

T.C.
CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Manisa, 2016

T.C.
CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI

Tez adı:

“Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım
Rehberi İle İlgili Görüşleri”

Hazırlayan: Muhammet YÖRÜK

DANIŞMAN ÖĞRETİM ÜYESİ
Yrd. Doç. Dr. Ali Murat ATEŞ

MANİSA

2016

TEZ SAVUNMA SINAV TUTANAĞI

Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü 03/ 03/ 2016 tarih ve 8/Ek9 sayılı toplantısında jürimiz tarafından Celal Bayar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin 23. Maddesi gereğince Enstitümüz İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Programı öğrencisi Muhammet YÖRÜK "Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi İle İlgili Görüşleri" Konulu tezi incelenmiş ve aday 24/ 03 /2016 tarihinde saat 11.00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 60 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin,

BAŞARILI olduğuna	<input checked="" type="checkbox"/>	OY BİRLİĞİ	<input checked="" type="checkbox"/>
DÜZELTME yapılmasına	* <input type="checkbox"/>	OY ÇOKLUĞU	<input type="checkbox"/>
RED edilmesine	** <input type="checkbox"/>	ile karar verilmiştir.	

* Bu halde adaya 3 ay süre verilir.

** Bu halde adayın tez konusu değiştirilir veya adayın isteği halinde tezsiz yüksek lisans programına geçişi sağlanır.

BAŞKAN
Y. Doç. Dr. Ali Murat ATEŞ

ÜYE Prof. Dr. Tuncer TAŞKIN

ÜYE
Y. Doç. Dr. Tuncay CANBULAT

Evet Havir

Tez, burs, ödül veya Teşvik programına (Tüba, Fullbright vb.) aday olabilir.

Tez, mutlaka basılmalıdır.

Tez, mevcut haliyle basılmalıdır.

Tez, gözden geçirildikten sonra basılmalıdır.

Tez, basımı gereksizdir.

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans olarak sunduğum “Sınıf öğretmenlerinin dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberi ile ilgili görüşleri” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilen eserlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

18/ 04/ 2016

Muhammet YÖRÜK



ÖZET

Eđitim teknolojisi gnmzde btn derslerin ierisinde aktif olarak kullanılmaktadır. Matematik dersinde grafik hazırlama, İngilizce dersinde dinleme yapmak iin eđitim teknolojisi ile đretim desteklenmektedir. Gelişen ve deđişen eđitim teknolojisi ile birlikte đretim sreci de farklılaşmaya başlamıştır. Her yıl yeni đretim materyalleri ve materyal geliştirme teknolojileri đretmenlerin hizmetine sunulmaktadır.

Bu alıřmada, bilgisayar destekli eđitimde tercih edilen materyal geliştirme yazılımları ile dijital materyal paylaşım yazılımları araştırılarak sınıf đretmenleri iin bir rehber hazırlanmıştır. Rehberde farklı sınıf seviyelerinde farklı konular seilerek ders planları hazırlanmış ve konulara uygun 6 farklı materyal farklı yazılımlar kullanılarak geliştirilmiştir. Materyal hazırlama adımları ayrıntılı bir şekilde açıklanarak đretmenler iin “Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi” ismiyle đretmenlere sunulmuştur. Geliştirilen materyaller ve hazırlanan rehber 30 sınıf đretmenine ulaştırılarak incelemesi sađlanmıştır. Grřme yapmayı kabul eden 19 sınıf đretmeniyle grřlmřtr (Aralık 2015). Veriler yarı yapılandırılmış 6 soru ile toplanmıştır. Veriler ierik analizi yapılarak grup ve temalar oluřturulmuştur.

alıřmanın sonucunda; hazırlanan dijital materyal geliştirme rehberi yapılan araştırma sonuları ve alan yazınıla karřılařtırılarak kullanıma uygun ve faydalı olacađı sonucuna varılmıştır.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar, internet, rehber materyal, sınıf đretmeni

ABSTRACT

Today, education technology is actively used in every course. To calculate in math course or to make listening exams in English language course we use educational technology for supporting education quality. By time, changing and developing educational technology also started to change the teaching way. In order to support these educational needs of today, the goal of this study is to examine and research these changes in education and test their suitability.

In this study, a guide for classroom teachers prepared by researching material developing and material sharing software which are preferred for computer supported education. In the guide, suitable lesson plans for the lesson's topic has been prepared and 6 different materials have been developed according to selected different class levels and different topics. Material preparing steps has been explained in details and served to teachers with the title of "A Guide for Digital Material Developing and Material Sharing". The developed materials and the prepared guide have conveyed to 30 classroom teachers to review. The guide has interviewed with 19 teachers who accepted to do (December 2015). The data collected by 6 semi-structured questions and according to data content analysis groups and themes was created.

As a result, when research results and the literature study compared The conclusion is that prepared "A Guide for Digital Material Developing and Material Sharing " will be suitable useful.

Key words: Computer, internet, guide material, primary teacher

Teşekkür

Babama ithafen...

Uzun soluklu ve yorucu bir çalışma oldu. Bu süreçte bilgisi, tecrübesi ve akademik bakış açısıyla bana rehberlik eden danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Ali Murat ATEŞ' e içtenlikle teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca, tez savunma jürisine katılan Sayın Prof. Dr. Tuncer TAŞKIN ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Tuncay CANBULAT' a değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Bu çalışma esnasında yanımda olan, psikolojik olarak beni güçlendiren, desteğini esirgemeyen aileme teşekkürlerimi ifade ediyorum. Minnettarım.

Son olarak, araştırma sürecinde beni yalnız bırakmayan arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunuyorum...

Muhammet YÖRÜK
Manisa, 2016

İçindekiler

Simgeler ve Kısaltma Listesi	xi
Tablolar Dizini	xii
Şekiller Dizini	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	4
1.1.1. Problem Cümlesi	5
1.1.2. Alt Problemler	5
1.2. Çalışmanın Amacı ve Önemi	5
1.3. Sınırlılıklar	7
2. GENEL BİLGİLER	8
2.1. Bilgisayar Destekli Öğretim	8
2.1.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Tarihçesi	11
2.1.2. Bilgisayar Destekli Eğitimin Avantajları ve Sınırlılıkları:	14
2.2. İnternet Destekli Eğitim	16
2.2.1 İnternet Destekli Eğitimin Avantajları ve Sınırlılıkları:	19
2.3 İlgili Çalışmalar	21
3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ	25
3.1. Çalışma Grubu	25
3.2. Veri Toplama Aracı	26
3.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	27
4. DİJİTAL MATERYAL GELİŞTİRME VE PAYLAŞIM REHBERİ	28
4.1. Microsoft Office PowerPoint	28
4.1.1. PowerPoint kullanma kılavuzu	29
4.1.2. Sunum hazırlama yönergesi	35
4.2. Microsoft Office Publisher	40
4.2.1. Publisher Tanıtım ve Kullanma Kılavuzu	40

4.2.2.	Kaydetme ve yayınlama:	45
4.2.3.	Yayın Hazırlama Yönergesi	47
4.3.	Windows Live Movie Maker	53
4.3.1.	Windows Live Movie Maker kullanma kılavuzu	53
4.3.2.	Movie Maker film hazırlama ve kullanma kılavuzu	58
4.4.	Chogger (Çizgi Karikatür Oluşturma) programı	62
4.4.1.	Chogger kullanma kılavuzu	62
4.4.2.	Chogger programı ile karikatür oluşturma	67
4.5.	Dropbox.com (İnternet Destekli Veri Depolama Programı).....	71
4.5.1.	Dropbox Kullanım Kılavuzu	71
4.5.2.	Dropbox Programı Hazırlama Yönergesi.....	75
4.6.	Khanacademy.org.tr.....	77
4.6.1.	Khan Academy İle İlgili Genel Bilgiler	78
4.6.2.	Khan Academy Kullanma Kılavuzu	86
5.	BULGULAR VE YORUMLAR	89
5.1.	Rehberin Öğretim Sürecinde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular	89
5.2.	Rehberde Yer Alan Dijital Materyaller ve Yazılımlara İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular	90
5.3.	Sınıf Öğretmenlerinin Rehberin Sınırlılıkları Hakkındaki Görüşlerine Yönelik Bulgular	91
5.4.	Rehbere Eklenmesi Önerilen Diğer Yazılımlara İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular	92
6.	TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	94
6.1.	Tartışma ve Sonuç	94
6.2.	Öneriler	95
7.	KAYNAKLAR.....	97
8.	EKLER.....	103

8.1. Ek-1.....	103
8.2. Ek- 2.....	105
8.3. Ek- 3.....	107
8.4. Ek-4.....	108



Simgeler ve Kısaltma Listesi

BDE	Bilgisayar Destekli Eğitim
F	Frekans
FATİH	Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi Projesi
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
TGA	Tasarım geliştirme Araştırması
%	Yüzdelerik Değeri



Tablolar Dizini

Tablo-1.....	18
Tablo-2.....	89
Tablo-3.....	91
Tablo-4.....	91
Tablo-5.....	92



Şekiller Dizini

Şekil 1 PowerPoint Programının ekranın ilk görüntüsü	29
Şekil 2 PowerPoint menüsü dosya sekmesi ekran görüntüsü	30
Şekil 3 PowerPoint menüsü giriş sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	30
Şekil 4 PowerPoint menüde yer alan ekle sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	30
Şekil 5 PowerPoint menüde yer alan tasarım sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	31
Şekil 6 PowerPoint menüde yer alan geçişler sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	31
Şekil 7 PowerPoint menüde yer alan animasyonlar sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	32
Şekil 8 PowerPoint menüde yer alan slayt gösterisi sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	32
Şekil 9 PowerPoint menüde yer alan gözden geçir sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	33
Şekil 10 PowerPoint menüde yer alan görünüm sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü	33
Şekil 11 PowerPoint programı açıldıktan sonra ekrana gelen ilk görüntü	35
Şekil 12 PowerPoint programının sunuya metin yazılmış ekran görüntüsü	35
Şekil 13 PowerPoint programının resim eklenmiş halinde ekran görüntüsü	36
Şekil 14 PowerPoint sunuya yeni sunu sayfası ekleme yöntemi ekran görüntüsü	37
Şekil 15 PowerPoint programına resim eklenmiş hali ekran görüntüsü	37
Şekil 16 PowerPoint programının açıklama eklenmiş hali ekran görüntüsü	38
Şekil 17 PowerPoint programında sunu sayfasına eklenen figürlerin konumlandırmasının ekran görüntüsü	39
Şekil 18 PowerPoint programı sunu sayfasının tasarımının düzenlenmiş hali	39
Şekil 19 Publisher programının ilk açılış ekranı görüntüsü	41
Şekil 20 Publisher programının hazır şablonun konumlandırılmış hali ekran görüntüsü	42
Şekil 21 Publisher programının ekle sekmesinin ekran görüntüsü	42

Şekil 22 Publisher programının sayfa tasarımının ekran görüntüsü.....	43
Şekil 23 Publisher programının postalar sekmesinin ekran görüntüsü	43
Şekil 24 Publisher programının gözden geçir sekmesinin ekran görüntüsü...	44
Şekil 25 Publisher programının görünüm sekmesinin ekran görüntüsü.....	44
Şekil 26 Publisher programının kaydetme ve yayınlama sekmesinin ekran görüntüsü.....	45
Şekil 27 Publisher programı ilk açılışında ekrana gelen görüntü	48
Şekil 28 Publisher programında yapılan çalışmanın kayıt görüntüsü	48
Şekil 29 Publisher programının tasarım seçmenin ekran görüntüsü	49
Şekil 30 Publisher programında hazırlanan yayının ekran görüntüsü.....	49
Şekil 31 Publisher programında hazırlanan ekran görüntüsü	50
Şekil 32 Publisher programında konumlandırılan şekillerin ekran görüntüsü	51
Şekil 33 Publisher programında hazırlanan materyal görüntüsü	51
Şekil 34 Publisher programında yardım sekmesinin görüntüsü.....	52
Şekil 35 Windows Live Movie Maker programı açılışının ekran görüntüsü .	54
Şekil 36 Windows Live Movie Maker programı üst menü görüntüsü	54
Şekil 37 Windows Live Movie Maker programı kırpma sekmesinin görüntüsü	54
Şekil 38 Windows Live Movie Maker programı giriş sekmesi görüntüsü.....	55
Şekil 39 Windows Live Movie Maker programı jenerik ekran görüntüsü.....	55
Şekil 40 Windows Live Movie Maker animasyonlar sekmesinin görüntüsü .	55
Şekil 41 Windows Live Movie Maker görsel efektler sekmesinin görüntüsü	55
Şekil 42 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan filmin kaydetme ekran görüntüsü	56
Şekil 43 Windows Live Movie Maker programı ekran görüntüsü.....	58
Şekil 44 Windows Live Movie Maker başlık ekleme ekran görüntüsü	58
Şekil 45 Windows Live Movie Maker programına video ve fotoğraf ekleme görüntüsü.....	59
Şekil 46 Windows Live Movie Maker programına video ekleme ekran görüntüsü.....	59
Şekil 47 Windows Live Movie Maker programına jenerik ekleme ekran görüntüsü.....	60
Şekil 48 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan programın filme dönüştürme görüntüsü.....	60

Şekil 49 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan programın kaydetme görüntüsü.....	61
Şekil 50 Chogger web sayfasının ekran görüntüsü	62
Şekil 51 Chogger programı şablon seçme ekran görüntüsü	63
Şekil 52 Chogger programı seçilen şablon ekran görüntüsü	64
Şekil 53 Chogger programı konuşma balonu ekran görüntüsü.....	64
Şekil 54 Chogger programında hazırlanan karikatüre isim verme alanı ekran görüntüsü.....	65
Şekil 55 Chogger programında hazırlanmış olan örnek karikatürün ekran görüntüsü.....	65
Şekil 56 Chogger programı web sayfası alt menü ekran görüntüsü.....	66
Şekil 57 Chogger programı web sayfası ekranın ilk görüntüsü.....	67
Şekil 58 Chogger programı şablon ekran görüntüsü.....	68
Şekil 59 Chogger programında resimlerin şablona yerleştirilmiş hali ekran görüntüsü.....	68
Şekil 60 Chogger programı konuşma balonları ekleme ekran görüntüsü.....	69
Şekil 61 Chogger programında hazırlanan karikatüre isim verme ekran görüntüsü.....	69
Şekil 62 Chogger programında hazırlanmış ekran görüntüsü.....	70
Şekil 63 Dropbox sitesi web sayfasının ekran görüntüsü.....	72
Şekil 64 Dropbox indirme linki ekran görüntüsü.....	72
Şekil 65 Dropbox sitesi yüklenmiş dosyaların ekran görüntüsü.....	73
Şekil 66 Dropbox web sayfası ekran görüntüsü.....	75
Şekil 67 Dropbox sitesi yüklenmiş dosyaların ekran görüntüsü.....	76
Şekil 68 Khan Academy web sayfası ekran ilk görüntüsü	78
Şekil 69 Khan Academy web sitesi Türkçe sayfası ekran görüntüsü.....	79
Şekil 70 Khan Academy kullanıcı sayfası ara yüz ekran görüntüsü	80
Şekil 71 Khan Academy kullanıcı sayfası profili ekran görüntüsü.....	81
Şekil 72 Khan Academy eğitmen kullanıcı ekranı görüntüsü	81
Şekil 73 Khan Academy Web sayfası ekranın alt kısmı görüntüsü	83
Şekil 74 Khan Academy veli kullanıcı ekranı görüntüsü	83
Şekil 75 Khan Academy öğrenci takibi ekran görüntüsü	84
Şekil 76 Khan Academy web sayfası ekranı ilk görüntüsü	86
Şekil 77 Khan Academy konu seçimi ekranı görüntüsü.....	87

Şekil 78 Khan Academy örnek ders seçimi ekranı görüntüsü.....	87
Şekil 79 Khan Academy ders videosu ekran görüntüsü.....	88



1. GİRİŞ

Tarihsel süreçte, hayatın her alanında olan değişim ve gelişim; eğitim alanında da yaşanmıştır. İlk çağlarda taşların ağaçların üzerine yazılan figürlerle başlayan eğitim serüveni kâğıt kullanımına kadar değişik süreçlerden geçmiştir. Şimdi ise; sanal ortamlarda yazılan metinler üzerinden eğitim hayatı devam etmekte, tamamen bilim ve teknolojinin farklılaşmasıyla internet keşfedilmiş ve yeni buluşlar ortaya konmaya başlanmıştır.

Günümüzde bilim ve teknoloji alanındaki yeni keşiflerin artması yeni bir çağı başlatmıştır. Karalar ve Yaşar'ın (2007) çalışmasında belirttiği gibi Teknolojinin yoğun olarak hayatın her alanında kullanılması yaşam standartlarını değiştirmiş, ihtiyaç ve beklentiler farklılaşmıştır. Teknolojideki yeni gelişmeler ekonomiyi, sosyal yapıyı ve eğitim sürecini etkilemiştir. Bu nedenle toplumlar eğitim teknolojilerini kendi eğitim ve öğretim sistemlerine uyarlamak zorunda kalmışlardır.

Ayrıca, Akkoyunlu (1995) araştırmasında eğitimin aktif bir süreçten geçerek sürekli yenilendiğini ve değişen hayat karşısında öğrencilerin aldıkları eğitimin yeterli gelmediğini söylemektedir. Toplumların değişmesi ile beraber eğitim de sürekli olarak değişmiştir. İleride yetişkin olacak bir öğrencinin hayatta nelere ihtiyaç duyacağını kestirmek güçtür. Eğitim sistemi bu değişim ve gelişime uygun olacak şekilde tasarlanmalı ve öğrencilere katkı sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. Eğer bu tasarımlar öngörülmezse ve öğrenciler geleceğe uygun hazırlanmazsa, okuldan mezun olan öğrenciler hayatta başarılı olamayabilir ve bilgi, beceri eksikliği yaşayabilir.

Son yıllarda, iletişim, bilgi transferi, teknolojide hızlı değişim ve gelişme yaşanmaktadır. Ülkelerin bu değişimleri ve gelişmeleri yakından takip etmesi ve uygulaması ancak modern bir eğitim sürecinde iyi eğitilmiş bireylerle olanaklıdır (Adıgüzel, 2010). Eğitim anlayışının değişmesiyle beraber geleneksel yöntemle yapılan eğitim öğretim ihtiyaçları karşılamamış, öğrencilerde yeterli düzeyde öğrenme gerçekleşmemiştir. Bu sorunun çözülmesi için eğitimciler alternatif eğitim

ve öğretim yolları aramaya başlamışlardır (Özmen & Kolomuç, 2004). Öncelikle, eğitim anlayışı geleneksel yöntemlerden modern yöntemlere geçmeye başlamıştır. Eğitim sisteminde kullanılacak araç ve gereçler de değişikliğe uğramıştır. Önceden kâğıt, kalem gibi temel eğitim araçları yeterliyken şimdi onlarla beraber internet ve bilgisayar gibi daha modern ve çağdaş eğitim araçları kullanılmaktadır. Ayrıca, öğretmen merkezli eğitim tercih edilirken şimdi ise teknolojinin eğitimle bütünleştirilmesiyle beraber öğrenci merkezli eğitime geçilmiştir. Öğretmenin eğitim sürecinde öğretime rehber olma, öğrenciye yardımcı olma, eğitimi koordine etme ve düzenleme gibi sorumlulukları vardır.

Bu görevler öğretmenin iyi bir donanıma sahip olmasını gerektirmektedir. Öğrenci; aktif, etken ve öğrenme sürecinin merkezindedir. Bu nedenle eğitim ve öğretim süreci daha çok öğrenci merkezli devam ettirilmektedir. Öğrenci eğitim sürecinde araştıran, sorgulayan, eleştiren, karar veren durumundadır. Bu sorumlulukların modern eğitim sistemi ile gerçekleşmesi kaçınılmaz olmuştur.

Teknolojinin, hayatın tüm evrelerine girmesi ile birlikte yaşam stillerinin de değişikliklere uğradığı görülmektedir. Teknolojinin bu şekilde hızlı değişimine sebep olan birçok etmen vardır. Bu etmenlerin başında bilgi gelmektedir. Bilgili olan kişi ve toplumlar günümüzde teknolojiye yön vermektedir. Topulukların sahip olduğu bilgiye göre güçlü olmaları sebebiyle bilginin önemi her geçen gün artmaktadır. Bilgiyi işleme ve bilgi alışverişi yeni buluşların ortaya çıkmasına; teknolojinin de gündün güne gelişmesine ortam hazırlamıştır (Şahan, 2005). Çünkü teknolojinin gelişmesi ile bilgi farklı anlamlar kazanmaya başlamıştır. Hayatın her alanında bu değişiklik hissedilmiştir. Teknolojinin etkilediği alanlardan biri de eğitimidir. Eğitimde teknolojiyi kullanarak ilk kademedan, en üst kademeye kadar teknolojik araçlarla eğitim yapmak mümkün hale gelmiştir. Öğretmenlerin dersleri daha öğretici anlatabilmesi, öğrencilerin daha kalıcı ve etkin öğrenebilmesi teknolojik materyallerle olanaklı hale gelmiştir. Öğrenciler bilgiyi öğrenen, uygulayan donanımlı bireyler haline gelmiştir.

Daha iyi eğitim ve kalıcı öğrenme için; gelişen ve değişen teknoloji ile birlikte öğretmenlerin teknolojik araçlardan azami derecede faydalanması gerekmektedir. Bilginin artması, eğitim sürecinin değişmesi söz konusu teknolojinin

öğretim süreciyle birleştirilmesi kaçınılmaz olmuştur. En etkili ve kalıcı öğrenme aracı olan bilgisayarlar eğitim ve öğretimle birleştirilmiştir (Uşun, 2000).

Eğitim ve öğretim sürecinde eğitimi daha etkili hale getirmenin yolu, öğrencileri çok uyarıcı ile derse aktif katılmalarını sağlamaktır (Arslan A. , 2006). Öğrenme ve öğretme ortamlarını çeşitli hale getirmek ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmek için öğretmenlere görev düşmektedir. Son yıllarda, eğitim araçları arasındaki en büyük payı, dijital yapılandırılmış eğitim ve öğretim materyalleri oluşturmaktadır. Teknoloji destekli geliştirilen yazılımlar, hazırlanan simülasyon uygulamaları bu duruma örnektir. Hazırlanmış olan teknolojik materyallerin eğitim ve öğretim sürecinde etkin bir şekilde öğretmenler tarafından kullanılması gerekmektedir. Aktif olarak eğitim teknolojisi materyalleri kullanmayan öğretmenler, hem ders anlatırken zorlanabilirler hem de öğrencilere kalıcı ve etkin öğretim gerçekleştirmiş olmayabilirler (Kiper, 2008).

Çekbaş, Yakar, Yıldırım, ve Savra'nın hazırladıkları makaleye göre (2003), öğretmenler tarafından uygulanmaya çalışılan eğitim ve öğretim programlarının olumlu ve olumsuz yönlerinin bilindiği bir gerçektir. Bilgisayar teknolojileri desteğiyle gerçekleştirilen görsel olarak zengin eğitim programları öğrenciler tarafından sevilmektedir.

Bu çalışma ile Türkiye'de sınıf öğretmenlerinin ve öğretmen adaylarının, eğitim esnasında kullanabilecekleri dijital materyaller hazırlanmıştır. Seçilen eğitim teknolojisi ürünlerin tanıtımı yapılmış ve hazırlanan materyallerin, hazırlama kılavuzları eklenmiştir. Ayrıca, öğretmenler için internet destekli eğitime yardımcı sistemler ve internet siteleri önerilmiştir. Bu uygulamalar Türkiye ve Dünya üzerinde eğitim alanında kabul görmüş 6 eğitim teknolojisi materyal çalışmaya alınmıştır. Son olarak yapılan çalışmaların hepsi konusunda uzman kişilere danışılmıştır. Uzman görüşlerine göre çalışmanın olumlu, olumsuz yönleri araştırılmıştır.

1.1. Problem

Sınıf öğretmenleri, üniversite eğitimi boyunca almış oldukları bilgisayar-1 ve bilgisayar-2 derslerinde yeterli bilgiye ulaşmışlardır. Ancak, yenilenen programlar ve gelişen teknolojiyi takip etmek oldukça güçtür. Gelişen teknolojiyi eğitim sürecinde kullanmak için yeterli donanıma ve bilgiye sahip olmak gerekmektedir. Bu problemin çözülmesi ve eğitim sürecinde aktif bir şekilde teknolojik materyal kullanılması için öğretmenlerin yeterli düzeyde bilgi sahibi ve uygulayıcı standartlarına sahip olması gerekmektedir.

Varol'un (1997) bilgisayar destekli eğitim çalışmasında belirttiği gibi bilgisayar desteğini kullanabileceğimiz bazı eğitim alanları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Öğrenci bilgisayarlar aracılığıyla kendi istediklerine ulaşabilir.
- Eğitim programları sayesinde öğretimde kalite standartlarını yükseltmeye yardımcı olur.
- Bilgisayarlar birçok alanda yeni öğretim ortamının temelini oluşturur.
- Bilgisayarlar görsel ve işitsel gibi daha çok duyu organına hitap eden öğretim ortamı sunar.
- Bilgisayarlar öğrenciyi çalıştığı ve öğrendiği konuya motive eder ve pekiştirme ortamı sunar.

Aygün'e göre (2009) bireylerin öğrenme süreçlerinde bilgiye ulaşma biçimleri farklılaşmıştır. Bu değişim ve gelişim sürecinde teknolojinin gelişmesinin büyük etkisi olmuştur. İçinde bulunduğumuz bilgi çağında teknoloji kavramı sürekli değişmekte ve gelişmektedir. Bu araştırmada teknolojinin etkin bir biçimde öğretilmesi ve teknolojinin eğitim ve öğretimde aktif kullanılması üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda, ilkokulda öğretilen derslerde kullanılan yazılım ve programlar öğretmenlere rehber olacak şekilde hazırlanmıştır. Programların uygunluğu, erişilebilirliği ve kullanılabilirliği gibi özellikleri irdelenmiştir.

Yukarıda sıralanan özelliklere bakıldığında bilgisayarlar, öğrenciler ve öğretmenler arasındaki iş birliğini ve etkileşimi artırmaktadır. Bu şekilde öğretim daha kalıcı ve yaşantıya uygun hale gelmektedir. Teknolojik materyaller ile yapılan eğitim, öğretime yardımcı olduğu gibi öğretmenlere de kolaylık sağlamaktadır.

Öğretmenler için yapılacak olan bu çalışma daha etkili öğretim yapılmasına katkı sağlayacaktır. Yapılan alayazın çalışmasında, Türkçe olarak, ilkökul seviyesinde kullanılabilir bilgisayar destekli eğitim/öğretim yazılımları ile ilgili bir derleme ve kılavuz oluşturma çalışmasına rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın hem bilim dünyasına katkı sağlaması hem de öğretmenlerin eğitim sürecinde kullanabilecekleri rehber niteliği taşıması açısından önemlidir.

1.1.1. Problem Cümlesi

Sınıf öğretmenlerinin, hazırlanan “Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi” hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.1.2. Alt Problemler

1. Sınıf öğretmenlerinin, hazırlanmış olan rehberin öğretim süreci ile ilgili yararlı olup olmayacağı hakkındaki görüşleri nedir?
2. Sınıf öğretmenlerinin, rehberde yer alan materyal geliştirme yazılımlarının kullanıma uygunluğu konusundaki görüşleri nedir?
3. Sınıf öğretmenlerinin, rehberde gördüğü eksiklikler (içerik, anlatım ve örnek) nelerdir?
4. Sınıf öğretmenlerinin, dijital materyal oluşturma rehberinin ileride yapılacak çalışmalara katkı sağlaması ile ilgili görüşleri nelerdir?

1.2. Çalışmanın Amacı ve Önemi

Hızla gelişen ve değişen teknoloji ile birlikte eğitim alanında da ihtiyaçların arttığı bilinmektedir. Bilginin öneminin artması ile beraber toplumdaki eğitim sürecinde büyük değişiklikler görülmektedir. Bu süreçte en büyük etken ise bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerdir (Varış, 2008). Bilim ve teknolojideki hızlı değişim ve gelişmeler toplumların da hızla değişmesine ortam hazırlamıştır. Neredeyse her bilginin elektronik ortama aktarılması ile e-sağlık, e-öğrenme, e-ticaret gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Ayrıca, e-vatandaş kavramının tasarlanmasıyla bütün bireylerin bilgisayar kullanması zorunlu hale gelmiştir (Gündüz & Odabaşı, 2004).

