Package file*

Other settings

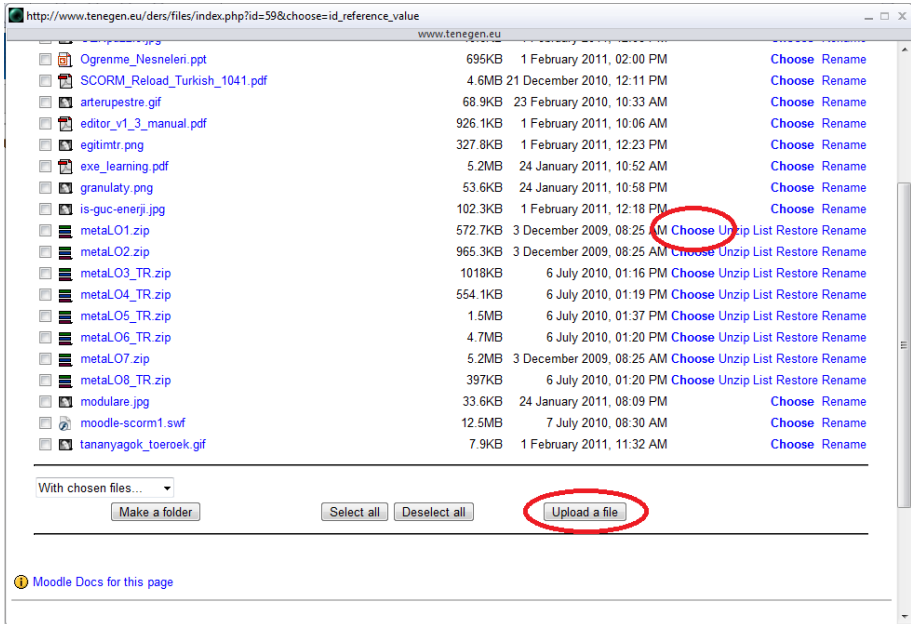
Grading method

Maximum grade

Number of attempts

Stage size

5. Sonra tıklayın "Seç veya bir dosya yükle"



6. Bu pencerede size kullanmak ya da yeni bir yükleme istediğiniz dosyayı seçebilirsiniz.

Package file*

Other settings

Grading method

Maximum grade

Number of attempts

Stage size

Width

Height

Common module settings

Visible

ID number

Grade category

There are required fields in this form marked*.

[Moodle Docs for this page](#)

- Yüklemek seçerseniz, tıklayın "browse". Ardından dosyayı seçin ve "Bu dosyayı yükle"(Upload this file) seçeneğine tıklayın. Bundan sonra, üzerine tıklayın "Seç"(Choose). Sonra tıklayın "Kaydet ve derse dön"

TeNeGEN You are logged in as İstvan Kiss (Logout)

Home • TC05_1

Agora

Kamu bloglar

ePortföy

Moodle bloglar

Laboratory

Administration

Topic outline

ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞILMASI

SLOOP projesi bilgi ve kaynakları işbirliği içinde paylaşım ve yapılandırılması arayan, gelişim halindeki bir hareket içerisinde yer almaktadır. Bu projenin odak noktasını teşkil eden bu kaynaklar bir taraftan SCORM ve LOM IEEE standartlarını karşılayan diğer taraftan "açık" bir görünüm doğrultusunda yenilenen ve yeniden tanımlanan özgür/açık LO'lar biçiminde tanımlanan Öğrenme Nesnelendir.

[Modülü Açıklaması](#)

[Hedefler](#)

[Öğrenme çıktıları](#)

[TeNeGen](#)

1 **5.1 e-Öğrenim kullanma öğretme ve öğrenme okullarda geliştirmek için: öğrenim materyalleri, kritik bir nokta**

Bütün modülü giriş olarak, SLOOP projesi sonunda yazılı aşağıdaki makale okuyun.
Sonra başlıklı paragraf özellikle dikkate alınması "e-Öğrenim ve kritik nokta: öğrenme materyalleri".

2 [Nesne öğrenme - Learning Object \(LO\)](#)

[ÖĞRENME NESNELERİ MODÜLÜNÜN SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERE BİR](#)

People

Online Users

Messages

Activities

Calendar

- SCORM paketini şimdi available olduğunu.

TeNeGEN You are logged in as İstvan Kiss (Logout)

Home TC05_1 Switch role to... Turn editing off

Agora

Kamu bloglar
ePortföy
Moodle bloglar

Laboratory

Administration

Topic outline

ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞILMASI

SLOOP projesi bilgi ve kaynakların işbirliği içinde paylaşımı ve yapılandırılması aranan gelişim halindeki bir hareket içerisinde yer almaktadır. Bu projenin odak noktasını teşkil eden bu kaynaklar bir taraftan SCORM ve LOM IEEE standartlarını karşılayan diğer taraftan "açık" bir görünüm doğrultusunda yenilenen ve yeniden tanımlanan özgür/açık LO'lar biçiminde tanımlanan Öğrenme Nesnelendir.

Modülü Açıklaması
Hedefler
Öğrenme çıktıları
TeneGen

1 5.1 e-Öğrenim kullanma öğretme ve öğrenme okullarda geliştirmek için: öğrenim materyalleri, kritik bir nokta

Bütün modülü giriş olarak, SLOOP projenin sonunda yazılı aşağıdaki makale okuyun. Sonra başlıklı paragraf özellikle dikkate alınması "e-Öğrenim ve kritik nokta: öğrenme materyalleri".

SLOOP FIKRI ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞIMI

2 Mesne öğrenme... Learning Object (LO)
ÖĞRENME NESNELERİ MODELİNİN SOSYAL YERLERİ BİLİMLERE BİR

People

Online Users

Messages

Activities

Calendar

9. Değiştirmek için bu tıklayın.

Agora

Kamu bloglar
ePortföy
Moodle bloglar

Laboratory

Administration

Topic outline

Moving this activity: TeneGen (Cancel)

ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞILMASI

SLOOP projesi bilgi ve kaynakların işbirliği içinde paylaşımı ve yapılandırılması aranan gelişim halindeki bir hareket içerisinde yer almaktadır. Bu projenin odak noktasını teşkil eden bu kaynaklar bir taraftan SCORM ve LOM IEEE standartlarını karşılayan diğer taraftan "açık" bir görünüm doğrultusunda yenilenen ve yeniden tanımlanan özgür/açık LO'lar biçiminde tanımlanan Öğrenme Nesnelendir.

Modülü Açıklaması
Hedefler
Öğrenme çıktıları

1 5.1 e-Öğrenim kullanma öğretme ve öğrenme okullarda geliştirmek için: öğrenim materyalleri, kritik bir nokta

Bütün modülü giriş olarak, SLOOP projenin sonunda yazılı aşağıdaki makale okuyun. Sonra başlıklı paragraf özellikle dikkate alınması "e-Öğrenim ve kritik nokta: öğrenme materyalleri".

SLOOP FIKRI ÖZGÜR/AÇIK ÖĞRETİM NESNELERİNİN PAYLAŞIMI

2 Mesne öğrenme... Learning Object (LO)

People

Online Users

Messages

Activities

Calendar

10. Bir kare tıklattın yerleştirmek için.