Kahraman (2013) araştırmasında Türkçe öğretmenlerinin bilgisayar destekli eğitime Çağa uyum sağlamak için Türk eğitim sistemi de ortaya çıkan yeniliklerden etkilenmiştir. Buna bağlı olarak eğitim politikasında değişiklikler yapılmış, geleneksel eğitim yönteminden, modern eğitim yöntemine geçiş yapılmaya başlanmıştır. Örnek olarak FATİH projesi hayata geçirilmiştir. Burada amaç, eğitim, öğretim ortamlarını düzenleyerek, kalitelerinin artırılmasıdır. (Kahraman, 2013).

Çobanoğlu (2010) çalışmasında öğretmen adaylarının bilgisayar teknolojilerini kullanımını ve bilgisayar teknolojilerine yönelik tutumlarını araştırmıştır. Araştırma sonucunda bilgisayarın ve teknoloji kullanımında üniversite de verilen teknoloji eğitiminin önemini vurgulamıştır. Eğitim alanında gelişmelerde belki de en büyük katkıyı bilgisayar destekli eğitim sağlamıştır. Çok hızlı bir gelişim gösteren bilgisayar destekli eğitimin bütün derslerde kullanılmak istenmesi, talepleri arttırmıştır. Artan taleplere cevap vermek ve eğitimde kaliteyi artırmak için, öğretmenlere, teknolojik materyallerin kullanımı ve uygulamasının anlatılması amaçlanmıştır.

Yaşadığımız çağ içerisinde sermayesini kaybetmeyen iki kavram vardır: eğitim ve bilgisayar. Çünkü bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de, her zaman kaliteli ve bilgili öğrenci yetiştirmek hedeflenmiştir. Toplumda öğrenci sayısı çoğaldıkça buna bağlı olan sorunlarda da artış görülmüştür. Sorunların çözümü ve etkili eğitim için; sayıları gün geçtikçe artan öğrenci potansiyeline uygun eğitim verilmek isteniyorsa elbette ona uygun eğitim yöntemi seçilmesi gerekmektedir (Aslan, 2003).

Günümüzde hızla değişmeye başlayan eğitim ve öğretim kavramları modern dünyada değişik anlamlar içermeye başlamıştır. Bilginin değişmesi ile birlikte doğal olarak eğitim ve öğretim sürecinde de öğretim materyallerinin hazırlanmasından, sunulmasından, sınanmasına kadar, farklı yollar denenmektedir. Web teknolojilerinin artması, çoklu ortam teknolojilerinin kullanılması ile beraber öğretmenlerin bu uygulamaları kullanmaları için rehberlere ihtiyaç duyulmaktadır. Değişimleri eğitime entegre etme gerekliliği bilişimcileri bu alanda çalışma yapmaya yöneltmiştir. Öğretmenlerin teknolojiyi eğitim ve öğretim sürecinde etkili kullanımı,

onların kişisel yaşantısı ile ilişkili olmakla beraber, aldıkları eğitimle de yakından ilişkilidir. Bu yüzden üniversitede teknolojinin etkin kullanım yeteneğinin kazandırılması gerekmektedir (Dexter ve Riedel, 2003).

Bilgisayarlar bütün yaşantımızı etkilemişler ve değiştirmişlerdir. Bu değişim sürecinde eğitim ve öğretimde istenilen verim halen alınamamıştır. Bunun nedeni, bilgisayar destekli eğitime geçişte teknolojik ve pedagojik altyapının tam anlamıyla hazırlanamaması olmuştur. Ayrıca, bilgisayar destekli eğitim denilince aklımıza bilgisayar ve öğrenci gelmemelidir. Bilgisayar destekli eğitim; yazılım, donanım ve öğretmen olmak üzere birbiriyle ilişkili sistemden oluşmaktadır (Arslan B. , 2003).

Bu çalışmada, bilgisayar destekli eğitimde tercih edilen materyal geliştirme yazılımları ile dijital materyal paylaşım yazılımları araştırılarak sınıf öğretmenleri için bir rehber hazırlanmıştır. Rehberde farklı sınıf seviyelerinde farklı konular seçilerek ders planları hazırlanmış ve konulara uygun materyaller farklı yazılımlar kullanılarak geliştirilmiştir. Materyal hazırlama adımları ayrıntılı bir şekilde açıklanmış, sınıf öğretmenlerinin bu rehberi takip ederek dijital materyal geliştirme konusunda yeterliklerinin artırılması amaçlanmıştır.

Çalışmaya katılan öğretmenlerin, görüşlerini ifade ederken samimi bir şekilde gerçek görüşlerini ifade ettikleri varsayılmıştır.

1.3. Sınırlılıklar

Araştırma;

- Teknoloji kullanımı konusunda istekli olan ve görüşme yapmayı kabul eden 19 sınıf öğretmeni ile görüşülmüştür.
- Kullanımı kolay ve ücretsiz olan materyal geliştirme ve paylaşma yazılımlar ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Bilgisayar Destekli Öğretim

Bilgisayarın öğrenme ve öğretim sürecinde öğrencilere destekleyici bir araç olarak kullanımı ya da öğretim sürecinde sistem tamamlayıcısı ve sistem güçlendirici olarak girmesidir (Aşkar & Erden, 1986).

Eğitim ve öğretim ortamının yapılandırılması ve öğrencinin kullanımına sunulması, öğretmenin yeteneği ve pedagojik bilgisiyle ilişkilidir. Öğrencilerin yeni bilgileri öğrenme ve kazanılan bilgiler arasında köprü kurma seçilen öğretim yöntemine ve uygun materyalin kullanılmasına bağlıdır. Bilişim teknolojisindeki artışa bağlı olarak ortaya çıkan yazılımları, simülasyonları ve tasarımları eğitimde aktif olarak kullanılmaya başlanmasıyla beraber bilgisayar destekli eğitim kavramı ortaya çıkmıştır (Altınkaya, 1998).

Bilgisayar destekli eğitim kısa adıyla BDE, öğretmenin rehberlik yaparak, bilgisayarda bulunan programlar aracılığıyla öğretimin gerçekleştirilmesidir. Öğrenme sürecinin öğrencinin motivasyonuna ve kendi öğrenme hızına göre ayarlanan, bilgisayar teknolojisi ile birleştirilmiş bir öğretim yöntemidir (Engin, Tösten & Kaya, 2010).

Eğitim sisteminde bilgisayar desteği girmesiyle beraber eğitim ve öğretim sürecinde farklı boyutlar ortaya çıkmıştır. Öğrenme sürecinde de değişiklik meydana gelmiştir. Öğrencilere bilgisayarlar kullanıma hazır halde sunulur, öğrenciler bilgisayarlarda ki programları ve uygulamaları kullandıkça öğrenme gerçekleşir. Bilgisayar öğretme makinası haline gelir, hem araştırma yapabilmesine hem de derslere daha iyi hazırlanabilmesine yardımcı olabilmektedir (Çobanoğlu, 2010). Çoklu ortamların kullanılması ile eğitimde kalite yükselmiş, konuyu anlama kolay hale gelmiş ve öğretilenlerin kalıcı olması sağlanmıştır. Ayrıca, öğretmene öğretim sürecinde yardımcı araç haline gelmiştir. Japonya'da çoklu ortam imkânları ile yapılandırılan sınıflarda öğrenci başarı seviyesinin arttığı görülmüştür. İsrail'de ise

matematik dersi genel başarısı % 92 iken özel yazılımlarla sunulması ve öğretilmesi ile başarı % 99 a kadar çıkmıştır (Akdağ & Tok, 2008).

Her türlü bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin kullanımıyla verileri istenilen şekilde toplama, dönüştürme depolama, analiz etme ve istenilen yere iletme komutlarına cevap veren teknolojik materyallerin bütününe verilen isimdir (Yurdakul & Çağlayan, 1997).

Bilgisayar destekli eğitim bütün gelişmiş ülkelerde tercih edilmektedir. Bizim ülkemizde de FATİH projesi gerçekleştirilmiştir. Bu yapılan çalışmaların geleneksel eğitimden modern eğitime geçiş için atılan adımlardandır. Eğitimde ise teknoloji kullanmak için birçok neden vardır. Bu nedenleri sıralamak gerekirse; (Demirel, Seferoğlu, & Esede, 2001)

- Öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun teknoloji destekli bir hayata hazırlamak,
- Öğrenme ortamlarını artırmak, eğitimsel yazılımlardan yararlanmak, eğitsel oyunlardan yararlanarak eğitim kalitesini ve verimini artırmak,
- Bilgi teknolojisini ilk kademedeki yüksek öğrenime kadar eğitime entegre etmek,
- Her öğrenciye doğru ve hızlı bilgi kaynağını hayatı boyunca ulaşabilmeyi öğretmek,
- Her öğrencinin hayatı boyunca kendi ihtiyaçlarına uygun olan doğru teknoloji aracını kullanmasını sağlamak,
- Bilgi teknolojisi araçlarıyla bilgiye ulaşma, transfer etme, dönüştürme ve problem çözme becerilerini bütün öğrencilere kazandırmak,
- Öğrencileri pasif ve edilgen öğrenme hayatından, aktif ve kendi kendine öğrenme yapabilen bireyler haline getirmek,
- Bilgisayar üzerinde kelime işlemcileri kullanarak metin hazırlama, elektronik tabloları kullanarak hesaplama, kendine uygun sunum şeklini hazırlayabilir hale getirmek,
- Bilgisayarlar sayesinde öğretmenlerin kendi eğitim programlarını hazırlama, derslerini anlatımlarını gerçekleştirme, ölçme ve değerlendirme araçları

hazırlama ve not verme, dijital eğitsel materyalleri hazırlama ve kendilerini geliştirebilmelerini sağlamak,

- Okul yöneticilerini veri tabanları, kelime işlemcileri ve okul yönetime uygun idari programları kullanabilir, işleri etkin ve kolay halde yapabilir hale getirmek,
- İl, ilçe iletişim ve koordine sistemini kurmak ve yürütmek.

Yukarıdaki gibi özelliklerden dolayı eğitimde bilgi teknolojileri kullanılabilir. Bu özellikler modern eğitimin parçalarıdır. Kendi eğitim kültürümüz de geleneksel eğitim tercih edildiği için bu uygulamalar ilk adımda yüksek verim alnamayabilir. Yeterli düzeyde sonuç alınamamasının sebebi sonucu etkileyecek faktörleri iyi saptanmamış olmasındandır. Bu faktörleri sıralamak gerekirse: (Demirel ve diğerleri, 2001)

- Donanım ve ağ alt yapısı: Yetersiz donanım, kullanıcıyı teknoloji kullanmaktan soğutabilir.
- Eğitim yazılımları: Eğitim ile ilgili program olmadan teknoloji kullanılamaz. Burada önemli olan eğitsel ve öğretici olarak hazırlanmış olması gerekir.
- Öğretmen eğitimi: Teknolojiyi eğitime entegre edecek, onu kendi alanında etkin kullanabilecek kişiler olmadan, sonuca varılması güç hale gelecektir.
- Müfredat düzenlenmesi: teknolojiyi eğitim programları ile bütünleştirmek gerekir. Eğer teknoloji dikkate alınmadan eğitim devam ederse, geleneksel yöntemle, teknoloji destekli eğitime oranla daha düşük verimle, eğitim yapılmış olur.
- Öğrencinin motive edilmesi: öğrencinin teknolojiye karşı ilgi ve cesaretinin sürekli artırılması gerekir.

2.1.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Tarihçesi

Eğitimde teknoloji denilince akla ilk olarak bilgisayarlar ve buna bağlı olan parçalar gelse de; kara tahta da, haritalar da teknoloji ürünüdür. Günümüzde bunlarla birlikte daha çok yazılım olarak geliştirilen eğitim teknolojileri konuşulmaktadır. Örnek olarak; mektup ve radyo iletişim araçları olmasına rağmen önceki zamanlarda eğitim amaçlı kullanılmıştır. Şimdi ise daha çok duyu organımıza hitap eden öğrenmeyi kolaylaştıran ve pekiştiren teknolojik araçlarla eğitim yapılmaktadır.

Uzun yıllardan beri, Amerika ve Avrupa da bilgisayarlar etkin olarak kullanılmaktadır. Ülkemizde de bilgisayar destekli eğitimle beraber bilgisayarların eğitim alanında kullanımı gündeme gelmiştir (Aslan, 2003). Bilginin üretilmesi, aktarılması, kullanılması bilgisayar ile beraber köklü değişikliğe uğramıştır. Dünya üzerinde bütün topluluklar geleceğe daha iyi bakabilmek için kendi içerisinde teknolojiyi uygulamaya başlamıştır. Öncelikli olarak İtalya olmakla beraber Amerika Birleşik Devletleri ve birçok ülke 1950’li yıllarda bilgisayar destekli eğitimin yaygınlaştırılması için çalışmalar başlatmıştır (İmer, 2000).

Ergün’ün (1998) çalışmasında belirttiği gibi ilk bilgisayar destekli öğretim (computer based instruction) 1960 sonu ile 1970’li yılların başında geliştirilmeye başlanmıştır. Daha çok geleneksel öğretim yönüne destek olarak çalışmalar yapılmıştır. 1970’li yılların sonunda iki büyük teknolojik gelişme yaşandı. PLATO (merkezi ders kütüphanesine bağlı eğitim ağı) ve TICCIT (bir öğrenci bilgisayarına ders sunan sistem) teknolojisi geliştirildi.

Dünyada 1960’lı yıllardan bu yana sürekli değişik çalışmalar yapılmıştır. Öncelikli olarak; “bilgisayarı okullarda kullanalım mı?” sorusu üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Daha sonra bilgisayar kullanımının önemi anlaşıldıktan sonra okullarda bilgisayar nasıl kullanalım sorusuna cevap aranmaya başlanmıştır. Günümüzde ise bilgisayardan öte bilişim teknolojilerini etkili olarak eğitimde nasıl kullanabiliriz sorusu araştırılmaktadır. Doğru ve etkili öğretim yöntemi kısa zamanda sonuca götürdüğü gibi, çok öğrenciye az zamanda bilgiyi sunma imkânı vermektedir (Tuti, 2005).

Milli Eğitim Bakanlığı mevzuatında bilişim tarihi incelendiğinde Türkiye’de Cumhuriyet tarihinden 1980’li yıllara kadar haritalardan, tepegözlerden, deney araçlarından ve radyodan yararlanılmıştır. 1980’li yıllardan itibaren dünya ile beraber Türkiye’de de bilgisayar kullanımı eğitim alanında kullanılmıştır. Sınav hizmetlerini koordine eden “ Test Bürosu” nun yeni adı Bilgisayar ve bilişim teknolojilerinin kullanılmasıyla beraber 1982 yılında “Bilgi İşlem Daire Başkanlığı” olmuştur. 1992 yılında ise Bilgi İşlem Daire Başkanlığı "Bilgisayar Hizmetleri ve Eğitim Genel Müdürlüğü" 'ne dönüştürülür (Milli Eğitim Bakanlığı, 2012).

Türkiye’de durum dünyadaki gelişmelerden çok farklı değildir. 1985 yılında öğretmen eğitimi için MEB eğitim araçları ve donatım dairesi başkanlığı kontrolünde bilgisayar firmaları tarafından kurslar düzenlenmiştir. 1985 -1986 öğretim yılından itibaren 101 tane okula bilgisayar laboratuvarı kurulmuş ve her okuldan 2 tane öğretmen 5 hafta süren hizmet içi eğitim verilmiştir. 1986 -1987 yılından itibaren lise son sınıflara haftada 3 saat “bilgisayara giriş ” dersi verilmiştir. Bilgisayar dersleri devam ederken MEB bilgisayar destekli eğitim çalışmalarını da başlatmıştır. 1987-1988 yılında bilgisayar destekli eğitimin tüm öğretim kurumlarında kullanılması düşünülmüş fakat 1990 yılında proje aşamasına geçmesi sağlanabilmiştir (Çeliköz, 1997). Ayrıca, “Bilgisayar Öğretmenliği” ilk olarak Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi tarafından 1986 da kurulmuştur (Temelli, 2011).

Sürekli yenilenen ve geliştirilen eğitim teknolojisi FRTEB ile Bilgisayar Hizmetleri ve Eğitimi Genel Müdürlüğü, tek bir kurumda toplanmıştır. Bu kurum “Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü (EĞİTEK)” adını almıştır. Günümüzde ise 14.09.2011 tarihinde çıkarılmış olan 28054 sayılı Millî Eğitim Bakanlığının Teşkilat ve Görevleri Hakkında Kanun Hükmünde Kararname ile kurumun adı “Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü” olmuştur (Milli Eğitim Bakanlığı, 2012). Ayrıca, bilgisayar kullanımını artırmaya yönelik çalışmalar sürekli devam etmiştir. MEB ve Microsoft tarafından 2005 yılında imzalanan “Eğitimde İş birliği projesi” ile uzaktan öğretmen eğitimi ile bilgisayar kullanmasını bilen öğretmenlerin bilgisayar okuryazarlık seviyelerini artırmak, bilgisayar kullanmasını bilmeyenleri bilgisayar okuryazarı haline getirmek amaçlanmıştır. Program içeriğinde ise Microsoft Windows ve Office XP konuları vardır. Milli Eğitim Bakanlığı ve Microsoft firması

işbirliği de tarihsel gelişime bir örnektir. Bu çalışma içinde 100.000 bilgisayarın okullara dağıtımını sağlanmıştır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2005).

MEB ve İntel “Gelecek İçin Eğitim” projesini başlatmış ve 2002 yılında 50000’den fazla öğretmen yetiştirmeyi hedeflemiştir. Bütün masrafları İntel firmasınınca karşılanan bu proje Türkiye ile birlikte dünyada 26 ülke bu projeyi gerçekleştirmektedir. Eğitimde kaliteyi ve standartları yükseltmek, bilişim teknolojilerini öğrencilerin kullanımına sunmak, öğretmenlerin bu teknolojiyi kendi sınıflarında aktif olarak kullanımını sağlamak ve verimi artırmak başlıca hedefleri arasındadır (Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Intel Öğretmen Programı, 2003).

Günümüzde çok amaçlı kullanılan internet, 1969’da Amerika’da askeri amaçlı kullanmak amacıyla icat edilmiştir. İlk olarak, “ARPANET” adı verilen paket anahtarlamalı ağ tasarımı kullanılmaya başlanmıştır. Daha sonra üniversiteler ile işbirliği yapılarak onlar da ağ ile birbirine bağlanmıştır. 1973’de ağ protokolü geliştirmek amacıyla üniversitelerle çalışma yapılarak internet network projesi başlatılmıştır. 1980 yılında ARPANET’e bağlı bütün bilgisayarların, protokoller sayesinde iletişimi kolaylaşmıştır. 1983 yılında tüm ARPANET kullanıcıları iletim protokolü olarak bilinen (TCP/IP) protokolüne geçiş yapmıştır. O yıl ARPANET kullanımı standartlaştırılmıştır. 1990 yılında ARPANET kullanımı kaldırılmıştır fakat internet protokollerinin kullanımına devam edilmiştir.1995’te FNC (Federal Networking Council) interneti tanımlayan bildirimler yayınlanmıştır (İTÜ, 2013).

İnternet tarihi çok eski olmamasına rağmen günümüzde vazgeçilmez araçlardan olmuştur. Öyle ki, bilgisayar ve haberleşme dünyamızı çok etkilemiştir. İletişime dayalı olan telefon, telgraf, radyo gibi bütün araçları internet ile beraber kullanmaya başlanmıştır. Önceden radyo dinlemek için bir araç, telefonla aramak yapmak için başka bir araç gerekirdi. Şimdi internet ile yapılandırılmış bir ortamda yukarıda sayılanların daha fazlasının yapmak mümkün hale gelmiştir. Aynı şekilde istenilen bilgiye ulaşmak için kütüphane taraması yapılırken, şimdi tek tuşla bütün dünyayı zaman ve mekân sınırı olmadan taranabilir ve on-line yapılandırılmış kütüphaneler, açık yazılım kaynaklı internet veri tabanları istenilen bilgiyi kullanıcıya sunabilir.

2.1.2. Bilgisayar Destekli Eđitimın Avantajları ve Sınırlılıkları:

Günümüzde teknolojinin hızla deđiřtiđi ve geliřtiđi bilinmektedir. Teknoloji hayatımızın her alanına girmeye devam etmektedir. Çađımızda teknolojinin kullanımının artmasıyla beraber; olumlu olumsuz yönde yařantımızı etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Eđitim öđretim sürecinde hedefe ulaşmak için bilgi teknolojisi araçlarından faydalanmak kazanımları daha kolay ulaşılabilir hale getirir. Bu bölümde eđitim teknolojilerinin öđretim sürecinde kullanımının olumlu ve olumsuz yönleri belirtilmiřtir.

Biliřim teknolojilerinin geliřmesi, öđretimde deđiřik olanakların ortaya çıkmasına ve öđrenme ortamlarının zenginleřmesine katkı sađlamıřtır. Öđrenme ortamları zenginleřen öđrenciler ve öđretmenler küresel alanda rekabet edebilir, çok yönlü öđrenme sađlayabilir ve kalıcı öđrenmeler gerçekleřtirebilir. Ayrıca, öđrenilenlerin unutulmaması, öđrencinin etkin katılımı, performansın izlenmesi ve eđitim sürecinde en az hata ile öđrenme gerçekleřebilir (Yanpar ve Yıldırım, 1999).

Bilgisayar destekli eđitimle gerçekleřen öđretimde öđrenciler kendi hızlarına göre öđrenmelerini sađlar. Her öđrencinin öđrenme ihtiyacı, öđrenme hızı, kapasitesi ve algısı gibi farklılıklardan dođacak durumları ortadan kaldırır. Her öđrenci kendi sahip olduđu mevcut duruma göre öđrenme gerçekleřtirir. Bu řekilde yapılan öđrenme ile programlı öđretim yöntemi uygulanmıř olur (Engin ve diđerleri, 2010).

Öđrencilerin derse etkin katılımlarını sađlar. Kalıcı ve etkin öđrenmenin yollarından biriside öđrencinin aktif olduđu öđretim sürecidir. Bu yöntemle öđrenci kendi öđrenme sürecini yönettiđi için etkin bir öđrenme gerçekleřir. Aynı zamanda öđrenci kendi performansını da izleyebilir, kendi durumunu da kontrol edebilir. (Mathew, 2004)

Eđitim ve öđretim sürecinde formal eđitim dıřında kalan zamanda bilgisayar destekli eđitim ile öđrenci ders dıřı zamanlarını aktif bir řekilde deđerlendirebilir ve öđrenmeyi pekiřtirici alıřtırmalar yapabilirler. Kendi isteklerine göre uygulama ve tekrar yapabilirler (Kahraman, 2013).

Öğrencilerin sürekli eğitim ihtiyacının artması neticesinde bilgisayar destekli eğitim tercih edilebilir. Eğitsel etkinliklerin nitelik ve niceliğini artırır. Kullanılan programlar sayesinde etkileşim artırır ve çoklu ortam araçları (ses, görüntü, animasyon) ile öğrenme hızlı ve kolay gerçekleşir, unutmayı geciktirir. Öğrenciyi çalıştığı konuya motive eder ve güdüler. Öğrencilerin eğitim olanaklarından daha fazla yararlanmasını sağlar (Çobanoğlu, 2010).

Eğitimde kullanılan paket programlar sayesinde öğretimde kalite standartları ve eğitim hedeflerinde birlik sağlanmış olabilmektedir.

Bilgisayar üzerinde özel yazılımlar ile öğrenci kendine uygun programlama dilleri kullanarak amaca uygun özel programlar tasarlayabilir ve üretebilmektedir.

Bilgisayar destekli eğitim yaşam boyu öğrenmeyi desteklemektedir. Bilgisayar destekli eğitim de kişi kendi ihtiyaç ve isteklerine göre öğrenmeyi gerçekleştirebilir, öğretim programlarının esnekliğini de bu şekilde artırmış olabilmektedir.

Lisans düzeyinde öğretmen adaylarına bilgisayar destekli eğitimle neler yapılabileceği öğretilir ve adaylar cesaretlendirilebilir. Bu alanda diğer teknoloji alanlarının yerini almak yerine beraber kullanmayı destek verilebilir.

Bilgisayar destekli eğitim, eğitim programı ile aynı doğrultuda olmayabilir. Bütün programların bilgisayar destekli eğitimde karşılığı bulunmayabilir. Öğrenciler konuların bütünlüğünü ve konu takibini yapamayabilir.

Bilgisayar kullanımı ve buna bağlı olan uygulamaların kullanılması özel donanım ve beceri gerektirmektedir. Önce öğretmenler olmak üzere, öğrencilere de kullanım becerileri kazandırılması gerekir. Aksi takdirde öğrenciler konuyu bilse dahi, kendisini ifade edemediği için yeterli başarı gösteremeyebilir.

Öğrencilerin sosyal gelişimini etkileyebilir. Bilgisayar destekli eğitim ne kadar çok sosyal gözüke veya çok duyu organına hitap etse dahi, ferdi çalışmayı

gerektirdiđi için sosyopsikolojik gelişimini engelleyebilir. Öğrencilerde asosyal kimlik gelişimi baş gösterebilir (Engin ve diđerleri, 2010).

Hazırlanmış olan programlar veya uygulamalar sadece teori ve uygulamayı sonuca götüreceğ şekilde düzenlenmiş olabilir, eğitsel niteliđi düşük olabilir. Bu şekilde uygulamalar bilgisayar destekli eğitimden uzaklaştırdıđı gibi eğitsel uygulamalardan da öğrenciyi soğutabilir.

Bilgisayar destekli eğitim ekonomik olmayabilir. Yazılımsal ve donanımsal araçlar maliyetli olabilmektedir. Genelde ticari firmaların veya şirketlerin ürettiđi özel yazılımlar ve programlar kullanıldıđı için ekonomik değillerdir. Bu durumda okul bütçesi ve veliler eğitim giderlerini karşılayamayabilirler. Bu sorunu çözmek amacıyla disiplinler arası ortak kullanılabilen eğitim materyalleri ve yazılımlar tercih edilebilirler (Halis, 2002).

Bilgisayar formatörleri ile sınıf öğretmenleri arasında yeterince eş güdüm sağlanmamış olabilmektedir. Bu ilişkinin zayıflıđı öğrencileri eğitim sürecinde yorabilir ve öğrenmeyi zorlu hale getirebilmektedir.

Her okulun kendi durumuna göre bilgisayarları donanımsal farklılıklar göstermektedir. Bu şekilde standartlar farklı hale gelmektedir. Bilgisayar destekli eğitimde katı standartları olan öğretim yöntemi tercih edilmemelidir. Daha esnek ve yapıcı yaklaşımlar öğretimi kolay hale getirebilir (Varol, 1997).

2.2. İnternet Destekli Eğitim

Günümüzde sürekli artan ihtiyaçlar ve beklentiler insanları daha fazla araştırmaya ve çalışmaya sevk etmiştir. Bütün alanlarda ihtiyaçların artması, eğitim öğretim alanında da insanları deđişikliğe ve yeniliğe götürmüştür. Özellikle insanların çalışma şekilleri, eğitim ve öğretim süreçleri ve iletişimleri farklılaşmıştır (Çobanođlu, 2010). Günümüzde hızla deđişen gündelik hayat ve kişisel tercihlerden dolayı klasik eğitim yöntemi kişilerin ihtiyaçlarını karşılamamaktadır. Bu yüzden, zaman ve mekân sınırı olmadan eğitim ihtiyacının karşılanması, küresel ortamda rekabet ve beklentilere cevap verilmesi için eğitimde deđişime ve dönüşüme ihtiyaç

duyulmuştur, bu alanda yapılan yeniliklerden birisi de internet destekli eğitimidir (Özbey, 2011).

Günümüzde ki kapsam ve kavram oluşuncaya kadar internet farklı süreçlerden geçmiştir. İstanbul Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı tarafından hazırlanan makalede (2007); bugünkü internet, açık mimarili ağ adı verilen kavramdır. Bu bakış açısına göre herhangi bir ağ teknolojisinin seçimi, farklı bir ağ yapısı ile engellenemez, internet kullanıcısı tarafından serbestçe seçilebilir ve farklı teknolojilere de uygun hale getirilebilir. İnternet kavramı oluşturulmadan önce mevcut olarak kullanılan isim ARPANET'dir. İnternet birbirinden farklı ve bağımsız ağların iletişimine dayanır.

İnternet tabanlı eğitim; öğrencinin zaman ve mekân açısından bağımsız olarak kendi ihtiyaçları çerçevesinde internet donanımlarını kullanarak gerçekleştirdiği öğrenme modelidir.

İnternet destekli eğitim: uzaktan eğitim ve bilgisayar destekli eğitim kavramlarının internet teknolojisi ile birleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Hızla gelişen modern dünyada alternatif eğitim, sistemlerinden biri olarak düşünülen internet destekli eğitim hayatın her alanında aktif olarak kullanılabilir. Bireysel farklılıkları ortadan kaldıran, herkese eşit mesafede bulunan, kişiye özgün öğretim modeli tasarlanan bir öğretim yöntemidir. Ayrıca, zaman kısıtlaması olmadan, mekândan bağımsız olarak eğitim sürdürülebilmesi, internet destekli eğitimi cazip hale getirmektedir. Aşağıda tablo-1'de geleneksel eğitim yöntemi ve internet destekli eğitim karşılaştırılmıştır.

Tablo-1 (Çetin, Çakıroğlu, Bayılmış, & Ekiz,2004:147)

Geleneksel eğitim yöntemi	İnternet destekli eğitim
Ders tabanlı	Tartışma tabanlı
Yapısal	Esnek
Amaca yönelik	Sonuca yönelik
Çoğunlukla öğretmen merkezli	Öğrenci merkezli
Klasik geniş sınıflar	Küçük sınıflar
Öğretmen bilgi kaynağıdır	Öğretmen bilgiye yönlendirir, rehberlik eder.
Anlaşılması güç, kolay değişmeyen içerikler	Metin, ses grafik video gibi esnek ve zengin çoklu ortam uygulamaları
Zaman mekân kısıtlaması	Zaman ve mekân sınırının kaldırılması, hem eş zamanlı hem de eş zamansız öğrenme

Günümüzde teknolojik açıdan ilerlemiş ve gelişmiş olan birçok ülkede, gerçek gücün, fiziksel güce sahip olmaktan öte eğitilmiş insanların sahip olduğu beyin gücü olduğunun farkına varılmıştır. Bu farkındalık; toplumlar da bireylerin eğitimine verilen önemi arttırmıştır ve teknoloji geliştirmeye yöneltmiştir. Toplumlar da kendi eğitim yapılarını ve sistemlerini yeniden düzenlemeye başlamışlardır. Teknoloji ile desteklenmiş sınıflar, modern programlarla donatılmış eğitim müfredatları hazırlamışlar ve bu yapı ile eğitim öğretim yapacak öğretmenler yetiştirmişlerdir.

Bilgi çağı adı verilen yaşadığımız yüzyılda bilgiye ulaşma bireyler ve toplumlar için hayati önem taşımaktadır. Küresel boyutta yaşadığımız dünya rekabeti içinde yerimizi alabilmek için teknolojiyi yakından takip edilmeli, bu teknoloji ile eğitim felsefemizi geliştirmeli, eğitimciler öğrencileri modern yöntemler kullanarak geleceğe hazırlamalıdır.

İnternet destekli eğitim; internet tabanlı öğretim, web tabanlı eğitim, web tabanlı öğretim, e-öğrenme, uzaktan eğitim, mobil öğrenme gibi farklı isimlerle anılmaktadır. Kavramlar farklı gibi gözükse de temelinde detay olarak incelendiğinde internet teknolojisinin eğitim sürecini desteklediği öğretim biçimidir.

İnternet destekli eğitim; bilgisayar destekli eğitime benzer ancak; bu öğretim yönteminde internet aracılığıyla erişim yapılabilir. İnternet destekli eğitimde sanal dünyanın desteğiyle eğitim yapılmaktadır. Bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşması ve artması eğitimde yeni bir anlayış getirmiştir. İnternet destekli eğitimin derslerde uygulamalarının farklı yöntemleri vardır. Genellikle, internet destekli eğitim yönteminde her öğrenciye kullanıcı adı ve şifre verilmektedir. Öğrenci kendi hesabını oluşturması ve öğrenim sürecine katılması gerekmektedir. Eğitim yöneticisi ise öğrencinin sisteme ne zaman girdiğini, ne kadar süre kaldığını ve hangi uygulamaları kullandığını görebilir. Değerlendirmek için sınav yapabilir, geri bildirim verebilir ve analiz yapabilir.

Şu anda uygulanan eğitim ve öğretim sistemimizde ilköğretim sürecinden yükseköğretime kadar farklı teknolojik araçlar kullanılmaktadır. Bu araçlar kitaplar, dergiler, tepegöz ve bilgisayar gibi bilinen materyallerin yanında farklı materyallerden faydalanılmaktadır. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi ile beraber daha çok yazılımsal materyaller eğitim sürecinde kullanılmaya başlanmıştır.

2.2.1 İnternet Destekli Eğitimin Avantajları ve Sınırlılıkları:

İnternet destekli eğitimin avantaj ve sınırlılıklarından öte neden tercih edilmektedir? sorusuna cevap aramak daha anlamlı olabilir. İnternet destekli eğitim genel manada uzaktan eğitimin bir sonucu halinde gelişmiştir. Öğrenciler zaman ve mekândan bağımsız şekilde derse katılma şansına sahiptir. Öğrenciler kendi istediği ve rahat ettiği yerde, istediği zamanda konuyu öğrenebilirler. (UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2014)

İnternet destekli eğitimin tercih edilmesinin diğer sebebi de öğrencilerin kendi iş ve çalışmalarına devam ederken alternatif olarak kendi eğitimlerine devam edebilmeleridir. Ayrıca bu tür eğitim sayesinde eğitim giderleri azalmaktadır.

Öğrenci ağ üzerinden farklı mekânlardaki kişilerle iletişim kurabilir ve bunlarla bilgi alışverişi yapabilir. Bu yöntem de eğitimde çeşitliliği artırmaktadır,

öğretim zevkli ve eğlenceli hale gelmektedir. Online bilgi akışı ile etkileşim sağlayabilir (Çobanoğlu, 2010).

Öğrenciler internet ile başka ortamlarda gerçekleşen etkinliklere katılabilirler ve gözlem yapabilirler. Öğrenciler sanal konferanslara katılabilirler. Yapılandırılmış çoklu medya ortamları ile deneyler yapabilirler. Geliştirilmiş web ortamları ile sanal müze gezebilir. Oluşturulacak sanal sınıflar ile öğretmen kendi çalışmalarını dünyaya açabilir. Sınıf dışından katılımcılar derse alınabilir ve öğretim çeşitliliği artabilir. Kendi sınıflarında tartışma grubu açabilirler ve dışarıdan ziyaretçiler bu ortamlara katılarak fikir beyan edebilirler. Bütün dünya bir okul haline gelebilir (Lai, 2006).

Yeni düzenlenen internet destekli eğitimle beraber bilgiye ulaşma, problem çözme, bilgiyi transfer etme, eleştirel ve analiz düşünme becerilerini artırabilir.

Kişisel testler ile öğrenci kendini sınavabilir ve sonucunu kendisi görebilir. Geri bildirim hızı olmasından dolayı motivasyonu artırır. İsteddiği kadar tekrar ve pekiştirme yapabilir.

Yenilenen veya güncellenen öğretim materyallerine hızlı bir şekilde ulaşabilir ve güncelleyebilir.

Yaş, sınıf, cinsiyet, milliyet gibi farkları önemli ölçüde ortadan kaldırabilir.

Zaman tasarrufu sağlar, kısa sürede bilgiye kolay bir şekilde ulaşılabilir.

İnternet destekli eğitiminin olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönleri de vardır (Lai, 2006) Bunlar;

Öğretmenler etkili ve verimli bir şekilde internet destekli eğitimi bilmek uygulamak ve sunmak zorundadırlar.

Öğretmenler için geleneksel ve klasik yöntem ders içeriğini sanal âleme aktarmak oldukça güçtür ve zaman alıcıdır.

Bireysel katılımcı olan öğrencilerin hepsine geri bildirim vermek zor ve zaman alıcıdır. Hepsi ile tek tek ilgilenmek gerekebilir.

Öğrencilerin eğitim ve öğretim donanımların karşılanması gerekmektedir. Bu yöntem ile aile ve okula maliyetli olmaktadır.

Öğrenciler ve öğretmenler için istenmeyen durumlarda veya bozulan sistemlerin düzeltilmesi için acil müdahale edecek teknik ekibe ihtiyaç duyulabilir.

Etik kurallarına uymak gerekir. Sınav, proje ve takip sorumlulukları aynı yer ve zamanda olmadığı için kontrol güç olabilir.

Yüz yüze etkileşim olmadığı için asosyal bir eğitim yöntemidir ve öğrenciyi sosyalleşmekten soğutabilir.

2.3 İlgili Çalışmalar

Bilgi teknolojilerinin sürekli geliştiği ve farklı ortamlarda kullanılmaya başlanması bilim insanlarına göre bilgi çağı yaşadığımızı göstermektedir. Geçmiş yüzyıllara kıyasla daha fazla bilgi üretilmekte, sürekli olarak bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Üretilen bilginin dünyanın her tarafında yayılması ve kullanılması bu düşünceyi destekler niteliktedir. Bilginin yayılması ve kullanılması teknolojinin etkin olarak kullanılmasıyla gerçekleşmektedir. Sonuç olarak, bilgi teknolojilerini verimli kullanan ve soyut olan bilgiyi somut haline getiren topluluklar çağımızda gelişmiş ve başarılı topluluklar olarak kabul edilmektedir (Halis, 2002).

Jhuree (2005) çalışmasında gelişmekte olan ülkelerin teknolojiyi eğitimde kullanma durumlarını belirtmiştir. Uluslararası bilgi transferinde, teknolojinin büyük rolü vardır. Teknolojiyi aktif olarak kullanan, düzenleyen, uygulayan kişilere görevler düşmektedir. Elbette bilgi teknolojilerini etkili ve verimli kullanan ülkeler bilgi toplumlarına dönüşmektedir ve gelişmiş ülkeler arasında yer almaktadır. ABD ve Japonya gibi gelişmiş ülkeler buna örnektir.

Vedi (2013) çalışmasında ilkokul ve ortaokul yöneticilerinin bilgisayar kullanma düzeylerini değerlendirmiştir. Yöneticilerin teknolojiyi aktif olarak kullandıklarını tespit etmiştir. Vedi'nin çalışmasının öneriler kısmında yer alan yazılım geliştirebilir fikri bu tezin oluşmasına katkı sağlamıştır.

Teknolojide geline bu noktadan daha ileriye götürülmesi ve teknolojinin hayatımızı kolaylaştıran etmenlerden herkesin faydalanması için kullanılan bu teknoloji kullanımı eğitimi verilmesi gerekmektedir. Teknoloji eğitimi kaliteli ve etkili bir şekilde verilmesi için konusuna hâkim öğretmenlere ihtiyaç vardır. Bütün bunlar teknolojinin eğitimde kullanılmasını zorunlu hale getirmektedir (Halis, 2002).

Akkoyunlu (1998) çalışmasında sürekli artan ve yenilenen teknolojinin hayatımızı değiştirmeye devam ettiğini belirtmektedir. Hayatımızın bütün birimlerinde etkin olarak teknoloji kullanılmaya başlanmıştır. Bu alanların başında eğitim sektörü gelmektedir. Yenilenen programlar, güncel dersler ve sürekli artan yazılımlar bizi eğitimde teknolojiyi kullanmaya yöneltmiştir. Eğitimde teknoloji kullanımı arttıkça; eğitim geliştirilmiş, teknoloji gelişmesiyle beraber, eğitim kalitesi yükselmiştir. Bunun en belirgin örneği internet teknolojilerinin toplum ve öğrenme yaklaşımları üzerine etkisidir. Eğitime yeni anlamlar yüklenmeye başlanması bu çalışmanın oluşmasına katkı sağlamıştır. Bilimsel makalenin giderek arttığı, bilginin sürekli katlandığı bilindiğine göre yetiştirilen öğrencilerin bilgiye ulaşan, düzenleyen, dönüştüren, analiz yapabilen, değerlendirme yapabilen ve iletişim gibi becerileri sahip bireyler yetiştirilmesi gerekir. Yalnızca öğrencilerin değil onları yetiştirecek öğretmenlerin bu alanda bilgi ve beceri sahibi olması gerekir. Hem öğrencilerimize hem de öğretmenlerimize bilgisayar okuryazarı ve farkındalığı kazandırılması gerekir.

Yalın (2002) kitabında teknoloji tanımını, bilimsel çalışmalardan toplanan ve derlenen sistematik bilgilerin pratik alanlara uygulanması olarak yapmıştır. Alkan (1974) çalışmasında ise teknoloji: teknik bilim olarak bilinen teknoloji, teoride olan bilgileri hayata uygulamaya koyma yöntemidir diye belirtmiştir. Teknolojiden bahsedilebilmesi için bilimsel veriler olması ve periyodik olarak geliştirilmesi önemlidir. Teknoloji önceki yapılan çalışmalardan elde edilen birikimlerle şu anda yapılmakta olan çalışmalarla geleceğe daha kolay başlamaktır. Bu çalışmada teknolojik çalışmalar ve gelişmeler de ifade edilmiştir.

Çobanoğlu (2010) çalışmasında öğretmen adaylarının bilgisayar teknolojilerini kullanımı ve bilgisayar teknolojilerine yönelik tutumlarını araştırmıştır. Öğretmen adaylarının üniversite eğitim döneminde verilen teknoloji eğitiminin önemini vurgulamıştır. Derslerin teknoloji destekli olması ve eğitim teknolojilerinin teşvik edilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Bu çalışma da derslerin teknoloji ile yapılandırılması ve uygulanması gerçekleştirilmiştir.

Bilişim teknolojileri öğrenme ortamlarında bilgiye ulaşma, bilgiyi paylaşma, bilgiyi dönüştürebilme gibi çeşitli olanaklar sağlar. Eğitim yazılımları, bilgisayar destekli eğitim, uzaktan öğrenme, internet destekli öğretim, internet gibi olanakların dersle bütünleştirilmesi hem öğrenci açısından daha anlaşılır ve kalıcı bir öğrenme ortamı sunar hem de öğretmen açısından kolay öğretme imkânı verir. Öğretimin bu şekilde düzenlenmesi için okulun ve öğretmenin bu donanıma sahip olması gerekmektedir. Öğretmene bu teknolojiyi kullanabilecek ayrıca eğitim vermek gerekebilir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2007).

Eğitim teknolojisi daha etkin eğitim ve öğretim yapılabilmesi için aktif bir şekilde teknoloji kullanılmasıdır. Eğitim teknolojisi eğitim ve öğretimi en iyi şekilde gerçekleştirmek, değerlendirmeyi en uygun biçimde yapmak için düzenlenen sistemler bütünüdür (Alkan, 1974). Eğitim teknolojisi, iyi teknoloji kullanımının yanı sıra iyi bir şekilde pedagoji sahibi olmayı gerektirir. Öğretmenler eğitim teknolojileri alanında yeterli donanıma sahip olursa aktif eğitim yapılabilir. Yapılan bu araştırma da öğretmenlere teknolojiyi kolaylıkla kullanımını ve derslere uygulaması gösterilmiştir.

Teknoloji birçok öğretmen tarafından eğitimde yüksek kalitenin göstergesi olarak bilinmektedir. Böylece okullarda teknolojinin entegrasyonu kaçınılmaz görülmektedir. Eğitim ortamını zenginleştiren, öğrenmeyi kalıcı hale getiren, öğretimi kolaylaştıran teknoloji destekli gereçlerin hepsi eğitim teknolojisi içinde yer almaktadır. Eğitim teknolojisi ile bilgiye ulaşmak kolay hale gelmiştir. Bilgiye ulaşan, kullanan, analiz eden bireyler yetiştirmek için öğretimde teknolojik araçların etkili bir şekilde kullanılması gerekmektedir.

Her alanda teknolojinin artması ile beraber özel şirketler, devlet kurumları bilgisayar aracını kullanarak işlerini gerçekleştirmektedir. Ayrıca kişiler şahsi işlemlerini bilgisayar üzerinden gerçekleştirebilmektedir. Bu kazanımların elde edilmesi için eğitim ve öğretim sürecinde eğitim teknolojilerinden özellikle bilgisayar destekli eğitimden faydalanmak gerekmektedir.

Eyidoğan (2009) bilişim teknolojileri dersinin ilköğretimde seçmeli ders olmasına ilişkin öğretmen görüşlerini çalışmıştır. Bilgisayarın her alanda kullanıldığı

bir dönemde geleceğin bilgi toplumunu oluşturacak öğrencileri iyi bir bilgisayar okuryazarı olarak yetiştirmek önemlidir. Bilgisayar destekli işlenen derslerin daha eğlenceli hale geleceğini ve öğrenme hızını artıracığı sonucuna varmıştır. Bu zamanda bilgi ve teknolojiyi merak eden, araştıran, sorgulayan ve bilgiyi kullanabilen, bireylere sürekli ihtiyaç duyulmaktadır. Bu alanda gelecekte söz sahibi olacak bireyler iyi eğitim almış, teknolojiye kullanabilen bireyler olmalıdır. Bu alanda aktif ve etkili bilgisayar kullanmak ve teknolojiyi istenilen şekilde kullanmak için rehberlere ihtiyaç vardır.



3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Çalışma bir Tasarım Geliştirme Araştırmasıdır (TGA). TGA, yeni ürün, araç, model ve süreçlerin geliştirildiği ve geliştirilen ürünün denenerek uygulanabilirliğinin, etkililik ve verimliliğinin ortaya koyulduğu araştırma türüdür (Richey & Klein, 2008). Bu yöntem, genellikle teknoloji eğitimi ve öğretim stratejileri araştırmalarında kullanılmaktadır. Bir dersin anlatılması için eğitsel yazılımların, öğrenme sistemlerinin kullanılması ya da geliştirilmesi örnek olarak verilebilir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, & Demirel, 2014).

Araştırmanın ilk aşamasında doküman inceleme yöntemi kullanılarak bilgisayar destekli öğretim alanında yapılmış olan çalışmalar taranmış ve sınıf öğretmenlerine, bilgisayar destekli materyal geliştirme ve paylaşım yapma konularında destek olabilecek yazılımlar tespit edilmiştir. Doküman inceleme yöntemi, araştırmanın amacına yönelik kaynaklara ulaşmada ve elde edilecek verilerin tespitinde kullanılır (Çepni, 2007). Doküman incelemesi, çalışılacak konular ile ilgili olarak yazılı ve basılı belgelerin analizini içerir (Şimşek & Yıldırım, 2006).

Doküman incelemeyle tespit edilen yazılımlardan erişimi ücretsiz ve kullanımı kolay olanları tercih edilerek farklı derslerden farklı üniteler için ders planları hazırlanmış ve uygun yazılımlar kullanılarak, konulara uygun örnek dijital materyaller geliştirilmiştir. Geliştirilen materyallerin hazırlanma aşamaları ayrıntılı bir şekilde açıklanarak bir “Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi” hazırlanmıştır.

3.1. Çalışma Grubu

Çalışma kapsamında geliştirilen materyaller ve “Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi” Türkiye’de farklı şehirlerde görev yapan 30 sınıf öğretmenine ulaştırılarak hazırlanan materyalleri ve rehberi incelemeleri sağlanmıştır. Öğretmenlerin seçiminde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kriterler; “teknoloji kullanımına önem verme ve/veya kullanma”, “farklı şehirlerde ikamet

etme” ve “görüşme konusunda istekli olma” şeklinde belirlenmiştir. Öğretmenlere rehberi incelemeleri için 7 gün süre verilmiştir. Öğretmenlerin incelemeleri tamamlandıktan sonra rehber hakkında hazırlanan sorular öğretmenlere verilmiştir. Bu sorular ile rehberin sınıf öğretmenlerinin kullanımına uygunluğu ve rehberle ilgili görüşlerinin araştırılması amaçlanmıştır. Soruları cevaplama konusunda istekli olan 19 farklı öğretmenle yüz yüze görüşme yapılarak veriler toplanmıştır. Dolayısıyla çalışma grubunu 19 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Görüşme yapılan öğretmenlere ait bilgiler Ek-4 de verilmiştir.

3.2. Veri Toplama Aracı

Çalışmada, veri toplama aracı olarak 6 tane yarı yapılandırılmış soru kullanılmıştır. Sorular hazırlanırken uzman görüşü almak üzere Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümünde görev yapan 2 öğretim üyesi ile Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalında görev yapan 1 öğretim üyesine danışılmıştır. Soruların dil geçerliliğini sağlamak için sorular Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde görev yapan 3 adet Türkçe öğretmeni tarafından incelenmiştir. Öğretmenlerden gelen dönütler doğrultusunda sorulara son şekli verilmiştir.

Öğretmenlere hazırlanan materyallerle ilgili yöneltilen sorular şunlardır;

1) Hazırlanmış olan dijital materyal geliştirme rehberinin sınıf öğretmenlerinin öğretim sürecine yarar sağlayacağını düşünüyor musunuz? Nedenini açıklayınız.

2) Bu rehberde yer alan materyal geliştirme yazılımlarından sınıf öğretmenlerinin kullanımı için uygun olmadığını düşündüklerinizin isimlerini ve neden uygun görmediğinizi belirtiniz.

3) Sizce sınıf öğretmenlerinin kendi materyallerini geliştirebilmeleri için bu rehberde eklenmesi gereken başka yazılımlar var mıdır? Varsa isimlerini ve nedenini belirtiniz.

4) Bu rehberde gördüğünüz eksiklikler (içerik, anlatım, örnek vb.) nelerdir? Bu eksikleri gidermek için önerileriniz nelerdir?

5) Bu çalışmanın gelecek zamanlarda yapılacak olan dijital materyal geliştirme arařtırmalarına katkı sađlayacađını dűşünür műsünüz?

6) Eđitimde teknolojik materyal kullanımı ile ilgili eklemek istedikleriniz var mı? Varsa nelerdir?

Görüşmeler ortalama 20-25 dakika kadar sürmüştür. Görüşmelerde arařtırmacı, öğretmenlerin gereken bilgileri vermeleri ve rahat konuşmalarını sađlamaya çalışmış, konuya gerekli özenin verilmesi ve dikkatin dađılmaması için sessizliđi sađlamaya çalışarak öğretmenleri yönlendirmeden, konuşmalarını teşvik etmeye çalışmıştır.

3.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Öğretmenlerin açık uçlu sorulara verdikleri yanıtlar görüşme sırasında arařtırmacı tarafından notlar alınarak kaydedilmiştir. Daha sonra bu notlar bilgisayar ortamına geçirilerek dosyalanmıştır. Sorulara verilen cevaplara içerik analizi uygulanmıştır. İçerik analizi, benzer nitelikteki verilerin belirli temalar çerçevesinde bir araya getirilerek düzenlenmesi şeklinde yapılır (Şimşek & Yıldırım, 2006). Görüşme sonunda her bir soruya verilen cevaplar okunarak aynı anlama gelen cümleler çıkarılıp kodlar belirlenmiştir. Elde edilen kodlar bir araya getirilerek ortak yönleri bulunmuş ve temalar belirlenmiştir. Kodlar ve ortaya çıkan temalardan tablolar oluşturularak kolay anlaşılabilirliği sađlanmıştır. Görüşme verileri rapor haline getirilirken görüşme yapılan kişilerin bakış açılarını yansıtmak ve anlaşılabilirliği arttırmak için doğrudan alıntılara da yer verilmiştir.

4. DİJİTAL MATERYAL GELİŞTİRME VE PAYLAŞIM REHBERİ

Bu rehber bilgisayar yardımıyla dijital materyal geliştirmek ve internet destekli hazırlanan materyalleri paylaşma konusunda öğretmenlere rehberlik etme amacıyla hazırlanmıştır. Bu rehberde sunum hazırlamak için Microsoft PowerPoint, poster hazırlamak için Microsoft Publisher, video klip hazırlamak için Windows Live Movie Maker, karikatür özellikli afiş hazırlamak için Chogger.com internet sitesi, sanal veri depolamak için DropBox.com ve internet destekli video ders anlatım için KhanAcademy.org sitesi kullanılmıştır. Bahsedilen programlar ve internet siteleri kullanılarak örnek materyaller geliştirilmiştir.

4.1. Microsoft Office PowerPoint

Bir teklif dosyası veya bir raporun hazırlanması ve sunulması için kullanılan Microsoft firmasının ürettiği yazılımdır. PowerPoint programı projeksiyon yardımıyla sunum yapmaya imkan veren programdır.

PowerPoint programında hazırlanan projelere sunu adı verilmektedir. Sunu sayfalarının içine metin, grafik, clip art nesnelere, resim, video veya ses klipleri eklenebilmektedir (Akdağ, 2008). Eklenen figürlere boyutlandırma, şekil verme, geçiş efekti ekleme ve düzenleme yapılabilmektedir.

PowerPoint programı ile belge oluşturma, elektronik tablo hazırlama, sunu tasarlama, e-posta yönetme gibi farklı türden yazılımlar kullanılabilir. Diğer Microsoft Office ürünleri de aktif olarak bu programın içinde kullanılabilir. Ticari amaçlı bu programa benzer (prezi, vuvox, slide share) programlar da mevcuttur.

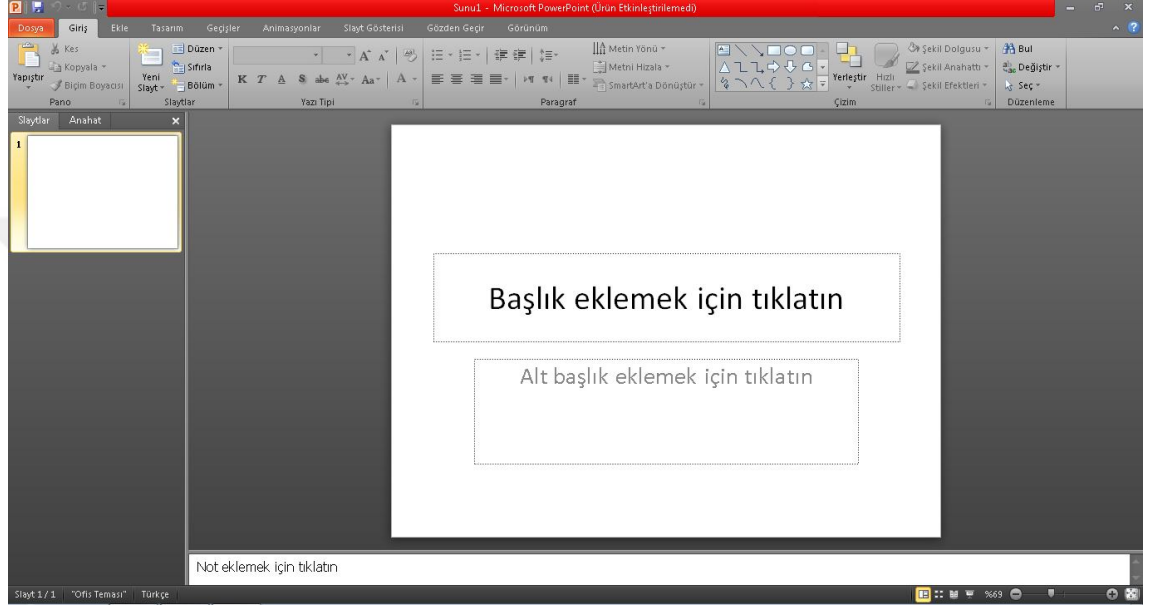
PowerPoint, eğitim alanında oldukça etkin bir şekilde kullanılmaktadır. İlkokuldan üniversiteye hemen hemen bütün derslerde kullanılabilir. Bu nedenle hemen hemen bütün derslerde öğretime yardımcı olması sebebiyle, hem de çoklu ortam olması sebebiyle tercih edilmektedir.

4.1.1. PowerPoint kullanma kılavuzu

1- Sunu hazırlamaya başlamak için;

Windows başlat menüsü tıklanır, MS Office program grubu açılır ve MS PowerPoint programı seçilir. Açılan program, sunu1 adında boş bir sunuyu karşımıza getirir (Şekil-1).

Şekil 1 PowerPoint Programının ekranın ilk görüntüsü



Şekil-1 de gösterilen sol alandaki sütunda sunuların küçük ekranı görülmektedir. Orta geniş alanda hazırlanacak sunu dosyasının çalışma alanı gösterilmektedir. Üst alanda yer alan fonksiyon bölümü ile sunuya komut verilmektedir ve işlemler gerçekleştirilmektedir.

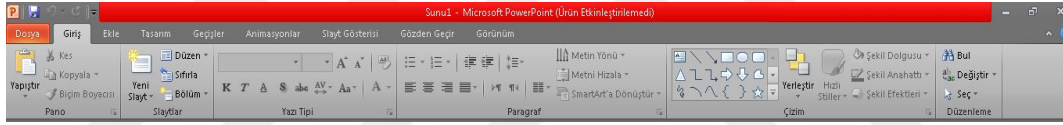
Menü şeridinde yer alan "dosya" sekmesi ile sunuyu kaydetme, var olan sunuları açma, sunuyu konumlandırma fonksiyonlarını kullanmaya yardımcı olur. Şekil-2 de gösterilmiştir.

Şekil 2 PowerPoint menüsü dosya sekmesi ekran görüntüsü



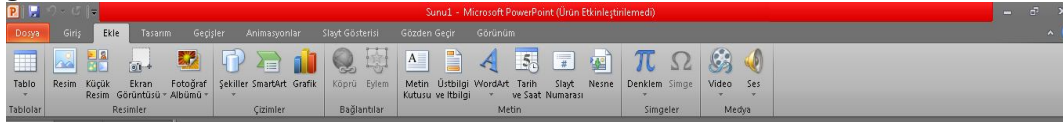
Menüde yer alan “giriş” sekmesi ile yer alan sunuya yeni sunu ekleme, sunu içinde yer alan temel yazı stilleri, şekilleri ve boyutları ayarlamaları yapılabilmektedir. Şekil-3 de gösterilmiştir.

Şekil 3 PowerPoint menüsü giriş sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



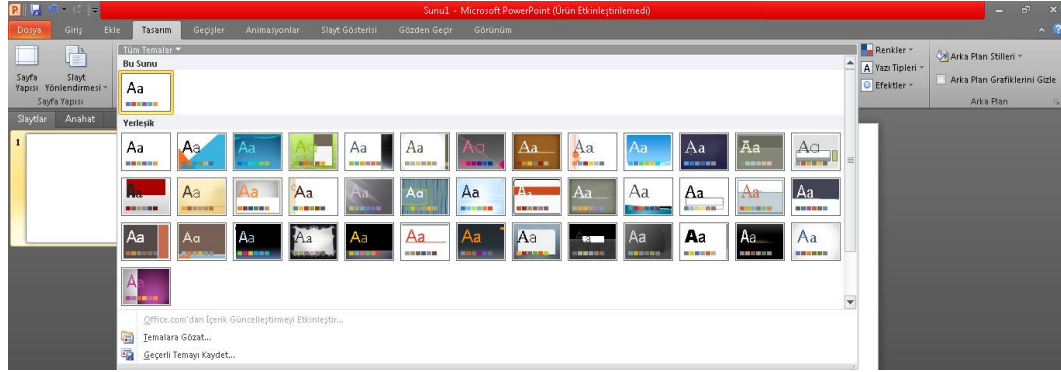
“Ekle” sekmesi ile tablo, resim, video, ses, köprü oluşturma ve özel simgeler bu komut altında yer alan komutlarla yapılabilmektedir. Ayrıca metine alt bilgi ve üst bilgi eklenebilmektedir. Alt ve üst bilgi eklemeye dair görsel bilgi şekil-4 de gösterilmiştir.

Şekil 4 PowerPoint menüde yer alan ekle sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



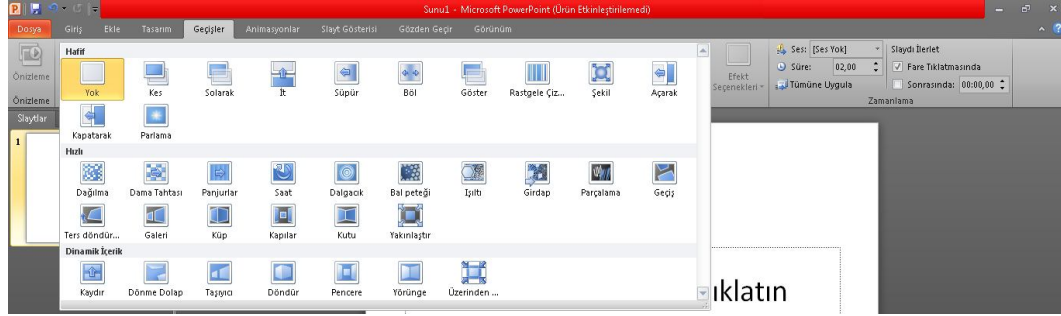
“Tasarım” sekmesi ile sayfa yapısı, slayt yönlendirmesi, sunuya uygun hazır şablonlardan seçme veya sunu dışından şablon ekleme, tasarımın metinleri ve renkleri bu menüde yapılabilmektedir. Şekil-5 de sunu tasarım alternatifleri gösterilmiştir.

Şekil 5 PowerPoint menüde yer alan tasarım sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



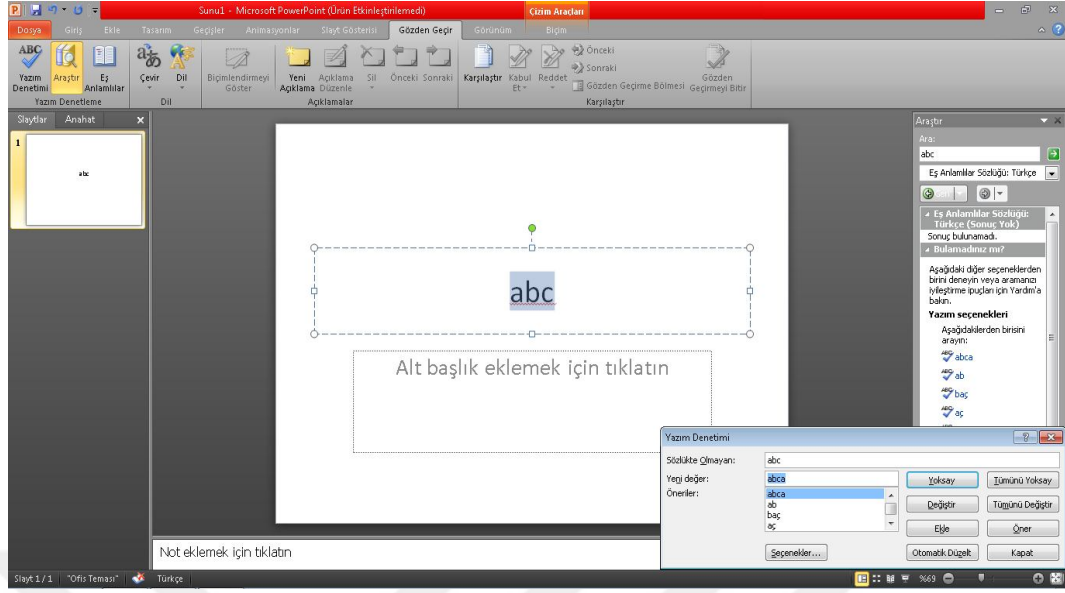
“Geçişler” sekmesi ile sunuya eklenen tasarımlar ile geçişleri izlemeye olanak verir. Ayrıca, slayt geçişlerine farklı stiller eklenebilmektedir. Sununun ekranda kalma süresi burada ayarlanabilmektedir. Geçişlere ses ekleme imkânı vermektedir. Şekil-6 da sunu geçişleri için yöntem gösterilmiştir.

Şekil 6 PowerPoint menüde yer alan geçiş sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



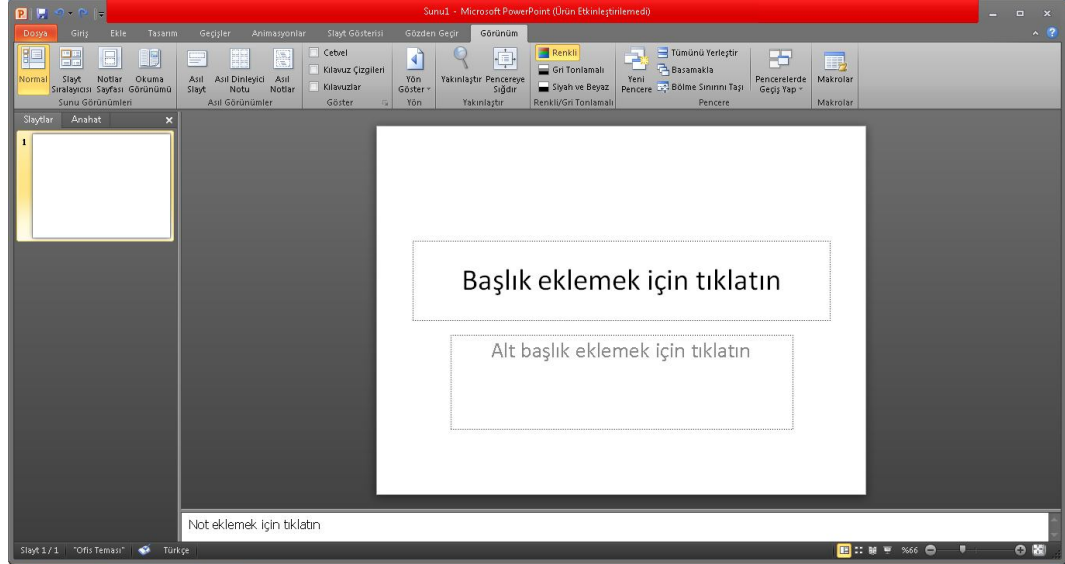
“Animasyonlar” sekmesi ile sunu içinde yer alan bütün eklentilere (metine, resme ve şekle) hareketlendirme yapılabilir. Animasyonlar için süre ayarlama ve sınırlandırma imkânı vermektedir. Şekil-7 sunu içeriğinin animasyon alternatifleri gösterilmiştir.

Şekil 9 PowerPoint menüde yer alan gözden geçir sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



“Görünüm” sekmesi ile hazırlanmış olan sununun istenilen görüntüsü ayarlanmaktadır. Slayt sıralayıcısı, notlar sayfası, okuma görünümü gibi tasarım ekranına istenilen şekilde çevirmeye imkân tanımaktadır. Şekil-10 sunu görünüm alternatifleri gösterilmiştir.

Şekil 10 PowerPoint menüde yer alan görünüm sekmesi ile birlikte açılan komutların görüntüsü



DERS PLANI

Ders: Türkçe

Sınıf: 4

Süre: 40'

Tema: Güzel Ülkem Türkiye

Kazanımlar:

* Öğrenci sözlü olarak kendini ifade eder.

* Kültürel, tarihi ve doğal güzelliklerinin farkına varır.

Temel Beceriler: Sözlü anlatım becerisinin kazandırılması

Materyaller: Fotoğraflar, kültürel değeri olan nesnelere.

Öğretim yöntemi: Buluş yöntemiyle ders işlenecektir.

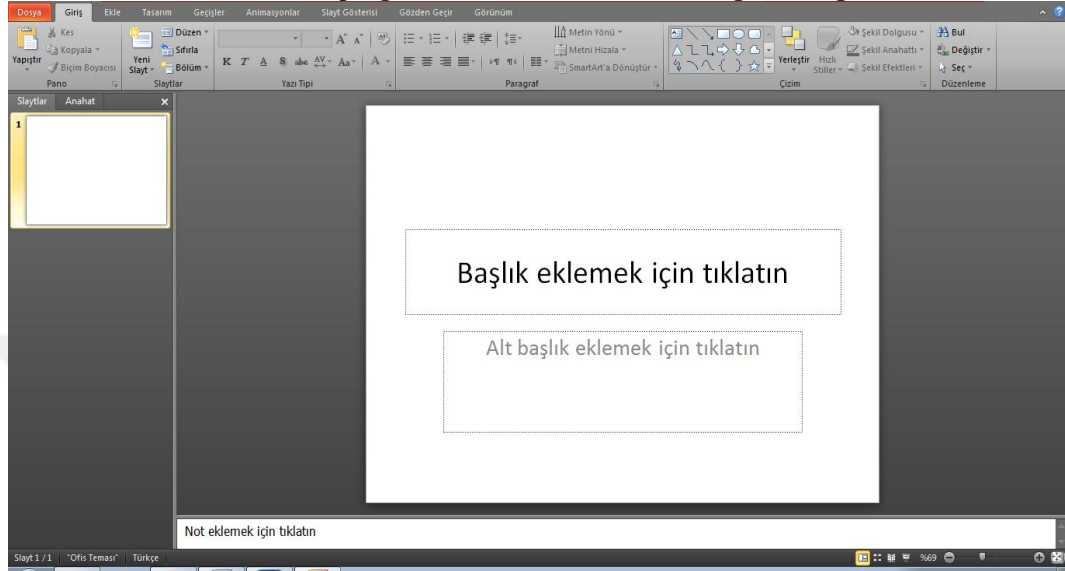
DERS İŞLEME SÜRECİ

- Bir gün önceden öğrencilerin Türkiye'nin doğal, tarihi ve kültürel güzelliklerin araştırması istenir.
- Dersin işleneceği gün öğrencilerden bulduklarını ve öğrendiklerini anlatmalarını istenir.
- Öğrencilerden, dilerse arkadaşlarının önünde dilerse kendi oturduğu yerde konuyu anlatması istenir. Öğrenci, fotoğraf veya belgeler getirmişse sınıfla paylaşması istenir.
- Diğer öğrenciler fikrini söyleyebilir, katkı sağlayabilir.
- Dersin sonuna doğru öğretmen sözlü anlatımla Türkiye'nin sahip olduğu güzellikleri anlatırken hazırlamış olduğu sunumu gösterir.
- Sunum sonrasında öğrencilere dersle ilgili soru cevap yöntemiyle değerlendirme yapar
- Öğrencilere kültürel doğal ve tarihi değerler kavratılmış olur.

4.1.2. Sunum hazırlama yönergesi

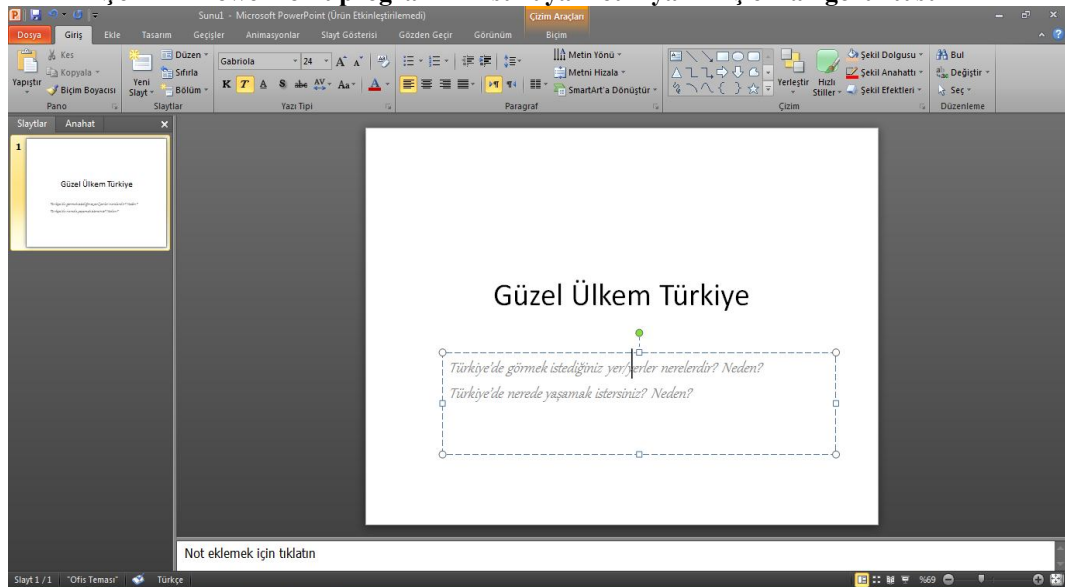
Microsoft Office programı kurulumundan sonra PowerPoint programı açılır. Ekranı gelen ilk görüntü şekil-11 de gösterildiği gibidir.

Şekil 11 PowerPoint programı açıldıktan sonra ekrana gelen ilk görüntü



Ekranı gelen görüntüden metin kısmına anlatılmak istenilen ünite ve konu yazılması gerekir (şekil-12). Yazılan metni boyut ve şekil verilmek isteniyorsa giriş menüsünden ayarlamalar yapılabilir. Yazılan metin ekran üzerinde sürükleyip bırak yöntemiyle istenilen yere konumlandırılabilir.

Şekil 12 PowerPoint programının sunuya metin yazılmış ekran görüntüsü



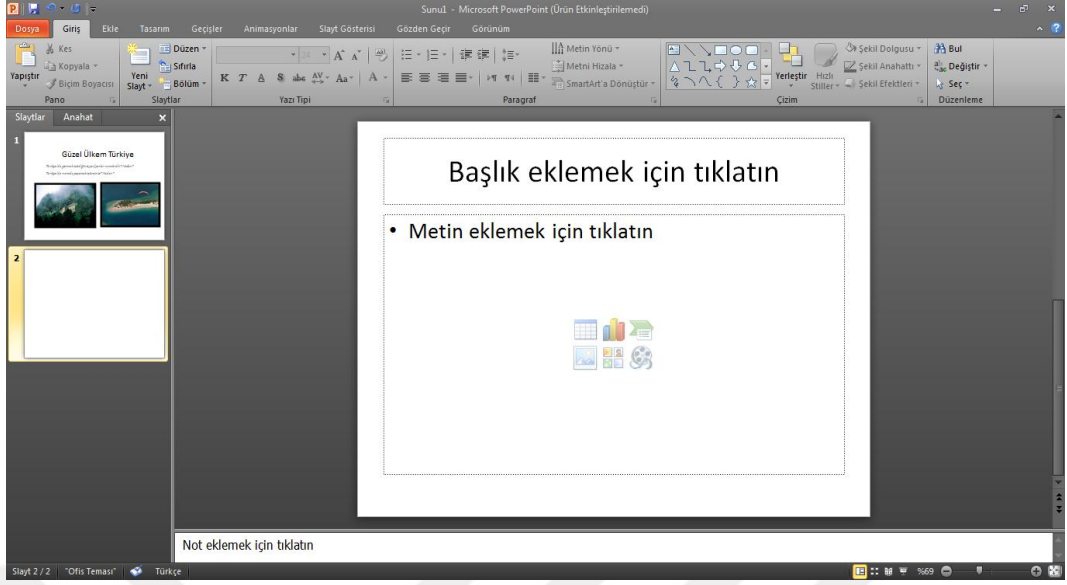
Resim eklemek için önceden bilgisayardan veya internet üzerinden alınmış fotoğraflar sürükleyip bırak yöntemi ile ekrana yerleştirilebilir. Resim üzerinde düzenleme yapmak için 2 kere resme tıklanarak biçim sekmesi açılır. Resim üzerinde efekt, şekil ve konumlandırma ayarı yapılabilir (şekil-13).

Şekil 13 PowerPoint programının resim eklenmiş halinde ekran görüntüsü



İlk sayfayı hazırladıktan sonra yeni sayfa açmak için “giriş” kısmından “yeni slayt” kısmına tıklanması gerekmektedir. Sol sütuna boş slayt sayfaları otomatik ekleyecektir. Slayt sayfaları sürüklenerek değiştirilebilir ve istenilmeyen slayt sayfaları silinebilmektedir. Ayrıca, sadece “ctrl + m” tuşlarını da kullanarak kısa yoldan yeni slayt eklenebilmektedir (şekil-14).

Şekil 14 PowerPoint sunuya yeni sunu sayfası ekleme yöntemi ekran görüntüsü



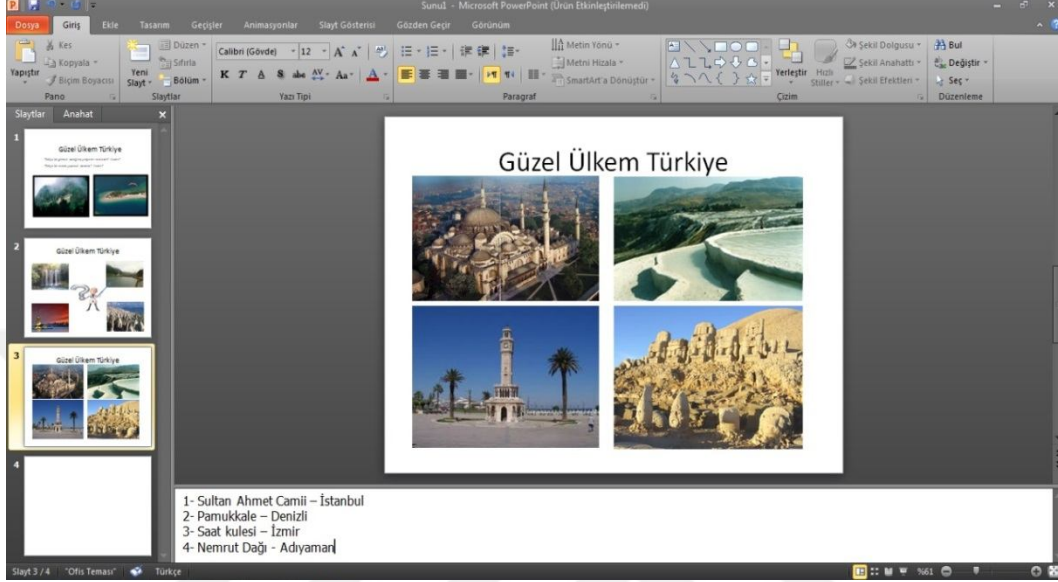
Konu devam edildiği için başlıklar tekrar eklendi. Yeni sayfada konuya uygun olan Türkiye'nin sahip olduğu güzellikleri gösteren fotoğraflar eklendi ve onlar konumlandırıldı. Ekranın ortasına dikkat çekmesi için önceden hazırlanılan figür konuldu (şekil-15).

Şekil 15 PowerPoint programına resim eklenmiş hali ekran görüntüsü



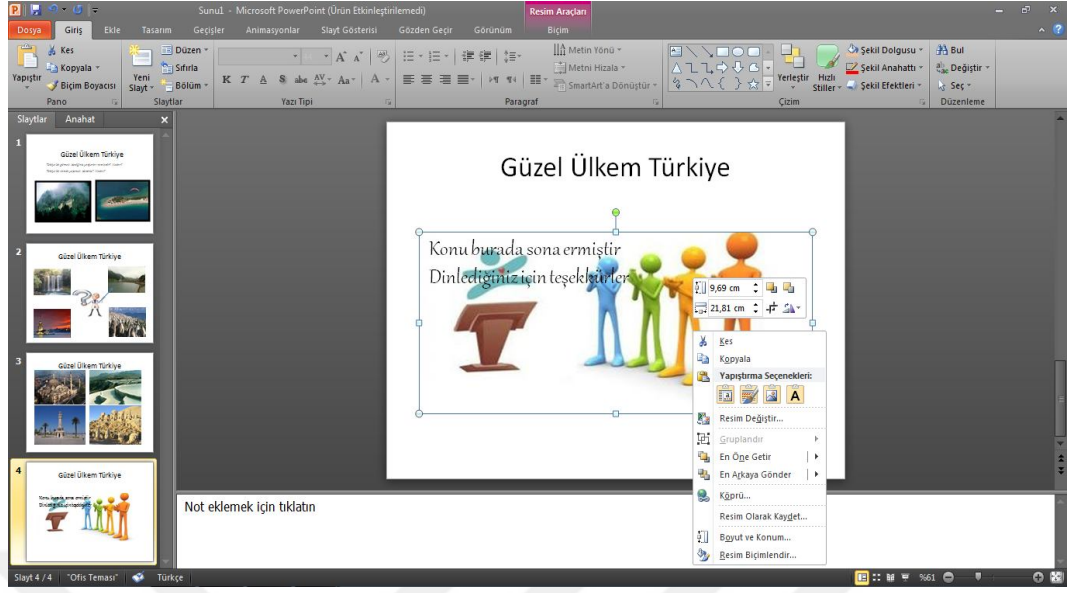
Diğer sayfada Türkiye'nin sahip olduğu güzellikleri anlatan fotoğraflar eklenilmeye devam edildi. Burada fotoğraftaki yerlerin isimleri not kısmı kullanılarak yazıldı. Notlar yansıtılan slaytta gözükmez fakat kullanıcı olarak slaytı açan kişiler erişebilir (şekil-16).

Şekil 16 PowerPoint programının açıklama eklenmiş hali ekran görüntüsü



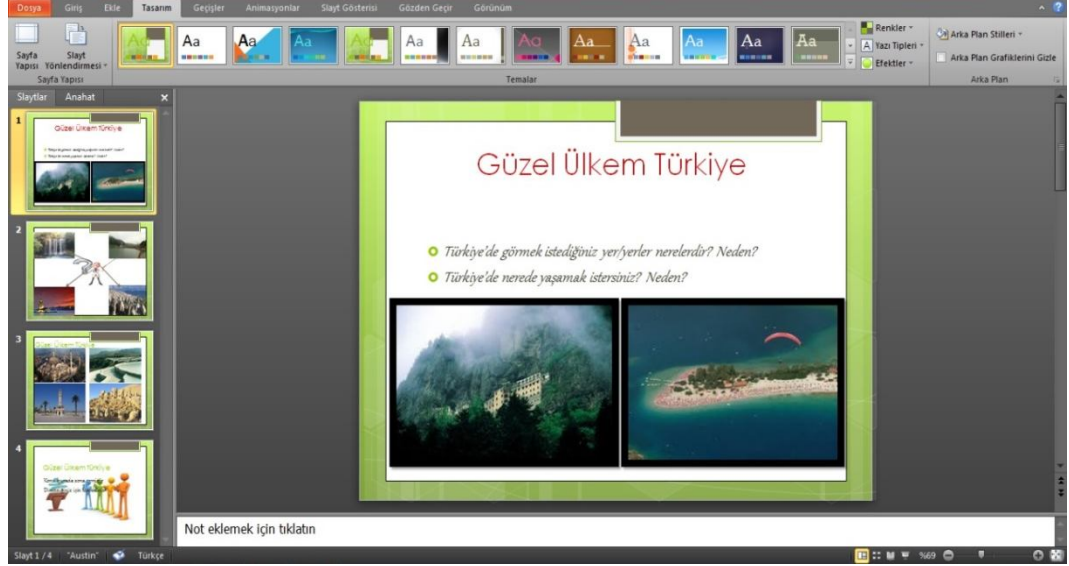
Son sayfa da ders tamamlandı. Tekrardan bu slayta resim eklendi. Resim üzerine sağ tıklatılarak açılan bağlantıdan resmi “en arkaya gönder” bağlantısı ile arka plana yerleştirildi. Fare ile sunu sayfasında sağ tuşu tıklayarak açılan linkte, boyutlandırma, konumlandırma, köprü ile bağlantı kurma yapabilme imkânı da vermektedir (şekil-17).

Şekil 17 PowerPoint programında sunu sayfasına eklenen figürlerin konumlandırmasının ekran görüntüsü



Slaytlar arası geçiş efektleri ve slayt tasarımları için sol üst menüde yer alan tasarım, geçişler ve animasyonlar linkini kullanılarak düzenleme ve ayarlamalar yapıldı (Şekil-18).

Şekil 18 PowerPoint programı sunu sayfasının tasarımının düzenlenmiş hali



Türkçe dersi 4. Sınıf “Güzel Ülkem Türkiye” temalı bilgisayar destekli eğitim kullanılarak bir ders planı hazırlanmıştır ve buna uygun Microsoft Office PowerPoint kullanılarak slayt düzenlenmiştir.

Hazırlanan sunum Ek-1 de verilmiştir.

4.2. Microsoft Office Publisher

Microsoft Office firmasının üretmiş olduđu iş ve eğitim amaçlı kullanılan şablonlar üretmek için hazırlanmış masaüstü yayıncılık programıdır. Publisher programı broşürler, bültenler, el ilanları, kartpostallar, kartvizitler, takvimler ve tebrik kartları gibi yayımlanmaya uygun materyaller geliştirmek için kullanılmaktadır.

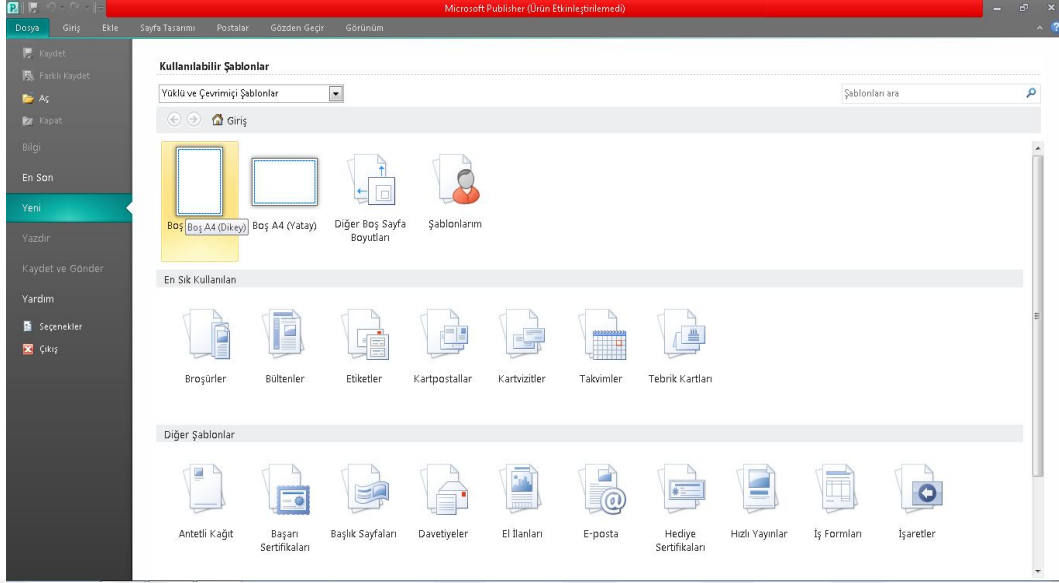
İş yayınları, pazarlama ve malzeme sunma programı olarak kullanılan program tasarım ve yayınlamayı kolaylaştırmaktadır. Hazır olan veya internet destekli kullanılabilen programla baskıya hazır şablonlar ve tasarımlar üretilmektedir.

Eğitim alanında da etkili bir şekilde Publisher programı kullanılmaktadır. Örnek olarak Milli Eğitim Bakanlığı'nın hazırlamış olduđu eğitim programından seçilen hayat bilgisi dersi 2. Sınıf öğrencileri için “benim eşsiz yuvam” temalı broşür hazırlanmıştır.

4.2.1. Publisher Tanıtım ve Kullanma Kılavuzu

Microsoft Office Publisher programı, Microsoft Office yazılımları içerisinde yer almaktadır. Program açıldığında ekrana gelen yazılım şekil 19 da gösterilmiştir.

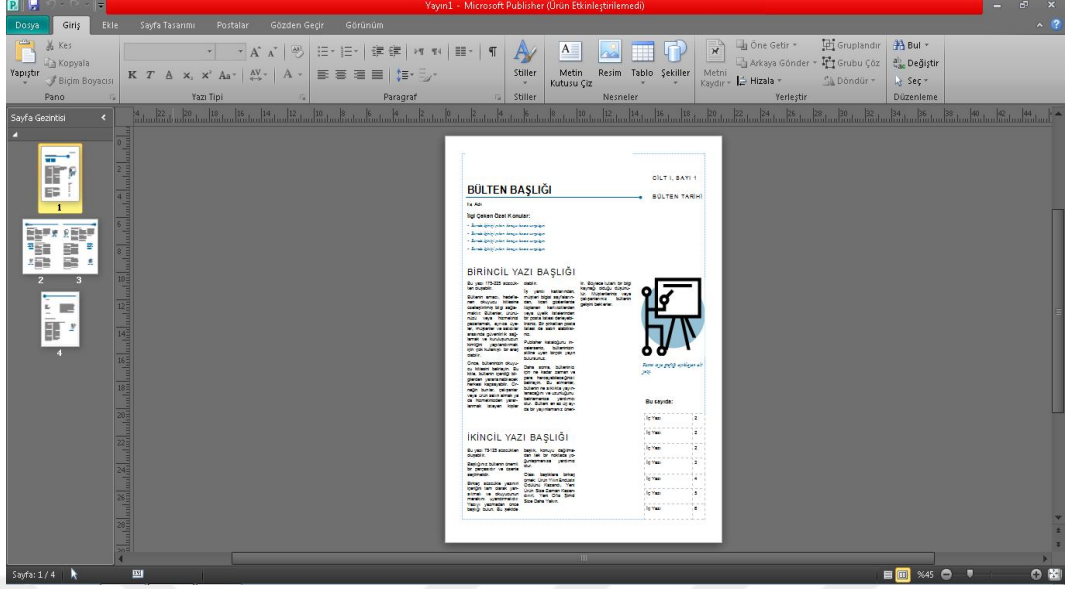
Şekil 19 Publisher programının ilk açılış ekranı görüntüsü



Ekranın solunda menüde yer alan komutlarda Publisher programını açma, kaydetme, kapatma, önceki çalışılan programı açma ve çıkış komutları bulunmaktadır. Bu komutlar “dosya” sekmesi altında yer almaktadır. Şekil 19 da belirtilen açılmış ekranın üstünde yer alan menüde ise dosya, giriş, ekle, sayfa tasarımı, postalar, gözden geçir ve görünüm sekmesi yer almaktadır. Ekranın orta kısmında ise çalışma alanı vardır. Verilen komutların işlemleri orta alanda yapılmaktadır. İlk adım olarak hazırlanmak istenen şablon karar verilmesi gerekmektedir (broşür, bülten, etiket, kartpostal vs.).

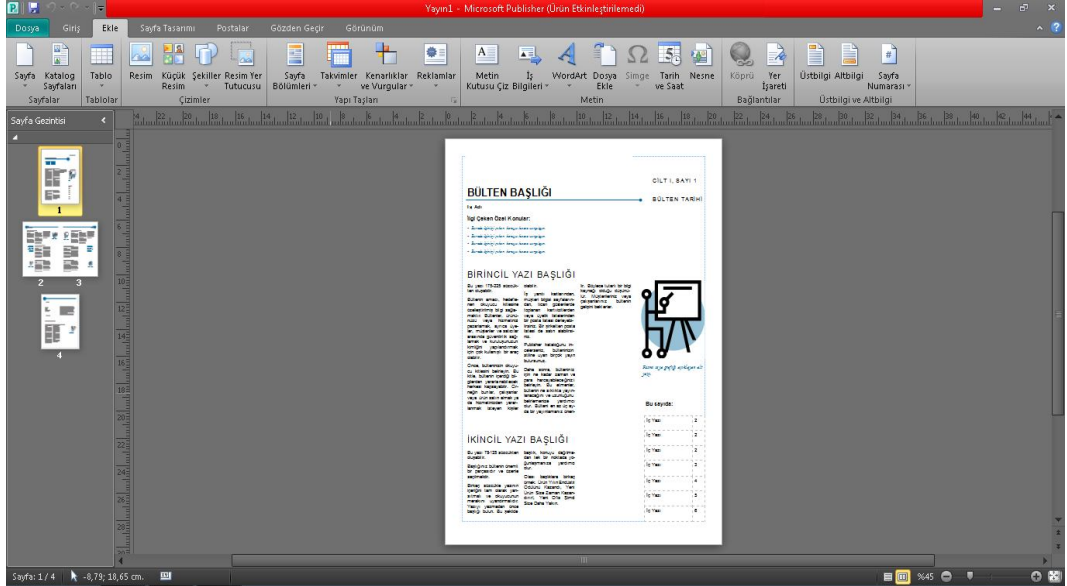
“Giriş” sekmesi altında “dosya” sekmesinden seçilmiş olan şablon hazırlanır ve giriş sekmesinde kullanıcıya hazır olarak sunulur. Bu alanda kullanıcı bültende bulunan metinlere şekil, renk ve boyutlandırma yapabilmektedir. Şekil-20 de gösterilmektedir.

Şekil 20 Publisher programının hazır şablonun konumlandırılmış hali ekran görüntüsü



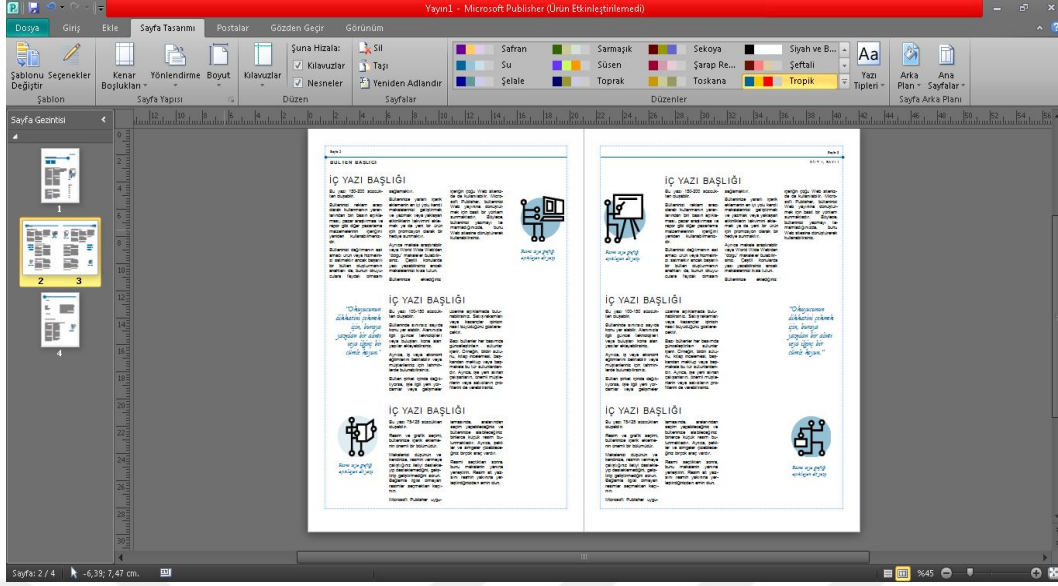
“Ekle” sekmesi ile Publisher programında hazırlanmak istenen ilavelerin hepsi bu sekme ile gerçekleştirilmektedir. Sayfa ekleme, hazırlanan yayının katalog sayfaları, tablo ekleme, resim, şekil, sayfa bölümleri, kenarlıklar, WordArt, dosya ekleme, üst ve alt bilgi ekleme imkânı vermektedir. Şekil-21 de gösterilmektedir.

Şekil 21 Publisher programının ekle sekmesinin ekran görüntüsü



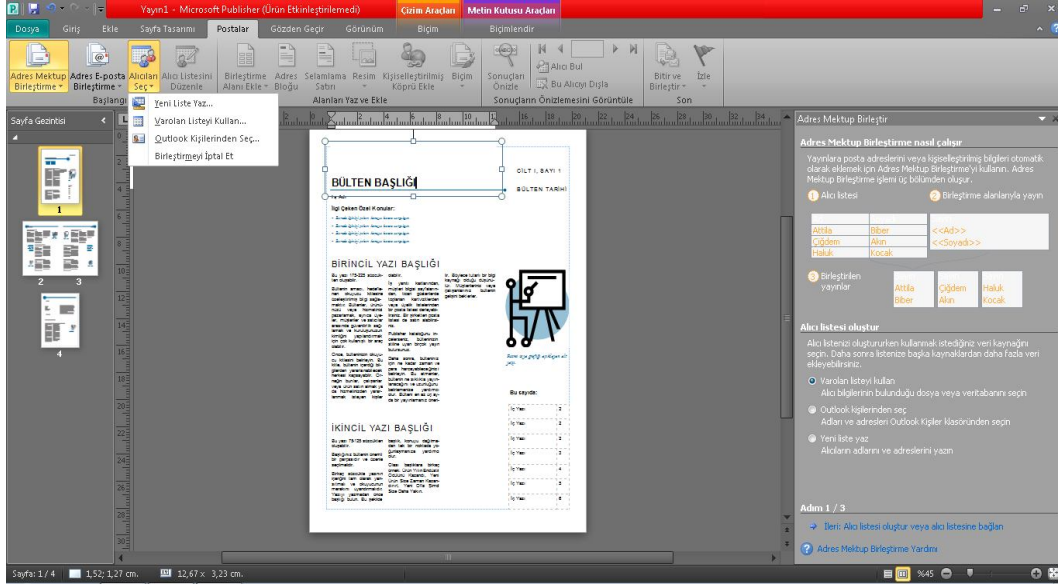
“Sayfa tasarımı” sekmesi ile hazırlanmakta olan yayının şablon değiştirme, kenar boşluklarını ayarlama, yönlendirme, yayını boyutlandırma ve yayının renklendirmesi bu sekmede yapılmaktadır. Şekil-22 de gösterilmektedir.

Şekil 22 Publisher programının sayfa tasarımının ekran görüntüsü



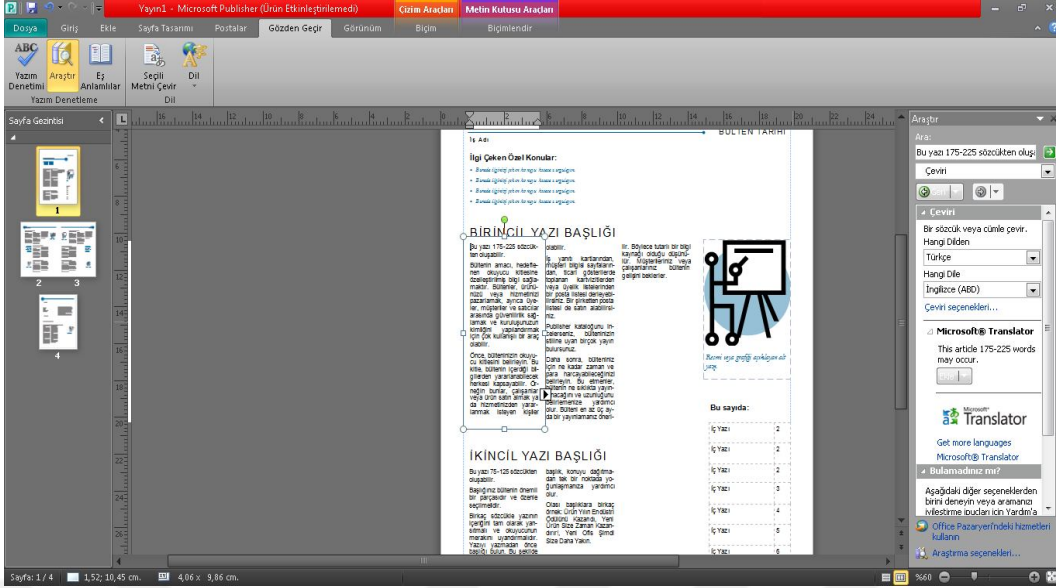
“Postalar” sekmesi hazırlanmış olan yayının sanal ortamda gönderilmek istenen hedef kitlesi seçilmektedir. Bu alanda kullanıcı isterse köprü ile var olan liste bağlanmaktadır (Şekil-23).

Şekil 23 Publisher programının postalar sekmesinin ekran görüntüsü



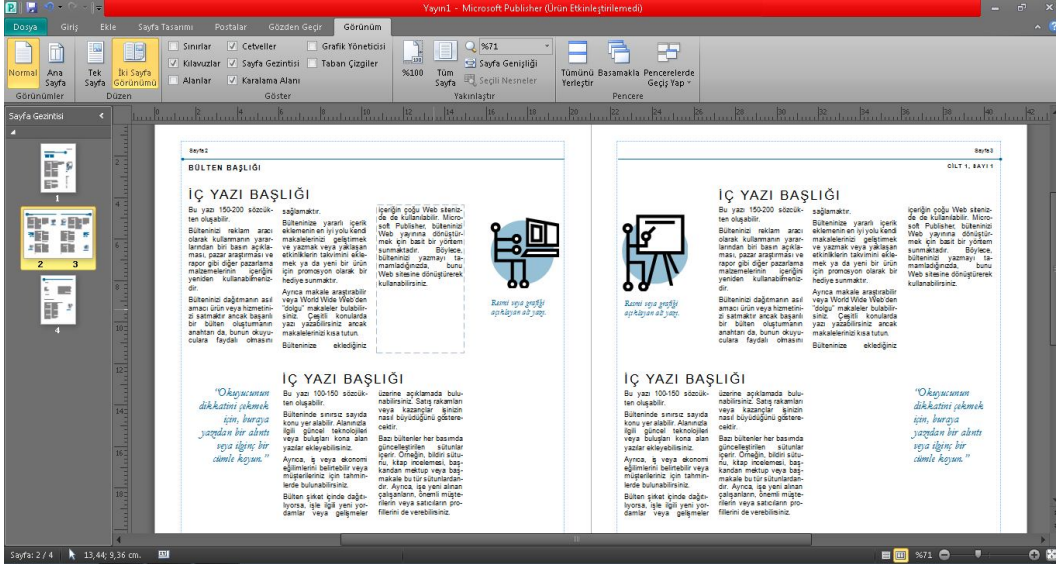
“Gözden geçir” sekmesi ile hazırlanmakta olan yayının yazım denetimi, yayın içinde araştırma, metin çevirme imkânı vermektedir. Şekil-24 de gösterilmektedir.

Şekil 24 Publisher programının gözden geçir sekmesinin ekran görüntüsü



“Görünüm” sekmesi ile Publisher yayın programı kullanıcıya istenilen görüntü vermek için tasarlanmıştır. Sayfaların düzenini ayarlamak için cetvel, sayfa gezintisi ve karalama alanı imkânı vermektedir. Sayfaları sıralama, başka bir yayına geçme ve sayfa gezintisi yapma özellikleri bu sekme verir. Şekil-25 de verilmiştir.

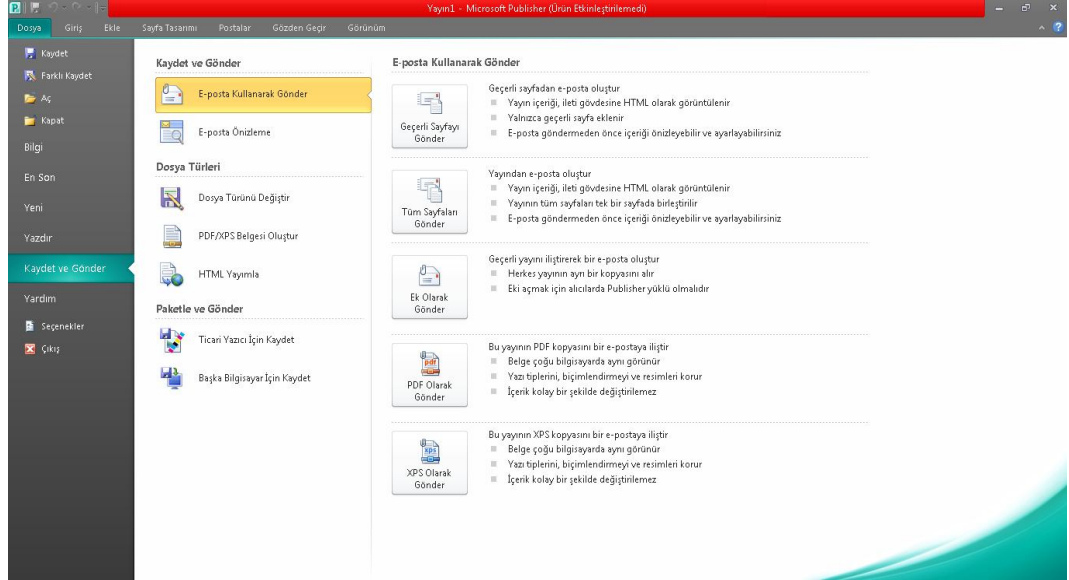
Şekil 25 Publisher programının görünüm sekmesinin ekran görüntüsü



4.2.2. Kaydetme ve yayınlama:

Hazırlanan yayın “dosya” sekmesinden Office Publisher çalışma dosyası varsa onun içine kaydedilir ve yayın şablon olarak kalır. Farklı dosya veya klasöre kaydetmek için hedef değiştirmek gerekmektedir. “Dosya” sekmesinde kaydet veya farklı kaydet denilerek hazırlanan yayın kayıt altına alınır. Ayrıca; yayını basılı materyal haline getirmek için “dosya” sekmesinden “yazdır” linki ile hazırlanan materyalin çıktısı alınabilmektedir. “kaydet ve gönder” linki ile hazırlanan yayın e-posta olarak gönderilebilir, html olarak yayınlanabilir, pdf ve xps formatında yayın yapılabilir ve ticari paylaşımına açılabilir. Şekil-26 da gösterilmiştir. Burada olası muhtemel sorunlar ve sorular için “yardım” linki kullanıcıya destek vermektedir.

Şekil 26 Publisher programının kaydetme ve yayınlama sekmesinin ekran görüntüsü



DERS PLANI

Ders: Hayat Bilgisi

Sınıf: 2

Süre: 40' + 40'

Tema: Benim Eşsiz Yuvam

Kazanımlar:

* Her canlının bir yuvaya ihtiyacı olduğunu kavrar ve canlıların yuvalarını birbirinden ayırt eder.

* Kendi yaşam alanlarının farkına varır.

* Korunma ve barınma ihtiyacının gerekliliğini bilir.

Temel Beceriler: Güvenlik ve korunmayı sağlama becerisi.

Materyaller: Oyuncak hayvanlar, tehlike durumu oluşturmayan canlı hayvanlar, hayvan resimleri, çalışma kâğıdı

Kaynak: Hayat Bilgisi Özel İhtisas Komisyonu (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009)

DERS İŞLEME SÜRECİ

NOT:

Ders gününden bir önce öğrencilerden bildikleri hayvanların nerede yaşadıklarını ve nasıl beslendiklerini büyüklerinden öğrenmeleri istenir. Öğrencilerden evcil ve zararsız hayvana sahip olanlardan sınıfa getirmeleri söylenir. Öğrencilerden farklı hayvan resimleri de sınıfa getirebilecekleri söylenir.

- 1- “Ali Baba’nın Bir Çiftliği Var” isimli çocuk şarkısını dinletilir. Bu sırada şarkıda adı geçen hayvanların çıkardıkları seslere dikkat etmesi istenir. Şarkıyı adı geçen ve geçmeyen hayvanların farkındalığı oluşturulur.
- 2- Öğrencilerden, şarkıda adı geçen hayvanların seslerini, nerelerde yaşadıklarını, nasıl beslendiklerini tartışınız.

3- Öğrencilere aşağıdaki soruları yöneltin:

- Okula hangi yolları kullanarak geliyorsunuz ve okuldan çıkınca hangi yoldan döneceksiniz?
- Sizce sokakta veya dışarıda yaşayabilir miydik? (İnsanların hayatlarını sürdürebilmeleri için bir yuvaya ihtiyaçları olduğunun farkına varmalarını sağlayın).
- Çevremizde bizden başka yaşayan canlı var mı? Örnekler verin.
- (Çalışma kâğıdını sınıfta dağıtarak hayvanlarla yuvalarını ilişkilendirmelerini isteyin).

4- Her canlının yaşamak için bir yuvaya ihtiyacı olduğunu söyleyin.

5- Her canlının yuvasının da birbirinden farklı olduğunu vurgulayıp, hangi canlının nasıl bir yuvada yaşadığına örnekler verilmesini sağlayın.

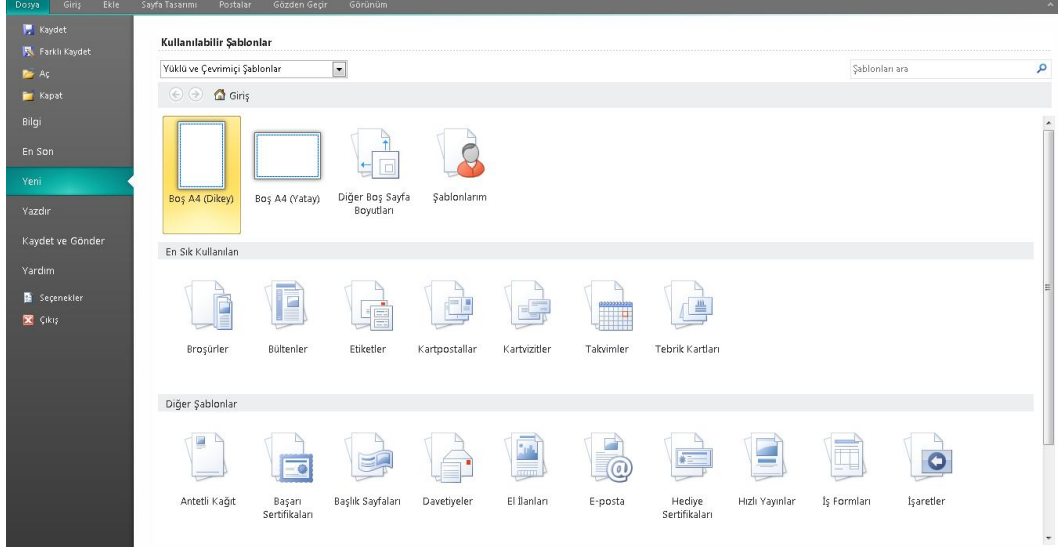
4.2.3. Yayın Hazırlama Yönergesi

1- Publisher programını açıldığında ekrana gelen ilk görüntü şekil 27 deki gibidir.

Tema: “Benim eşsiz yuvarım” ile ilgili yayın hazırlanmıştır.

2- “Dosya” menüsünden “yeni” sekmesi tıklanır. Açılan ekrandan “bültenler” kısmı tıklanır. Bültenler kısmından önceden program tarafından hazırlanmış şablonlardan veya amaca uygun olan internet desteği ile çevrim içi şablonlardan alternatif temalar yüklenebilir (şekil-27).

Şekil 27 Publisher programı ilk açılışında ekrana gelen görüntü

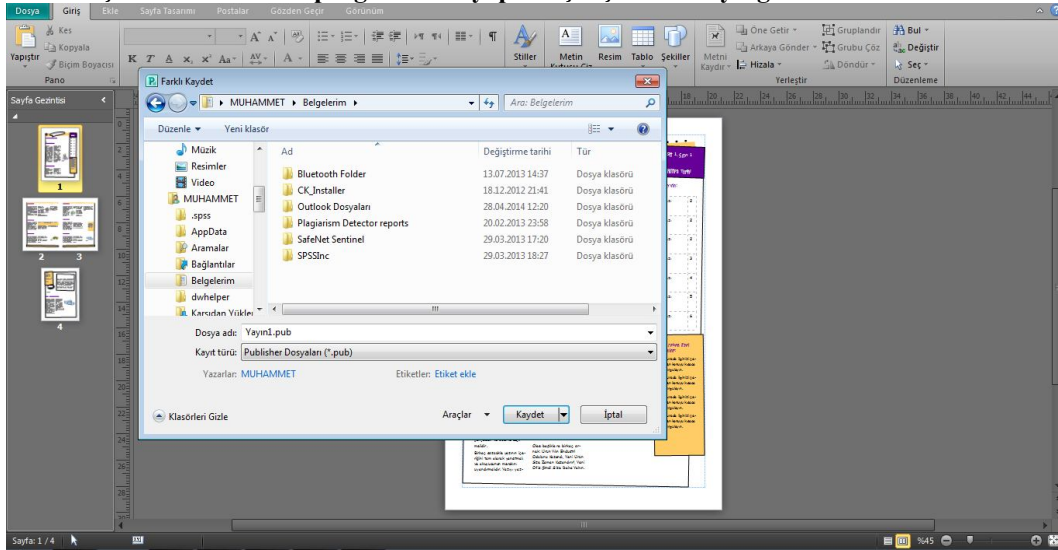


- 3- Hazırlanmak istenilen yayın “sayfa tasarımı” linkinden istenilen şablonda seçilir. Seçilen şablon otomatik ekrana geldikten sonra yazı tipi düzeni için “giriş” linkinden alternatifleri görebilir ve boyutlandırma yapılabilir.

Yayın üzerinde konum ayarlamak veya resim düzenlemek için nesnelere tutup sürükleyerek işlem yapılabilir.

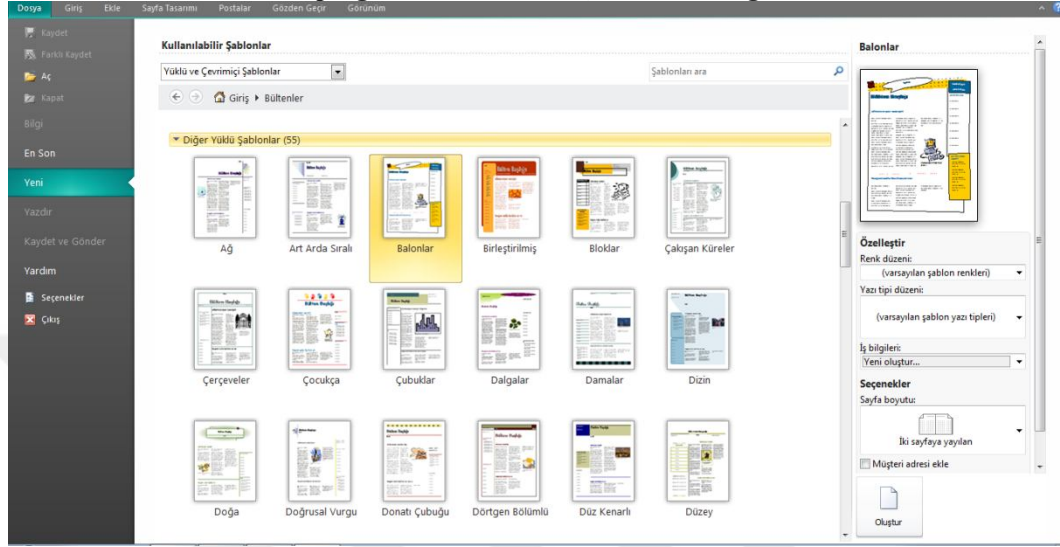
- 4- İlk adımda unutulmaması gereken en önemli işlem yapılan çalışmaları kaydetmek. Kaydetme yolu ise; dosya menüsünden kaydet linki tıklanarak; kayıt yerinden, isim yazılarak yayın kaydedilir (şekil-28).

Şekil 28 Publisher programında yapılan çalışmanın kayıt görüntüsü



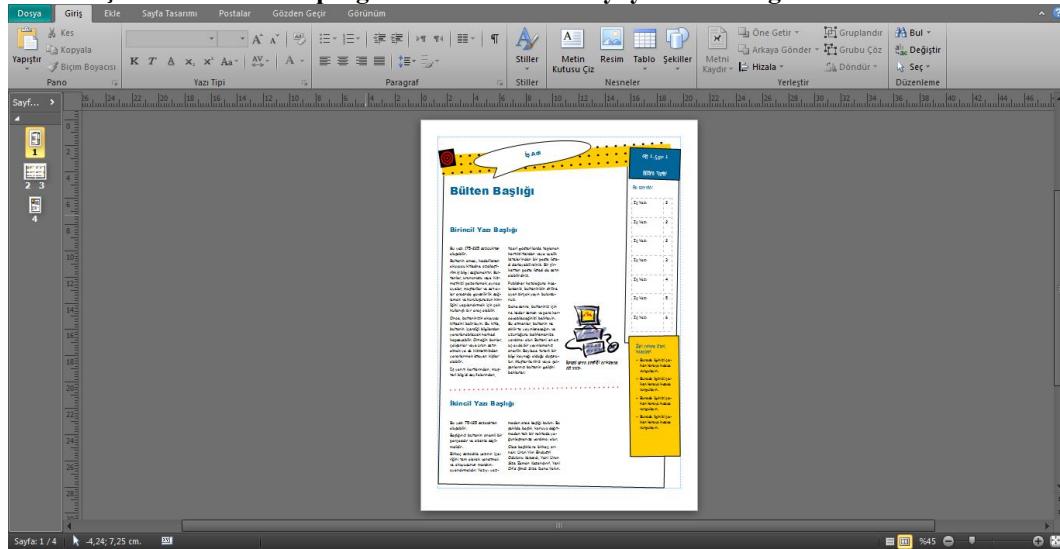
- 5- Örnek olarak seçilen konu ile ilgili olarak balonlar şablonu seçilir ve yayının kendisini hazırlaması için komut verilir. Sağ altta bulunan oluştur linki tıklanarak tasarım hazırlanmaya başlanır. Ekran görüntüsü şekil-29 da verilmiştir.

Şekil 29 Publisher programının tasarım seçmenin ekran görüntüsü



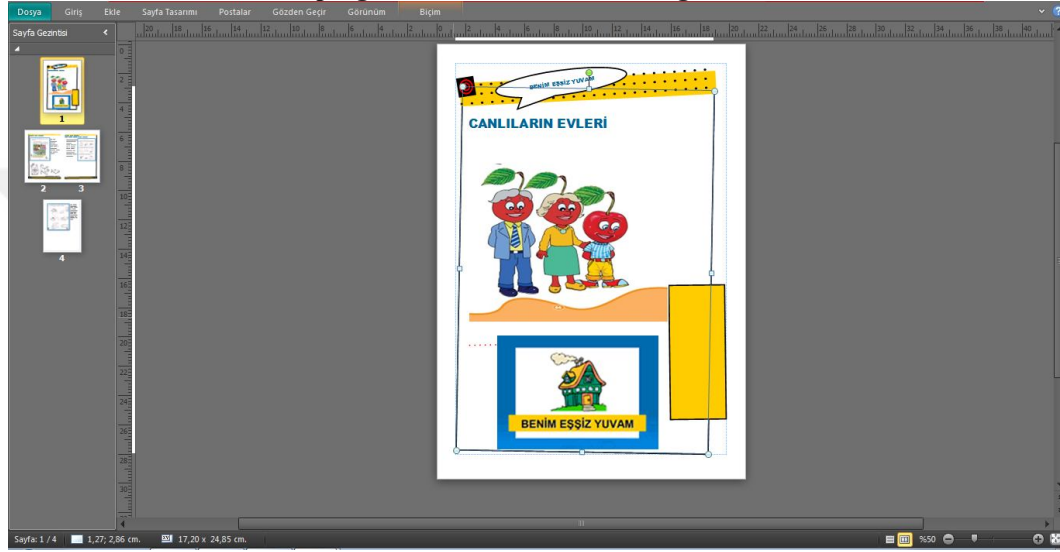
- 6- Komut verilen yayın hazırlanır, düzenlenecek yayının ilk sayfası ekrana hazır olarak getirilir (şekil-30).

Şekil 30 Publisher programında hazırlanan yayının ekran görüntüsü



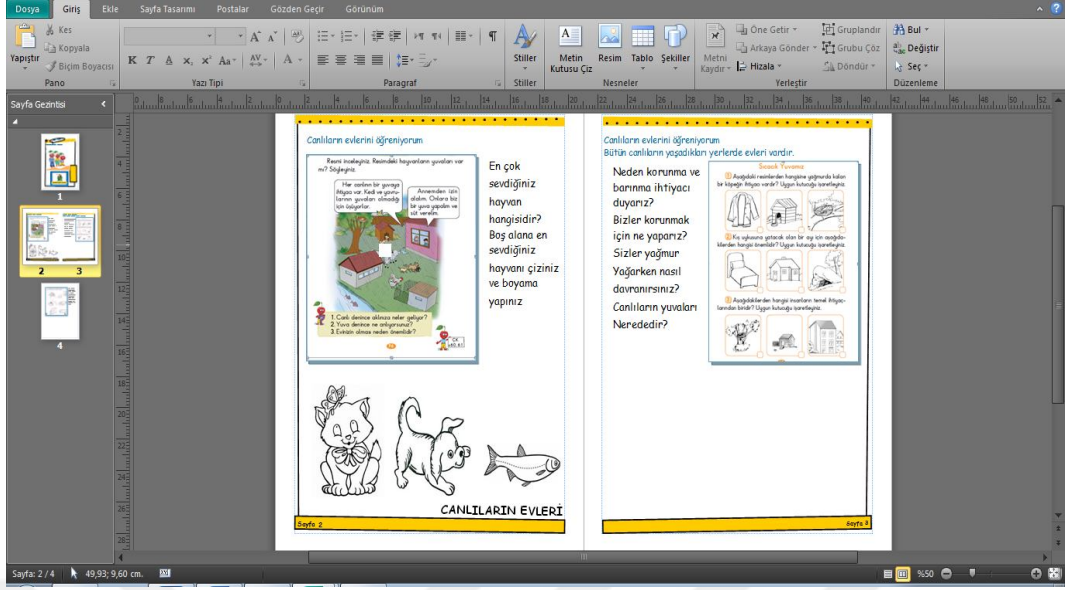
- 7- Sayfaya ekleme ve düzenlemeler yapılarak resim, metin ve tablolar ayarlanır. İlk sayfa görüntüsü düzenlenerek baskıya hazır hale getirildi. İkinci ve üçüncü sayfa düzenlemesi için diğer sayfaya soldaki sütundan geçildi (şekil-31). Ayrıca Publisher programı, diğer Microsoft Office programlarında hazırlanmış programları da rahatlıkla kullanılabilme ve ilişkilendirilebilme imkânı vermektedir.

Şekil 31 Publisher programında hazırlanan ekran görüntüsü



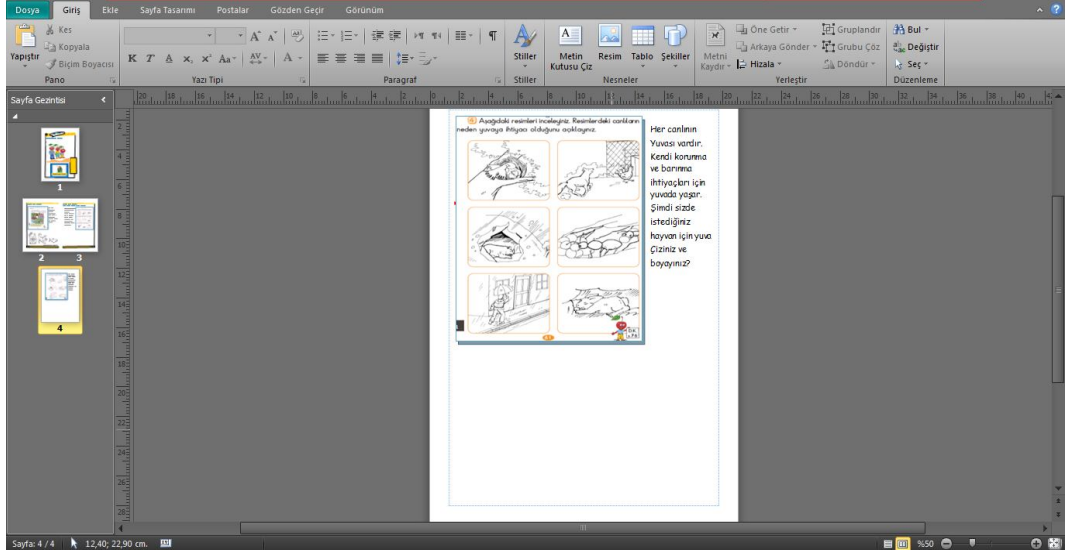
- 8- Diğer sayfaları da işlenecek derse uygun olarak hazırlandı. Okul kitabından görüntüler alındı ve bu resimler hazırlanacak yayına eklendi. Burada ilkokul öğrencileri olması nedeniyle renkli ve eğlenceli hale getirmek için daha çok figür ve görsel malzeme kullanıldı. Boyama yapılması için çizimler hazırlandı. Hazırlanan çizimler sayfanın içerisine yerleştirildi. Bu düzenlemeler ise resim üzerine çift tıklatılarak “biçim” bağlantısından görselleri düzenleyerek yapıldı. Bu yöntemle figürler değiştirilebilir, boyutlandırılabilir ve konumlandırılabilir. Canlıların yaşam alanlarını belirtmek amaçlı soru hazırlandı. Öğrencilerin kendi istedikleri şekilde not almak için boş alan bırakıldı (şekil-32).

Şekil 32 Publisher programında konumlandırılan şekillerin ekran görüntüsü



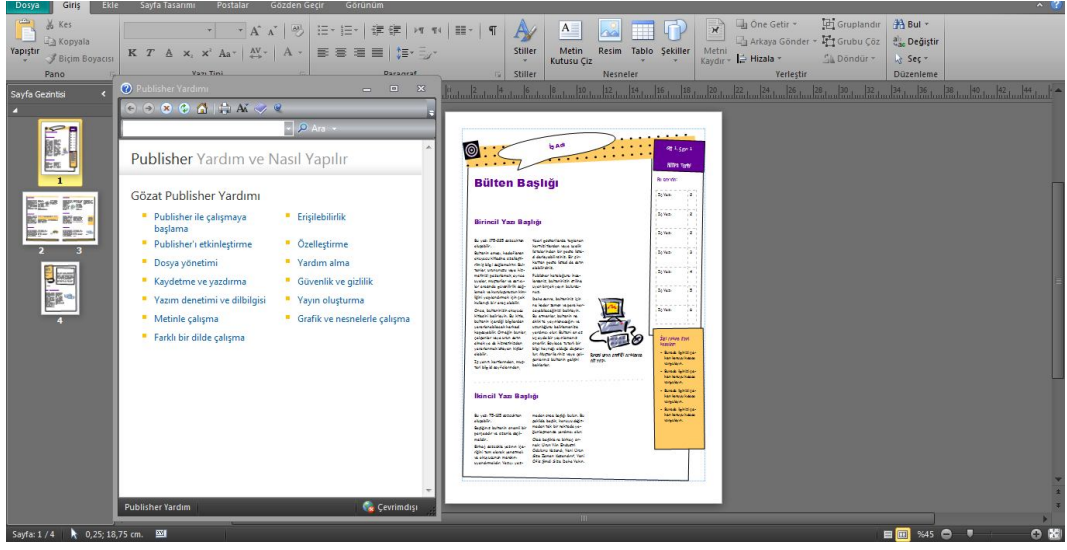
- 9- Son sayfada ise kitaptan alınan tablo kopyala yapıştır yöntemi ile eklendi. Tablo üzerinde düzenlemeler yapıldı ve sayfaya uygun hale getirildi. Canlıların yaşam alanları ile ilgili pekiştirici ifadeler yer verildi (şekil-33).

Şekil 33 Publisher programında hazırlanan materyal görüntüsü



- 10- Publisher programında yardım almak için; Publisher dosya menüsünden Microsoft Office Publisher Yardım'ını tıklanması gerekmektedir. Publisher yardım bağlantısı açılacaktır. Publisher yardımcısı ekranın arama kısmına metin yazılabilir veya altta açılan linklerden hazır sorulardan aranan cevap bulunabilir (şekil-34).

Şekil 34 Publisher programında yardım sekmesinin görüntüsü



11- Benim eşsiz yuvam temalı hazırlanan ek-2 de verilmiştir.

4.3. Windows Live Movie Maker

Film oluşturmak, fotoğrafları birleştirmek, belgeleri derlemek, mikrofondan ses kaydı yapmak ve paylaşmak için hazırlanmış olan Microsoft firmasının ürettiği programdır. Bilgisayarda yer alan veya yüklenen görüntüleri kullanarak video oluşturmak için tasarlanmış yazılımdır (Seven, 2013).

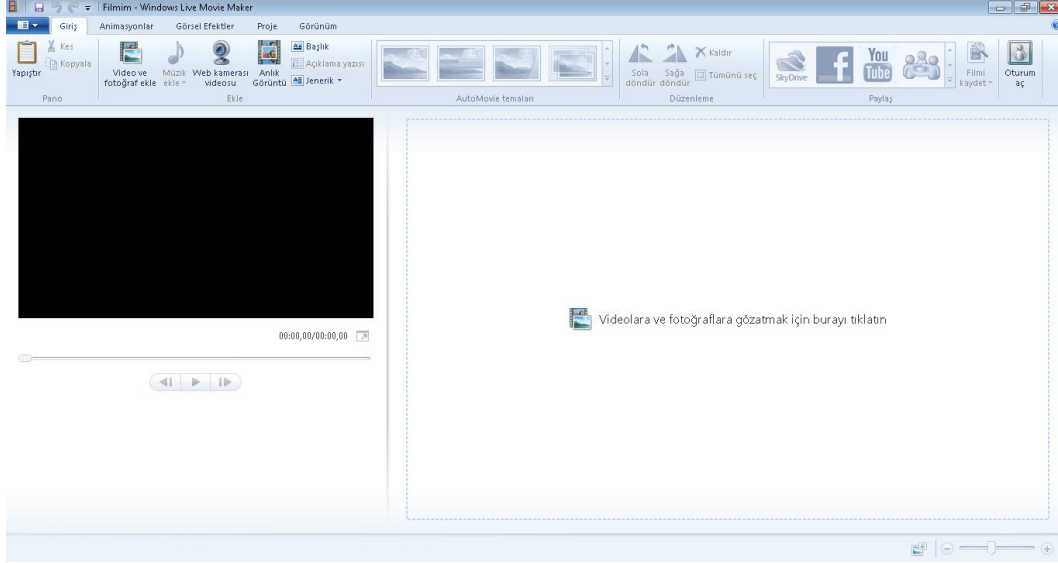
Windows Live Movie Maker kendine özel efektleri, tema ve tasarımları ile kendi alanında öncü yazılımlardan biridir. Windows Live Movie Maker yazılımının içinde bulunan komutlar ile farklı ve değişik görüntüler elde etmek mümkündür. Yazılımın içine buluna sahneler sayesinde istenilen yerden kesilebilmekte ve birleştirilebilmektedir. Film kurgulandıktan sonra “Automovie” komutu ile Movie Maker bir film hazırlayabilmektedir.

Program açıldığında ekrana gelen görüntü Microsoft’un diğer programlarına benzerdir. Sol tarafta ön izleme ekranı, sağ alanda video, fotoğraf ve ses dosyalarının alınacağı kısım ve üst alanda ise düzenleme ve ayarlama yapılacak menüler bulunmaktadır.

4.3.1. Windows Live Movie Maker kullanma kılavuzu

Windows Live Movie Maker programı açıldıktan sonra ekrana gelen görüntü şekil-35 deki gibidir. Movie Maker programı diğer Microsoft yazılımları ile benzerlik göstermektedir. Üst menüde giriş, animasyonlar, görsel efektler, proje ve görünüm linkleri yer almaktadır. Movie Maker programı ekranında sol alanda hazırlanmakta olan film, sağ alanda ise yayına eklenmek istenen fotoğraf ve videoların özet görüntüleri bulunmaktadır. Şekil-35 de gösterilmektedir.

Şekil 35 Windows Live Movie Maker programı açılışının ekran görüntüsü



“Giriş” sekmesi altında “Video ve fotoğraf ekle” linki ile video ve fotoğraf eklenmektedir. Bu link bilgisayarda konumlandırılmış olan dosyaları açar, eklenmek istenen video veya fotoğraf ilişkilendirilerek yayına eklenebilmektedir. Video eklendikten sonra yayın üzerinde istenilen ayarları yapmak için “Düzen” sekmesi açılmalıdır. Şekil-36 da gösterildiği gibi “Düzen” sekmesi ile açılan “Video ses düzeyi” ayarlanmaktadır. “Arka plan rengi” ile video renklendirmesi yapılmaktadır. “Kırpma aracı” sekmesi ile eklenmiş olan video istenen yerden başlangıç ve bitiş noktası ayarlanmaktadır (şekil-37).

Şekil 36 Windows Live Movie Maker programı üst menü görüntüsü



Şekil 37 Windows Live Movie Maker programı kırpma sekmesinin görüntüsü



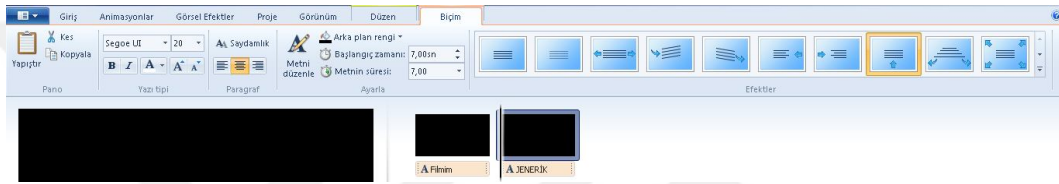
Proje başlık ve jenerik eklemek için; “Giriş” sekmesi altında “Başlık” linki tıklanır ve otomatik olarak yayının en başına siyah ekran halinde eklenmektedir. Giriş ekranı açılır, yayını tanıtıcı metin yazılabilmektedir. Ayrıca ekranda yazılan metine boyutlandırma, renklendirme ve şekillendirme imkânı da bu sekmede yapılabilmektedir. Şekil-38 de gösterilmektedir.

Şekil 38 Windows Live Movie Maker programı giriş sekmesi görüntüsü



Proje sonuna jenerik eklemek için “Giriş” sekmesi altında “Jenerik” linki ile yapılabilmektedir. Jenerik linki tıklatıldığı zaman program otomatik olarak yayının en sonuna jenerik ekranı eklemektedir. Bu ekranda biçimlendirme yapılarak metin boyutlandırma, konumlandırma ve metin efekti verilebilmektedir. Şekil-39 da gösterilmektedir.

Şekil 39 Windows Live Movie Maker programı jenerik ekran görüntüsü



“Animasyonlar” sekmesi ile yayına eklenmiş olan video ve fotoğraflara hareketlendirmektedir. Eklenen animasyonlara zamanlama imkânı da vermektedir. Şekil-40 da gösterilmektedir.

Şekil 40 Windows Live Movie Maker animasyonlar sekmesinin görüntüsü



“Görsel Efektler” sekmesi ile yayına eklenmiş olan video ve fotoğraflara farklı ve değişik görünüm ekleme imkânı vermektedir. Şekil-41 de gösterilmektedir.

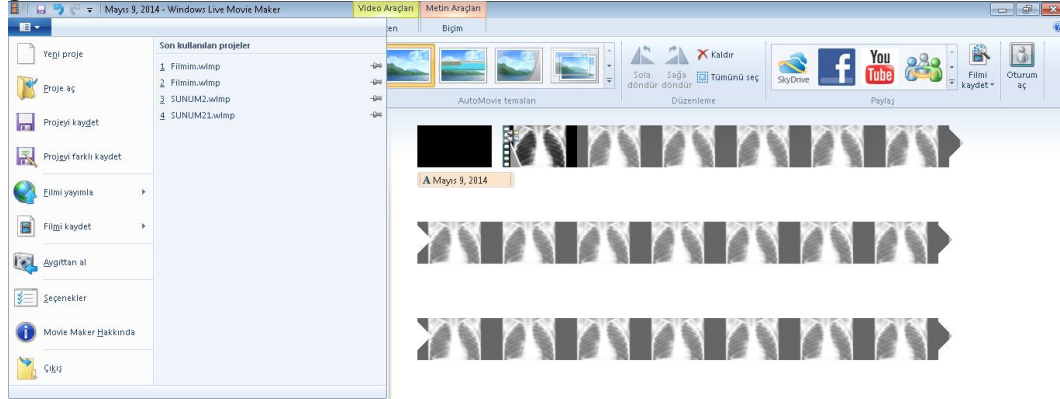
Şekil 41 Windows Live Movie Maker görsel efektler sekmesinin görüntüsü



“Proje” ve “Görünüm” sekmesi ile hazırlanmakta olan yayının kullanım amacına göre hazırlanma kolaylığı sunmaktadır. Ekran boyutlandırması (geniş ekran 16:9, standart 4:3), resimleri yakınlaştırma, uzaklaştırma ve tam ekran alternatifleri vardır.

Projeyi kaydetmek ve yayınlamak için; hazırlanmış olan projeyi kaydetmek hem verileri kaybetmemek adına hem de başka zamanlar da kullanımı için önemlidir. Ekranın sol üstünde bulunan şekil-42 de gösterilen Movie Maker linki tıklatılır ve liste halinde yapılabilecekler açılmaktadır. Bu listede “Projeyi kaydet”, “Filmi yayımla”, “Filmi kaydet” gibi alternatifler bulunmaktadır. Proje ilerleyen zamanlarda çalışılmak isteniyorsa “Projeyi kaydet” seçeneği tercih edilmelidir. Eğer yayın hazırlanmışsa ve direkt internet ortamına aktarılmak isteniyorsa “Filmi Yayımla” seçeneği tercih edilmelidir. Yayın bilgisayar ortamında kullanılmak isteniyorsa “Filmi Kaydet” seçeneği tercih edilmelidir. “Filmi Kaydet” seçeneği ile kullanılmak istenen ortama göre boyutlandırma imkânı vermektedir. “Yüksek Tanımlı Ekran”, “Bilgisayar” ve “E posta” gibi seçenekler mevcuttur. Hazırlanan yayın Windows media video .wmv video uzantısı ile kaydedilmektedir (şekil-42).

Şekil 42 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan filmin kaydetme ekran görüntüsü



DERS PLANI

Ders: Fen bilgisi

Sınıf: 4

Süre: 40''

Tema: Vücudumuz bilmecesini çözelim

Kazanımlar:

* İnsan iskeletinin kemiklerden oluştuğunu belirtir.

* Vücudumuzun iskeletin genel özelliklerini bilir.

Temel Beceriler: iskeletin vücudumuzdaki önemini bilme

Materyaller: maket iskelet, kemik modelleri, röntgen filmi, projeksiyon, bilgisayar

DERS İŞLEME SÜRECİ

Bir gün önceden iskeletin ve kemik yapısının araştırılması ödevi veriniz.

Derste dikkat toplamak için sorular sorarak başlayınız.

Röntgen filmini gösteriniz? Öğrencilerin fikirlerini sorunuz ve tahtaya yazınız

- Kemik ne demek?
- İskelet ne demek?
- Vücudumuzu nasıl dik durur?

Kemikler ve maket iskelet üzerinden dersi sunarak anlatınız,

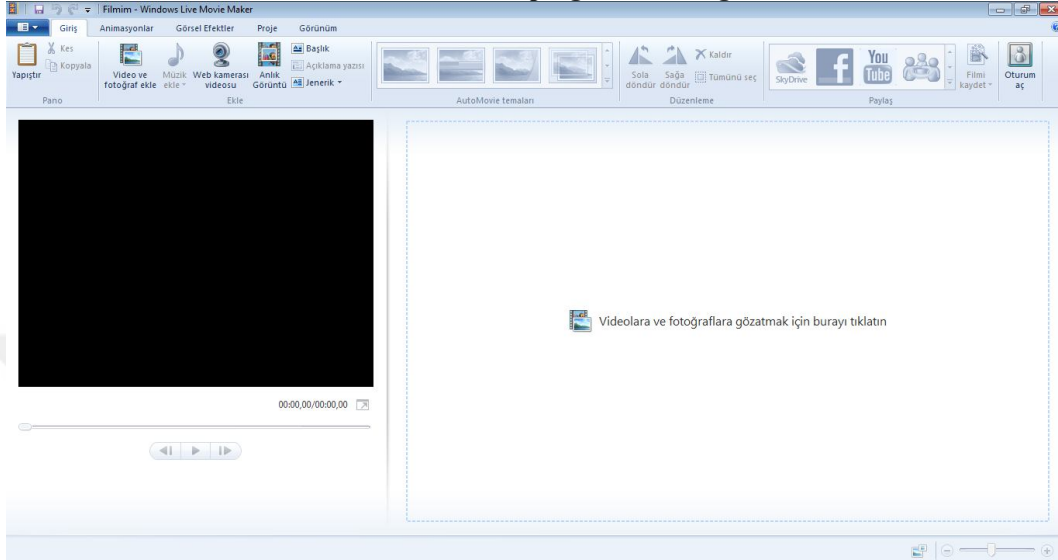
Soru cevap yöntemiyle pekiştirme sağlayınız,

Ders sonunda video izleterek tekrar etmeyi ve pekiştirmeyi sağlayınız.

4.3.2. Movie Maker film hazırlama ve kullanma kılavuzu

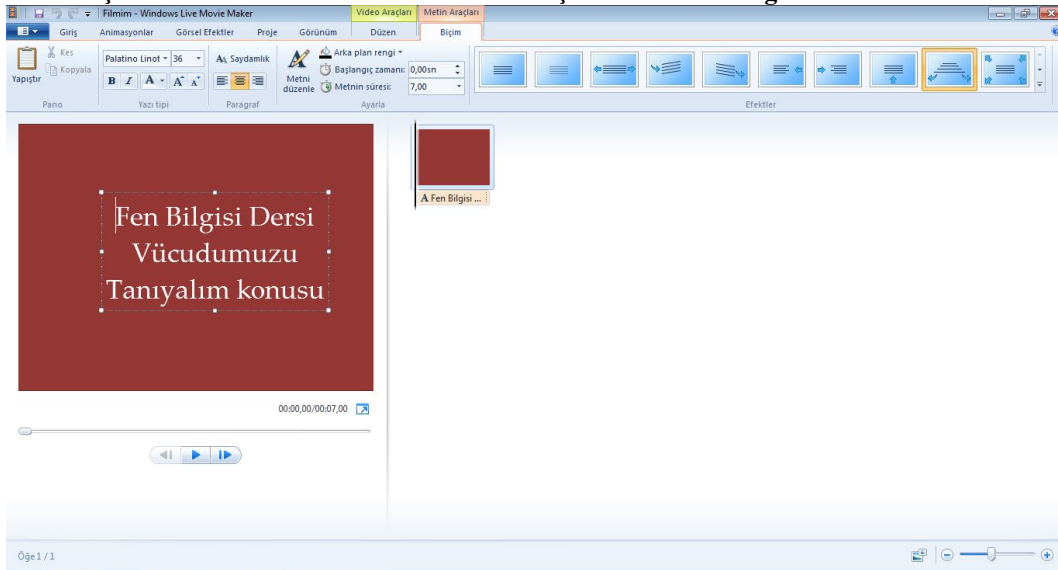
- 1- Bilgisayar programlarından Movie Maker film programı açılır. Ekran görüntüsü şekildeki gibidir (şekil-43).

Şekil 43 Windows Live Movie Maker programı ekran görüntüsü



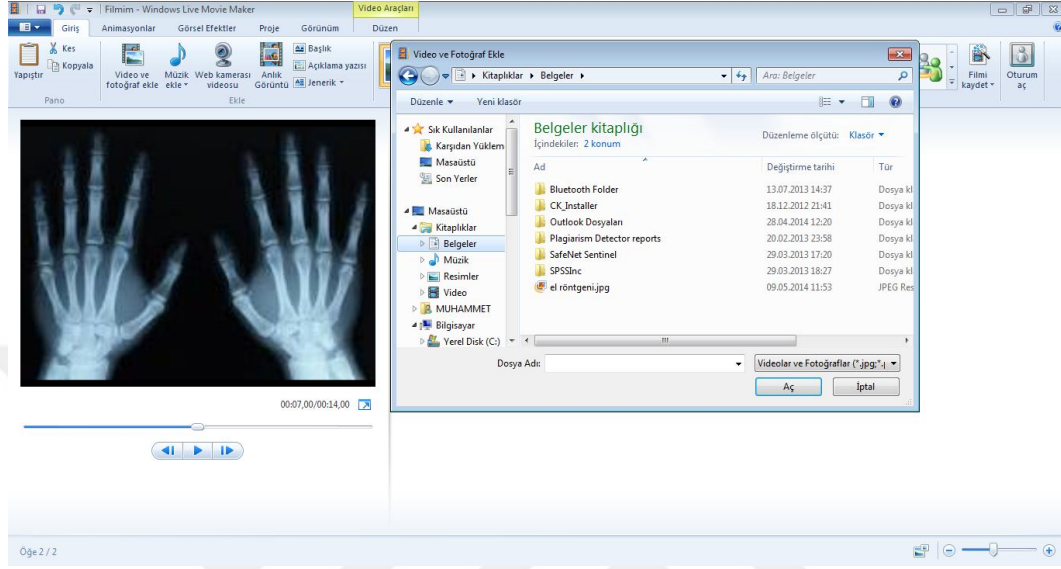
- 2- Hazırlanacak olan videonun başlığını oluşturmak için "giriş" menüsünden "başlık" butonu tıklanır. Açılacak ekranda istenilen başlık oluşturulur. Düzenleme, boyutlandırma, gösterilmek istenen ekranın süresi ve renklendirme olanakları kullanılabilir (şekil-44).

Şekil 44 Windows Live Movie Maker başlık ekleme ekran görüntüsü



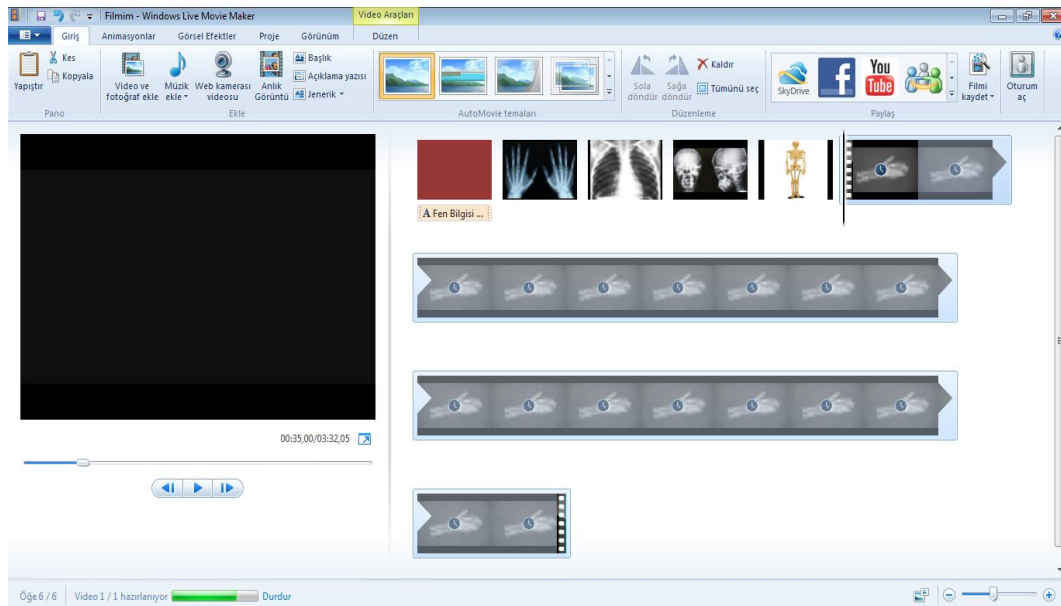
- 3- Diğer sayfa eklenir, ilk gösterilmek istenen fotoğraf programa eklenir. Giriş menüsünden “video ve fotoğraf ekle” butonu tıklanır. Alınacak fotoğraf veya videonun konumu seçilir ve tıklanır (şekil-45).

Şekil 45 Windows Live Movie Maker programına video ve fotoğraf ekleme görüntüsü



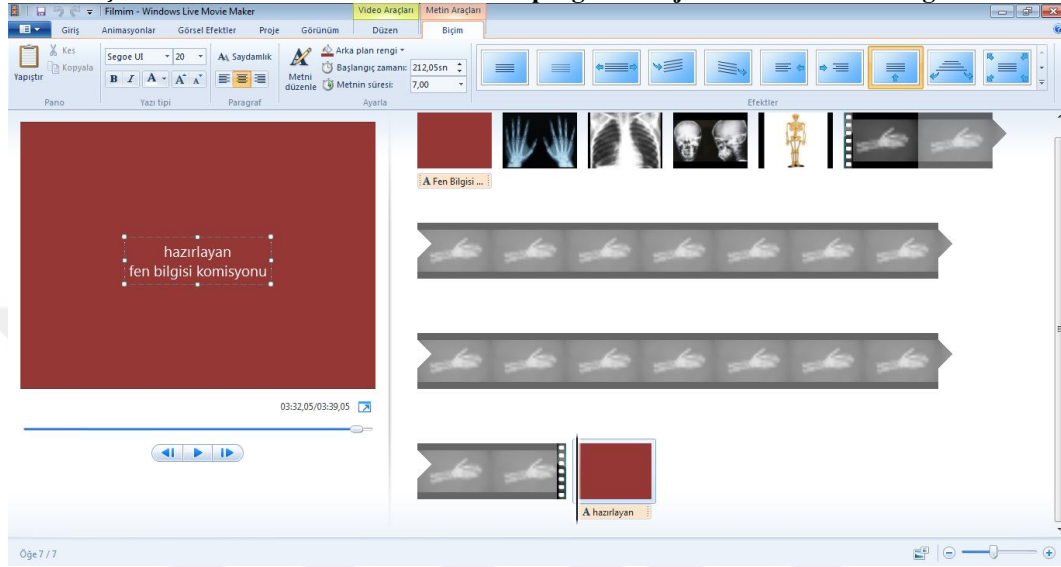
- 4- Diğer fotoğraflarda aynı yöntemle videoya eklenir. Programa video eklemek için giriş menüsünden “video ve fotoğraf ekle” butonu tıklanır. Açılan sayfadan alınmak istenen video tıklanır otomatik olarak programa kaydedilir (şekil-46).

Şekil 46 Windows Live Movie Maker programına video ekleme ekran görüntüsü



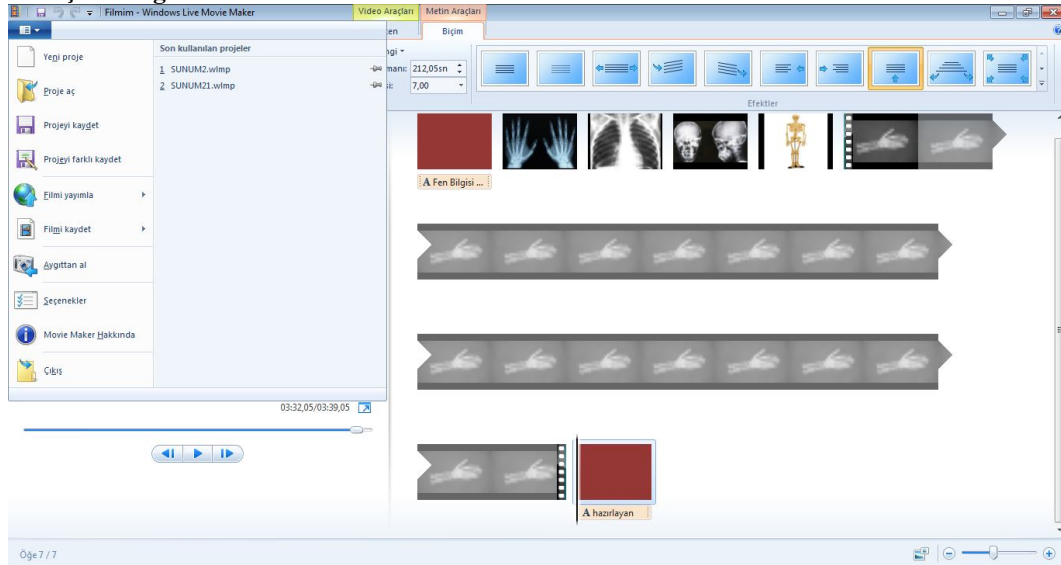
Şekil-46 Hazırlanmış olan video için son sayfa eklemek için giriş menüsünden “jenerik” butonu tıklanması gerekir. Burada program özellikleri olan düzenleme, boyutlandırma, gösterilmek istenen ekranın süresi ve renklendirme komutları kullanılabilir. Şekil-47 de gösterilmiştir.

Şekil 47 Windows Live Movie Maker programına jenerik ekleme ekran görüntüsü



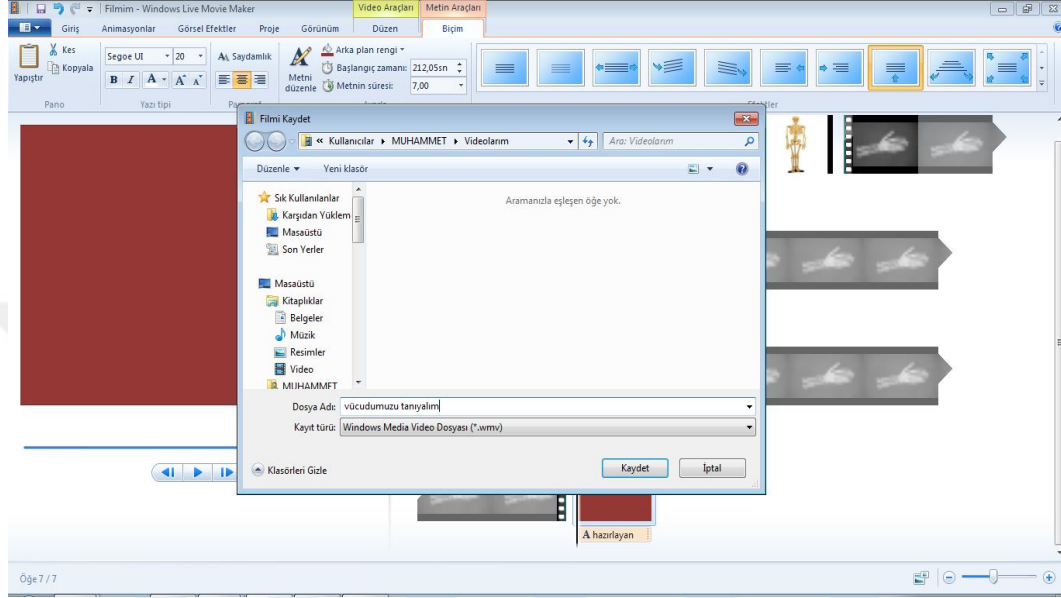
5- Son olarak, hazırlanan videoyu filme dönüştürmek için menüyü kullanarak “filmi kaydet” butonu tıklamak gereklidir. Eğer film internet üzerinden yayınlanacaksa “filme yayımla” butonu kullanarak direkt internet bağlantısı kurulabilir (şekil-48).

Şekil 48 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan programın filme dönüştürme görüntüsü



- 6- Filmi yayımladıktan sonra bilgisayara kaydetmek için şekildeki gibi konum seçilir ve filme isim verilir. Film hazır hale gelir (şekil-49).

Şekil 49 Windows Live Movie Maker programında hazırlanan programın kaydetme görüntüsü



4.4. Chogger (Çizgi Karikatür Oluşturma) programı

Chogger, çizgi karakter oluşturmak için yeni tasarımla hazırlanmış bir sitedir. İnternet destekli olarak çalışan site, eğitim dünyasına da büyük destek sağlamıştır. Herhangi bir sanatsal değer olmadan, özgün ve derse uygun çizgi karikatür oluşturmaya imkân sağlar.

Çizgi karikatür, ilgi çekici ve üretici tasarımlar oluşturmak için hazırlanmış programdır. Bu program, bilgisayar kamerasından görüntü almak, resim yüklemek, çizim oluşturmak, konuşma balonları ve resim yüklemek için oluşturulmuştur. Programın kullanımı kolaydır ve ücretsizdir. Kayıt olmadan taslak hazırlanabilir fakat yayımlamak için kayıt gereklidir.

Çizgi karikatür oluşturmak için 21. Yüzyıl eğitim sistemine uygun eleştirel düşünme, üretici düşünme, iletişim ve iş birliği sağlayan öğrenme becerilerini geliştiren programdır.

Chogger çizgi karikatür sitesine alternatif siteler de bulunmaktadır. Bunlar; Storyboard That, Bitstrips, Pixton, Toonlet, Comics Creator, Comic Life, Toon Doo ve Comic Strip It.

4.4.1. Chogger kullanma kılavuzu

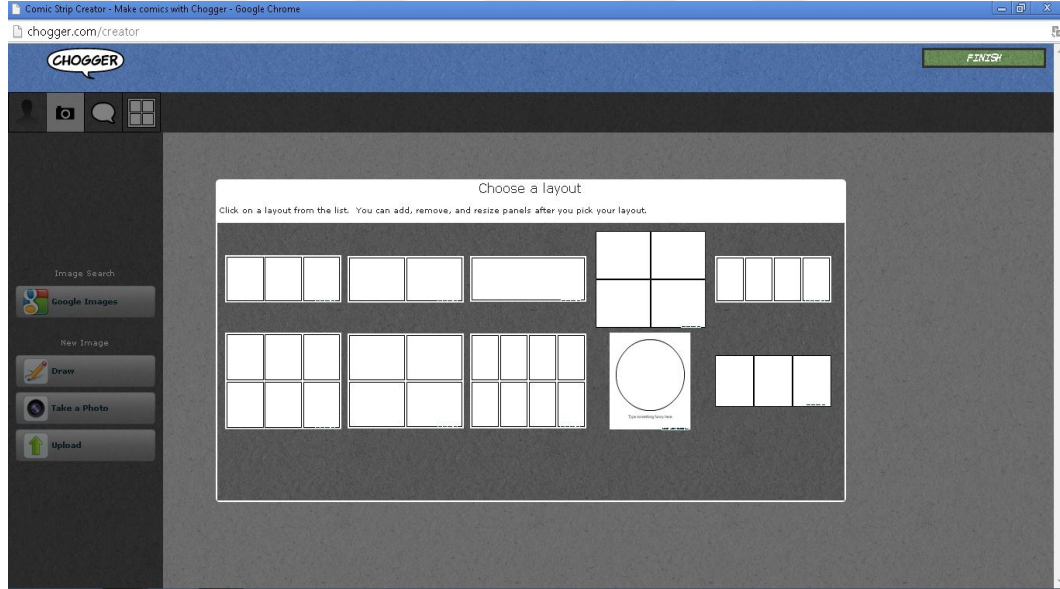
Chogger web sayfasına bağlanmak için internet tarayıcısına adres olarak www.chogger.com yazılması gerekmektedir. Web sayfasına bağlanılır. Ekranı gelen görüntü şekil-50 de verilmiştir..



Şekil-50 de yer alan Web sayfası görüntüsünün sol üst kısmında bulunan “build a comic now” butonu ile karikatür oluşturulmaktadır. Orta alanda bulunan “chogger” butonu ile önceden hazırlanmış olan örnek karikatürlere inceleme olanağı vermektedir. Sağ üst alanda yer alan “browse comics” butonu ile önceden hazırlanmış ve yayınlanmış olan karikatürlere inceleme imkânı vermektedir, ayrıca değerlendirme (popülarite, eski ve yeni) sıralaması da yapılabilmektedir.

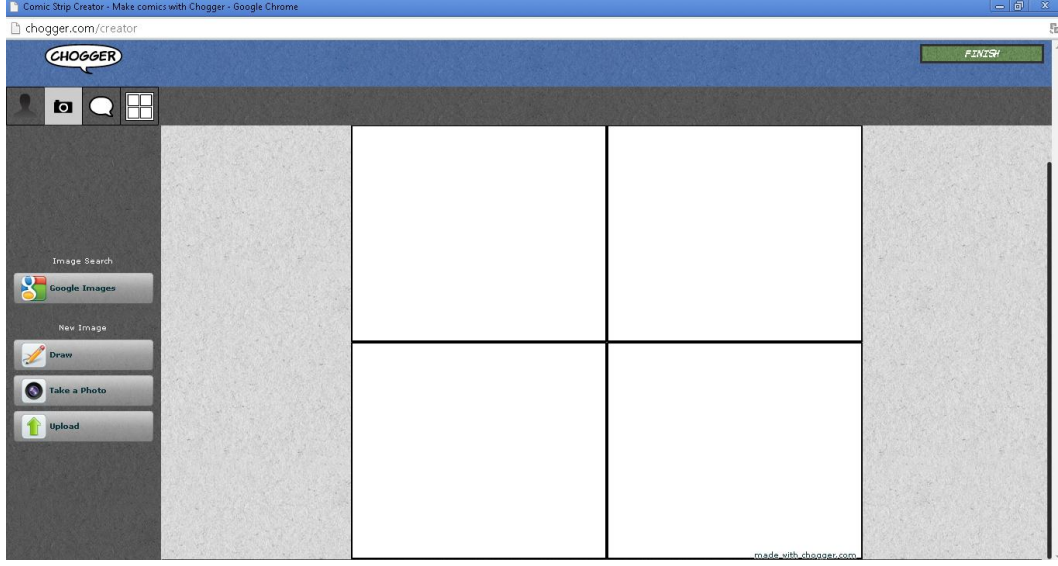
Karikatür oluşturmak için “build a comic now” butonu tıklanır. Ekran yeni web sayfası açılmaktadır. Ekran ilk olarak hazırlanmak istenen karikatür için şablon seçilmesi gerekmektedir. Şablon için “choose a layout” başlığı ile ekrana gelen şekillerden uygun olanı seçilmesi gerekmektedir. Şekil-51 de gösterilmektedir.

Şekil 51 Chogger programı şablon seçme ekran görüntüsü



Seçilen şablon ile otomatik olarak karikatür hazırlama tablosu ekrana gelecektir. Sol üstte yer alan kullanıcı profili, fotoğraf yükleme alanı, konuşma balonu seçme ve karikatür şablonu seçim alanı bulunmaktadır.

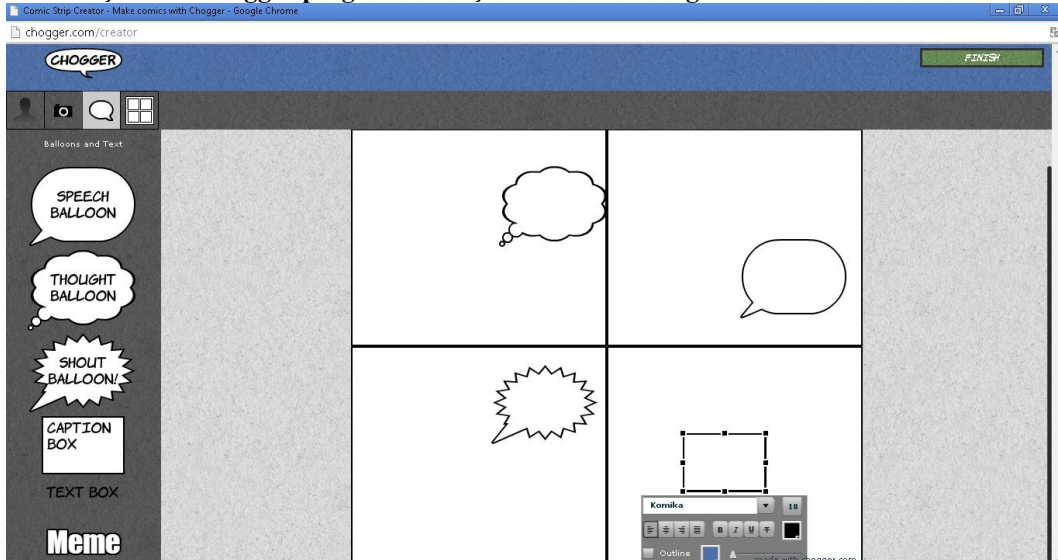
Şekil 52 Chogger programı seçilen şablon ekran görüntüsü



Şekil-52 de gösterilen sol menüde şablona eklenmek istenen araçlar listelenmiştir. “Google search” butonu ile resim arama yapılmaktadır, “Draw” butonu ile hazırlanan şablonun çizimi gerçekleştirilmektedir, “Take a Photo” butonu ile bilgisayarın kamerası ile fotoğraf çekimi gerçekleştirilmektedir, “Upload” butonu ile bilgisayarın hafızasında yer alan fotoğraflardan şablona ekleme yapılabilmektedir.

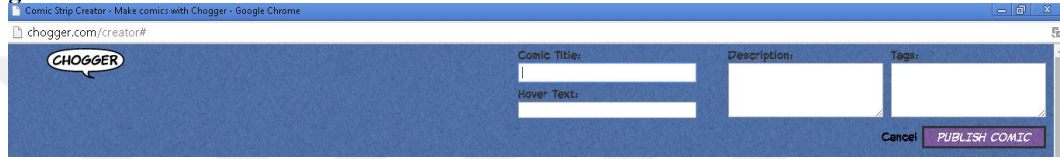
Konuşma balonu seçeneği ile hazırlanmakta olan karikatüre farklı şekillerde konuşma balonu eklenebilmektedir. Şekil-53 de gösterildiği gibi konuşma balonları sürükleyip bırak yöntemiyle karikatür alanında istenilen yere bırakılabilmektedir. Şablon tasarımı bu alanda yapılabilmektedir.

Şekil 53 Chogger programı konuşma balonu ekran görüntüsü



Hazırlanmış olan programı yayınlamak için sağ üstte bulunan “Finish” butonu ile sonlandırmak gerekmektedir. “Finish” butonu ile ekrana gelen “comic title” alanı karikatüre isim vermeye, “Hover Text” ile vurgulanmak istenen kelimelere, “Description” ile karikatürün tanımı veya açıklaması, “Tags” ile etiketleme imkânı vermektedir. En son olarak “publish comic” butonu yayınlanmaktadır. Site kendi sayfasında yayınlanmaktadır. Ayrıca kullanılmak istenen alanda kopya imkânı da vermektedir (şekil-54).

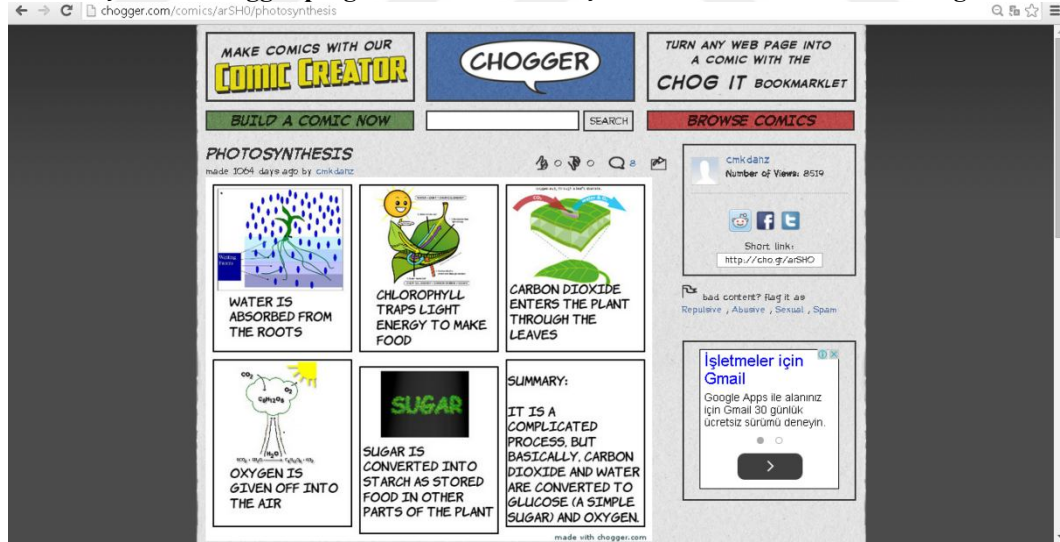
Şekil 54 Chogger programında hazırlanan karikatüre isim verme alanı ekran görüntüsü



The screenshot shows the Chogger comic creator interface. It features a blue header with the Chogger logo. Below the header, there are four input fields: "Comic Title", "Description", "Tags", and "Hover Text". To the right of these fields is a "Publish Comic" button. The interface is clean and user-friendly.

Örnek olarak Chogger.com sitesinden hazırlanmış olan fotosentez konusu şekil-55 de verilmiştir.

Şekil 55 Chogger programında hazırlanmış olan örnek karikatürün ekran görüntüsü



Ayrıca web sayfasının alt menüsünde yer alan, şu anda sitede alt yapı çalışması devam eden eğitime özel karikatür oluşturma programı linki verilmiştir. www.classroomcomics.com adresi ile eğitim ve öğretimde kullanıma açılacaktır. Bu siteye email adresi ile kayıt olarak güncel gelişmeler takip edilebilmektedir (şekil-56).

Şekil 56 Chogger programı web sayfası alt menü ekran görüntüsü



DERS PLANI

Ders: Hayat Bilgisi

Sınıf: 1

Süre: 40'

Tema: Okul Heyecanım

Kazanımlar:

* Kullanacağı ders için araç gereçlerini tanır.

Materyaller: İnternet bağlı bilgisayar, yazıcı, kalem, silgi, defter, kalemtraş

Kaynak: Hayat Bilgisi Özel İhtisas Komisyonu

DERS İŞLEME SÜRECİ

Öğrencilere bir gün önceden sevdikleri okul gereçlerini okula getirmeleri istenir

- Yazı yazmak için hangi gereçlere ihtiyaç duyarız?
- En sevdiğiniz okul gereci hangisidir?

Ders işleme esnasında öğrencilere sunu yoluyla ders anlatımı yapılır. Öğrencilerden tahta da beyin fırtınası yöntemiyle bildiği ayların yazılması istenir.

Fikirler toplanır derlenir?

Öğrenciler öğretmen kontrolünde öğretim gerçekleştirir.

Öğrenmenin ilk adımı gerçekleştikten sonra pekiştirme amaçlı olarak internet destekli bilgisayar açılır. www.chogger.com sitesine bağlanılır.

Öğrencilerle birlikte istenilen mevsimlerin çizgi karakterli olarak öykü hazırlanır. Bilgisayardan çıktı alınır.

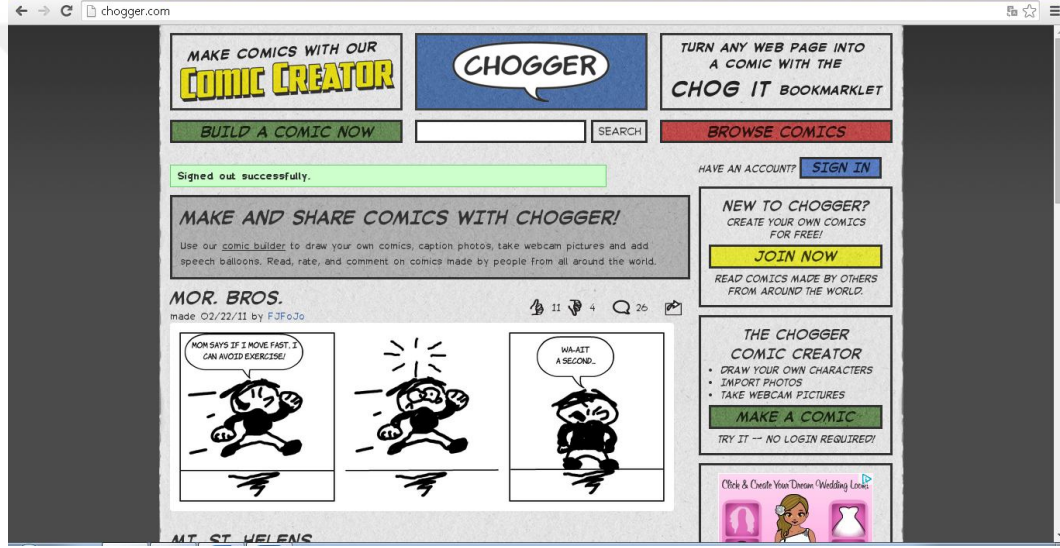
Öğrencilere dağıtılır ve öğrenciler ellerinde somut ve daha pekiştirici materyale sahip olurlar.

4.4.2. Chogger programı ile karikatür oluşturma

Programda kullanılması istenen resimler, bilgi ve belgeler önceden bilgisayarda hazırlanmalıdır. Örnek olarak mevsimleri öğreniyorum konusu ele alınacağı için önceden mevsimlerle ilgili resimler bilgisayara kaydedildi.

İnternet sayfası üzerinden www.chogger.com sitesine erişim sağlanır. Ekranaya gelen ilk görüntü şekil-57 gibidir. Sitenin bütün bağlantılarına ulaşmak için üyelik gerekmektedir.

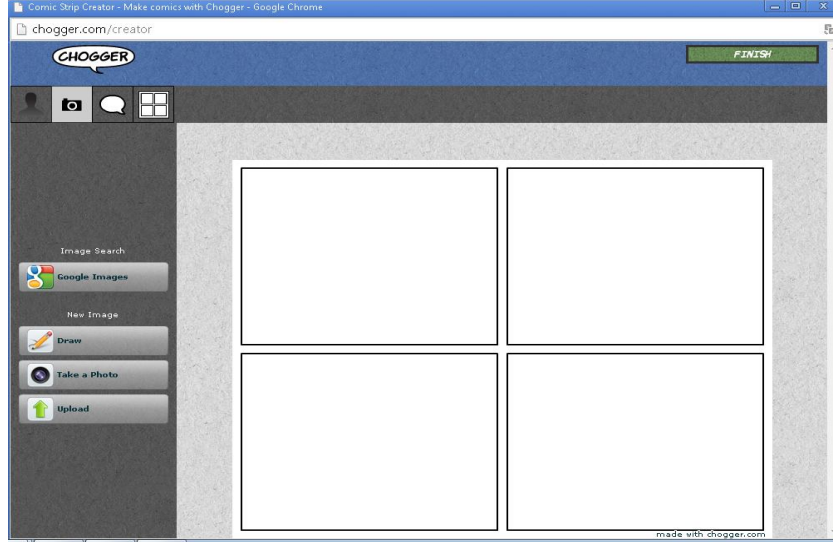
Şekil 57 Chogger programı web sayfası ekranın ilk görüntüsü



Hazırlanacak taslak için sol üstte bulunan “comic creator” linkine tıklanır. Ekranaya açılan sayfa şekil-58 de gösterilmiştir. Buradan istenilen şekilde taslak seçilebilir.

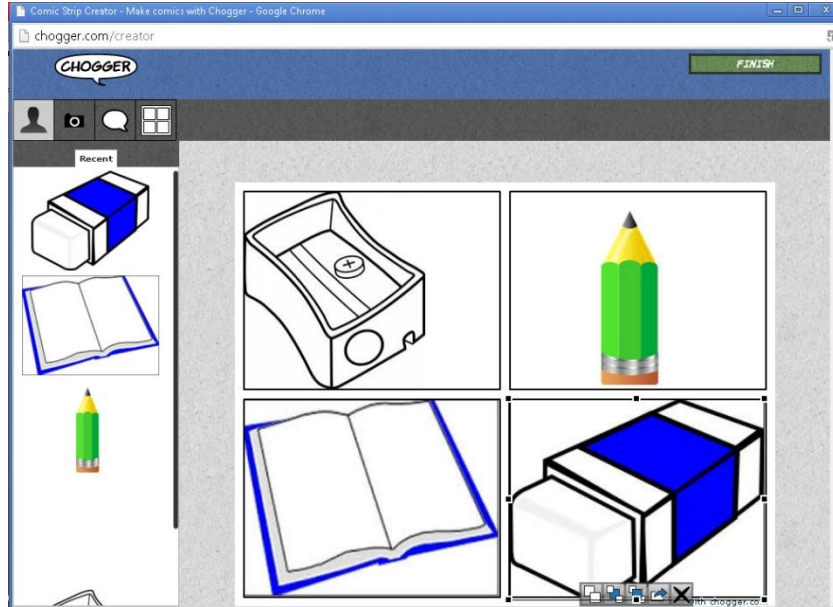
Seçilen taslak ekranaya otomatik olarak yansıtılır ve çalışmak için hazır ekranaya gelir. Solda sütunda bulunan bağlantılardan “upload ” linkinden önceden hazırlanan fotoğraflar yüklenir (şekil-58).

Şekil 58 Chogger programı şablon ekran görüntüsü



Fotoğraf programa alındıktan sonra “add image” linkini tıklayarak ekrana fotoğraf otomatik olarak eklenir. Fotoğraf üzerinde boyutlandırma, konumlandırma ve ayarlama yapılabilir. Fotoğraf eklemenin yanında bilgisayar kamerası kullanılarak çekim yapılabilir ve çizim yapılabilir. Tasarım hazırlandıktan sonra ekrana gelen görüntü şekil-59 da gösterildiği gibidir.

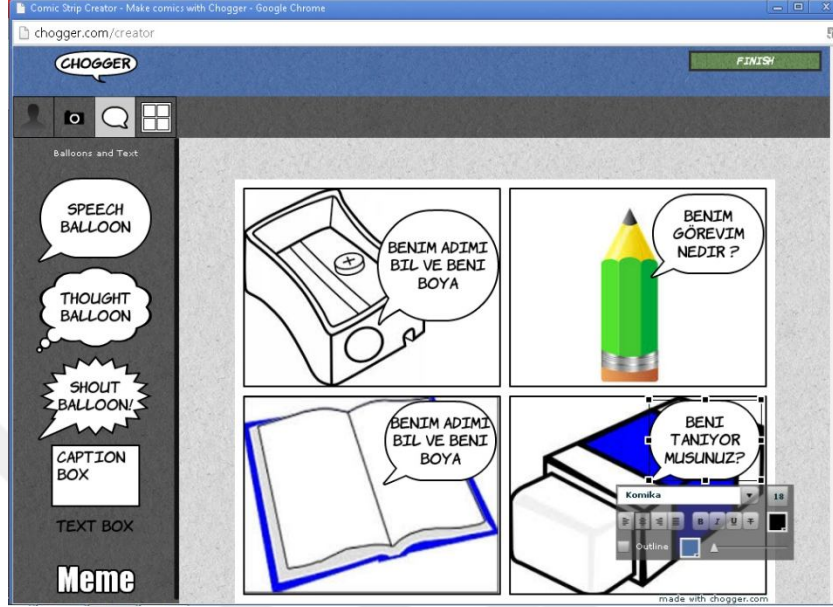
Şekil 59 Chogger programında resimlerin şablona yerleştirilmiş hali ekran görüntüsü



Sol kenarda bulunan bağlantılardan kişisel sayfaya gidebilir, fotoğraf eklemeye devam edebilir, konuşma balonlarını düzenleyebilir ve tasarım taslağının düzenlemesini yapılabilir.

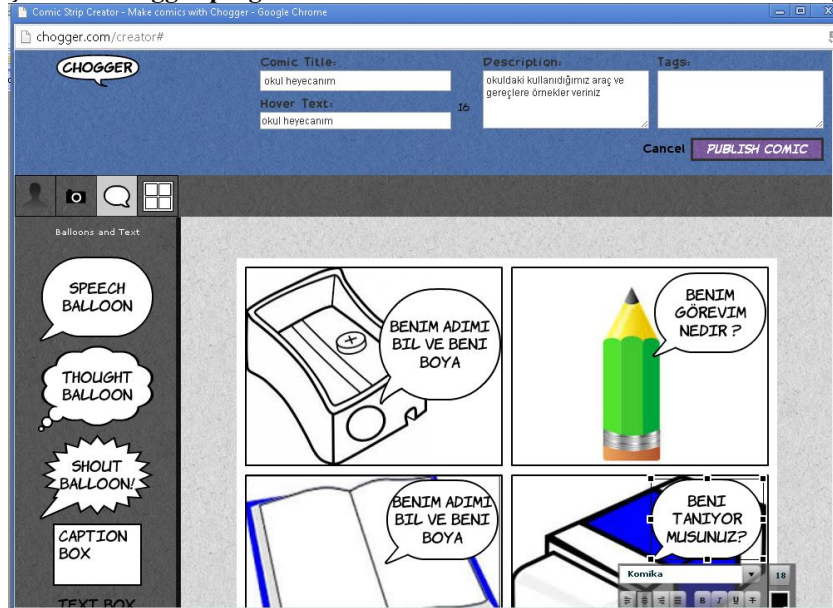
Konuşma balonu eklemek için ekrana gelen görüntüden istenilen ve uygun olan taslak seçilir, tıklattıktan sonra otomatik eklenir ve ayarlamalar yapılabilir. Konuşma balonları eklendikten sonra şu şekilde ekranın anlık görüntüsü gelir (şekil-60).

Şekil 60 Chogger programı konuşma balonları ekleme ekran görüntüsü



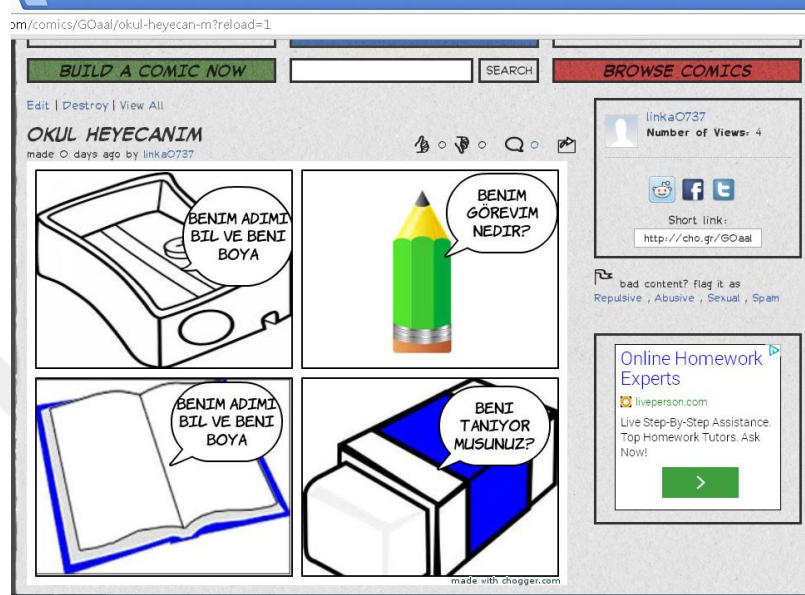
Bütün çalışmalar bittikten sonra sağ üstte bulunan “finish” butonu ile çalışma sonlandırılır. Ekrana gelen görüntü şu şekilde olur. Burada başlık ve diğer kısımlardan ilgili olan alanlar doldurulur ve yayın hazır hale gelir (şekil-61).

Şekil 61 Chogger programında hazırlanan karikatüre isim verme ekran görüntüsü



Son olarak “publish comic” butonu tıklanarak hazırlanan yayın otomatik olarak kendi sitesinde baskıya hazır hale sayfa getirilecektir. Ekranı gelen görüntü şu şekilde olacaktır (şekil-62). Bu görüntü bilgisayara kaydedebilir ve baskıya verilebilir.

Şekil 62 Chogger programında hazırlanmış ekran görüntüsü



4.5. Dropbox.com (İnternet Destekli Veri Depolama Programı)

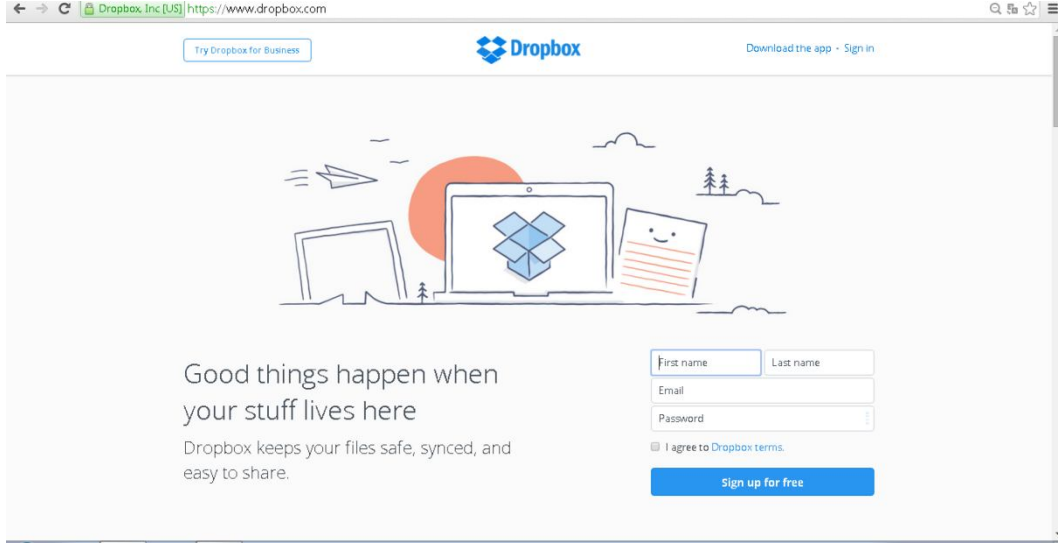
Sanal ortamda bulut teknolojisi ile veri depolama programıdır. Bulut teknolojisi (Cloud computing): Sabit disklerde saklanan ve tutulan verilerin internet destekli olarak sunucularda depolanma teknolojisine denilmektedir. İnternet destekli olarak, veri depolama (resim, video ve dosya), paylaşma yazılımıdır. Dropbox yazılımı depolanan veriyi taşınabilir bellek ve sabit disk kullanmadan internet bağlantısı olan her yerden erişebilme imkânı vermektedir. Dropbox yazılımı bulut hesabında kayıtlı olan verilere aynı anda farklı cihazlardan ulaşma ve erişme olanağı vermektedir. Dropbox 2 gb kullanım alanı her kullanıcıya ücretsiz olarak sunmaktadır. Kullanıcı isterse ücretli sürümü ile saklama alanını artırmaktadır. Dropbox, kullanıcı kolaylığı sunmak için Windows, Mac Os ve Linux alt yapısı geliştirmiştir. Ayrıca, tablet ve mobil uyumlu kullanıcı yazılımları da tasarlamıştır. Dropbox programına alternatif programlar da vardır. Bunlar, Google music, Google docs, box.com, Windows Live skydrive, ftp web storage, gladinet.com, TTnet, Turkcell Akıllı Bulut gibi programlar alternatif olarak örneklendirilebilir.

4.5.1. Dropbox Kullanım Kılavuzu

Dropbox programı internette bulut sistemi üzerinde bulunan bir bölgeden kendimize depolama alanı almamızı ve belgelerimizi bu adres üzerinden paylaşmamızı sağlayan veri depolama programıdır.

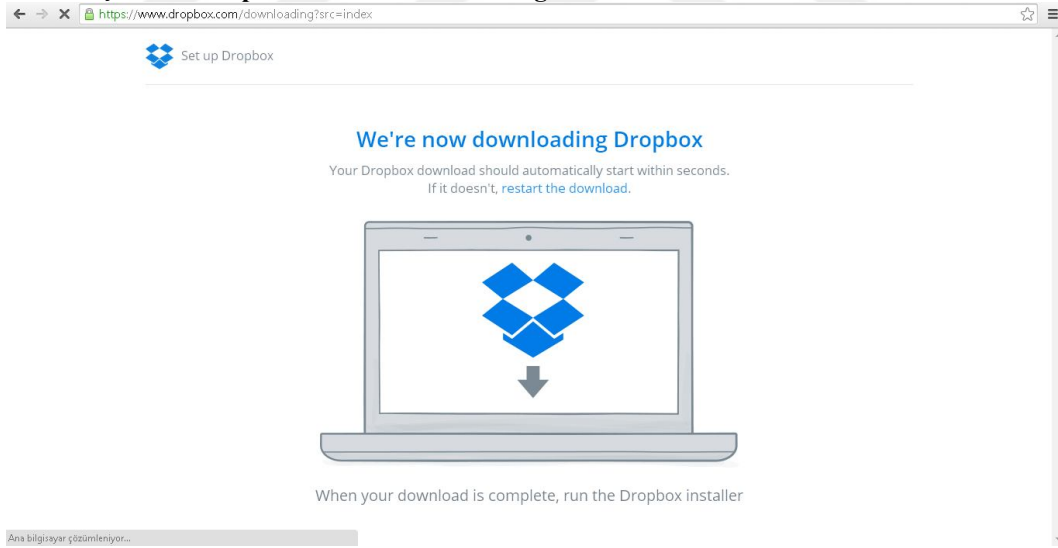
İlk olarak yapılması gereken, www.dropbox.com sitesine erişim sağlanmalıdır. Açılan siteye kayıt yapılması gerekmektedir. Üye olmak için Dropbox.com sitesinde isim, soy isim, mail adresi ve kullanıcı şifresi kısmını doldurmak gerekmektedir. Kayıt yapıldıktan sonra, açılan ekranda hesap onayı yapılması gerekmektedir ve Dropbox kullanıma hazırdır. Ekran görüntüsü şekil-63 de gösterilmiştir.

Şekil 63 Dropbox sitesi web sayfasının ekran görüntüsü



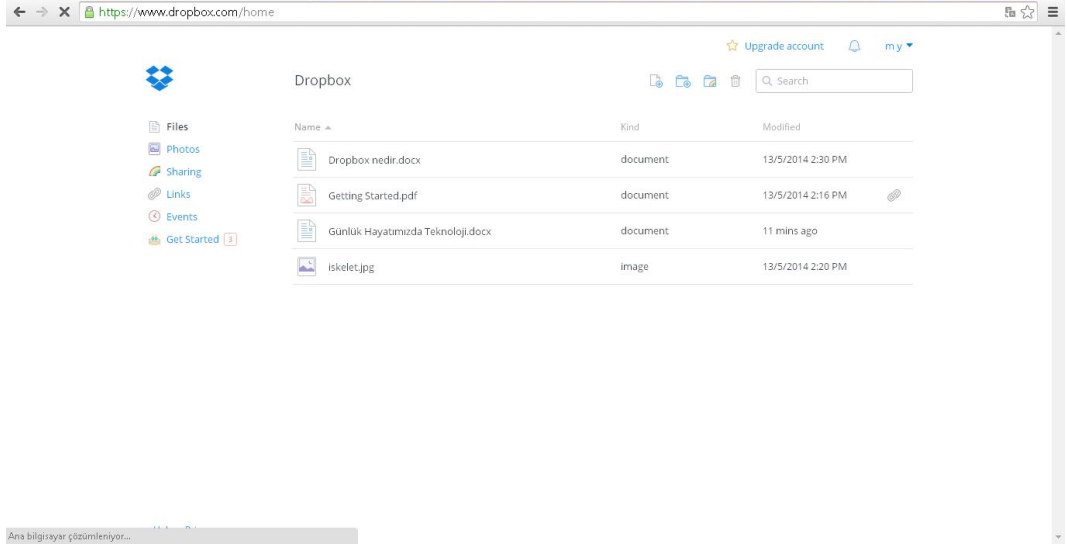
Programı kullanmak için bilgisayara yazılım yüklenmesi gerekmektedir. Kayıt sayfasının (şekil- 63) sağ üstte bulunan “Download the app” linki ile kullanıcı bilgisayarına indirilir ve kurulur. Ekran görüntüsü şu şekildedir (şekil-64).

Şekil 64 Dropbox indirme linki ekran görüntüsü



Yüklenilmesi gereken dosyaları Dropbox kutusuna eklenmesi gerekmektedir. Dropbox'ta eklenen dosyalar otomatik olarak sisteme yükleyecektir. Kullanıcının kendi Dropbox hesabına gönderecektir. Ayrıca, kullanıcı internet hesabını kullanarak da veri yüklemesi yapılabilir. Burada ekrana gelen görüntü şekil-65 de gösterilmektedir.

Şekil 65 Dropbox sitesi yüklenmiş dosyaların ekran görüntüsü



Kullanıcı profilinde sol menüde gözüken alanda “Files” linkinde önceden yüklenilmiş olan verileri görüntülemek için, “Photos” linkinde yüklenen fotoğraf formatında olan verileri ulaşmak için, “Sharing” linkinde Dropbox kullanıcılarına istenilen hedef kitleye veri paylaşımı yapılmak için, “Links” bağlantısında yüklenilmiş olan her verinin erişilmesi için hedef adresi oluşturmak için, “Events” linkinde ise kullanıcının kendi geçmiş hesabındaki yapılan işlemlerin tarihçesi için, “Get Started” linkinde ise kullanıcıya sunulan kolaylık ve alternatifler listelenmiştir.

Sayfanın sağ üstünde bulunan butonlar ise kısa yolları göstermektedir. Yeni dosya açmak, açılan dosyaları düzenlemek ve arama yapmak için butonlar mevcuttur. Aynı şekilde sağ üstte bulunan kullanıcı profilinde (fotoğraf yükleme, isim ve şifre değişikliği, dil seçimi) hesap değişiklikleri ve ayarları yapılabilmektedir.

Kullanıcı kendi işlemlerini bitirdikten sonra “Sign out” butonu ile çıkış yapması gerekmektedir. Ayrıca kullanıcı güvenliği için, şifre paylaşımı yapılmaması ve güvenlik bilgilerinin başka kişilerle paylaşılması gerekmektedir.

DERS PLANI

Ders: Bilişim Teknolojileri

Sınıf: 4

Süre: 40'

Tema: Veri Topluyorum

Kazanımlar:

Veri tabanına uygun veriyi yükler.

Veri tabanında yüklenen bilgileri işleyebilir.

Materyaller: İnternet destekli bilgisayar, projeksiyon

Kaynak: MEB tarafından hazırlanmış 4. Sınıf bilişim teknolojileri ders kitabı (Milli Eğitim Bakanlığı, 2012)

DERS İŞLEME SÜRECİ

Öğrencilere veri tabanı konusu hatırlatılır. Ön bilgiler çağrışım yaptırılır. Diğer disiplinlerden yardım alınabilir.

- Hasat edilen buğdayların depolama süreci nasıldır? Neden?
- Veri depolama nedir?
- Sanal bulut ne demektir? Ne işe yarar?
- Veri depolama faydaları nedir?
- Günümüzde veri depolamaya örnekler nelerdir?

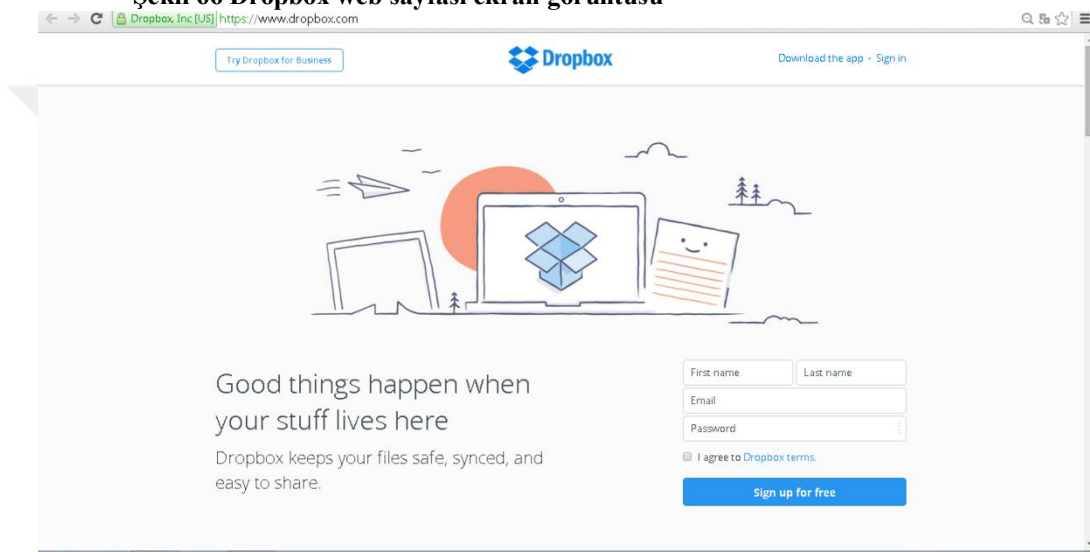
Öğrencilerin fikir alışverişi yapmaları sağlanır. Sunularak ders anlatılır. Öğrencilere veri tabanı nedir? Veri nasıl depolanır? Sanal bulut teknolojisi nedir? Gibi soruların cevapları verilir ve kavratılır. Konuyu pekiştirmek için öğrencilere günlük hayattan örnek vermeleri istenebilir. Sanal sistemde bulut teknolojisi ile çalışan program gösterilir. Öğrencilere kendi yaşantılarında kullanabilecekleri anlatılır ve gösterilir.

Sanal bulut teknolojisi ile çalışan programlardan olan “dropbox” tanıtılır ve kullanım amaçları öğrencilere anlatılır. Öğrencilerle birlikte adım adım program uygulanır. Program içeriği ve işlevleri öğrencilere gösterilir. Anlaşılmayan, tekrar edilmesi gereken yerler ifade edilir.

4.5.2. Dropbox Programı Hazırlama Yönergesi

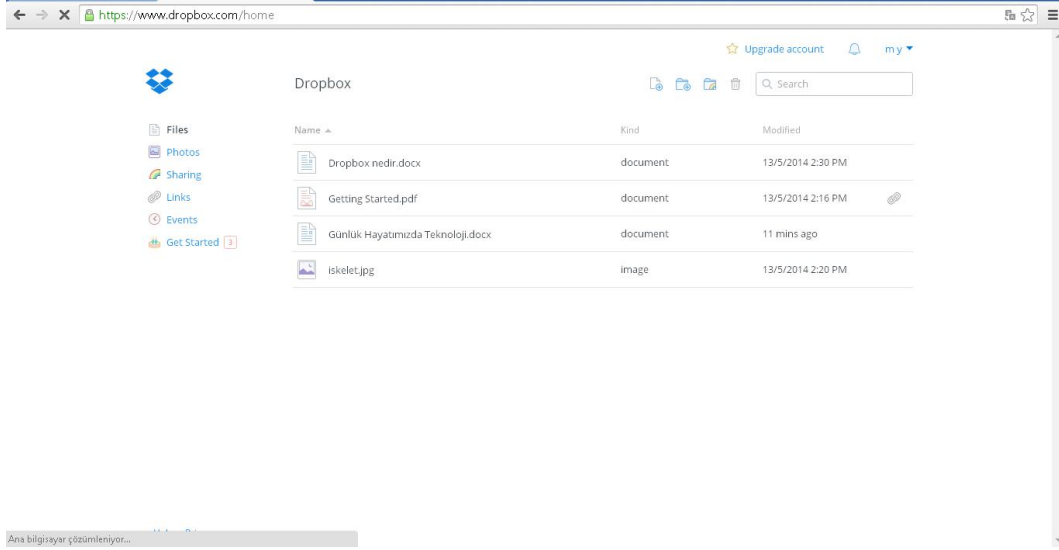
İnternet bağlantısı olan bilgisayardan Dropbox.com sitesine bağlanılır. Şekil-66 da gösterildiği gibi ekranda ilk görüntü verilmiştir.

Şekil 66 Dropbox web sayfası ekran görüntüsü



Öğretmen ders öncesi Dropbox ve kurulum ve üyelik işlemlerini bitirmesi gerekmektedir. Bu sayfa üzerinde anlatılması gereken bütün bilgiler öğrencilere aktarılır. Öğrencilere nasıl üye olunur ve profil nasıl kullanılır bilgilerini kavratır. Öğretmen Dropbox sayfası açar ve internet üzerinden kendi yüklemiş olduğu verileri öğrencilere gösterir. Bu alanda öğretmen veri yükleme, düzenleme ve silme alternatiflerini gösterir (şekil-67).

Şekil 67 Dropbox sitesi yüklenmiş dosyaların ekran görüntüsü



Öğretmen öğrencilere sahip olduğu verileri nasıl yükleyeceklerini gösterir ve bunların ayarlamalarını nasıl yapabileceklerini anlatır. Öğrencilere kendi sahip oldukları bilgisayardan da yükleme yapabileceklerini ve eşitleme yapabileceklerini anlatır. Program tanıtımı olarak sol menü de yer alan “files”, “photos”, “sharing”, “link”, “event” ve “get started” linkleri anlatır ve kullanımlarını gösterir.

4.6. Khanacademy.org.tr

Khan Academy, bilindik ve alışılmış eğitim öğretim düzenini farklılaştırmayı, geliştirmeyi ve kaliteyi yükseltmeyi amaçlayan kar amacı olmayan bir eğitim organizasyonudur. Khan Academy, klasik ve geleneksel eğitim anlayışı ile modern ve çağdaş eğitim sistemini kendi bünyesinde birleştirerek eğitime yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Khan Academy internet sitesi dünya üzerinde isteyen herkese, istediği zamanda, istediği kadar öğrenme olanağı tanıyan ve bedelsiz olarak hizmet veren organizasyondur.

Khan Academy eğitimde fırsat eşitliği ilkesini kullanarak eğitim ve öğretime bir sınır ve engel koymadan herkese açmıştır. Öğrenci, öğretmen, memur, işçi veya mesleği olmayan herkes yaş farkı gözetmeden faydalanabilmektedir.

Khan Academy, her kişiye sunduğu eğitim ve öğrenim olanakları ile kendilerini geliştirebilir, öğrenmek istediklerini ve merak ettiklerini öğrenebilir. Öğrenciler için de bireysel olarak çalışabilir, eğitim öğretim sürecinde sınıfta destekleyici olarak kullanabilirler ve sınavlara hazırlanabilirler. Dünyanın en yaygın öğrenme platformu olan Khan Academy “Her şeyi öğrenebilirsin” sloganı ile yola çıkarak Türkiye’de “www.herseyiöğrenebilirsin.org” web sitesini kullanıma açmıştır.

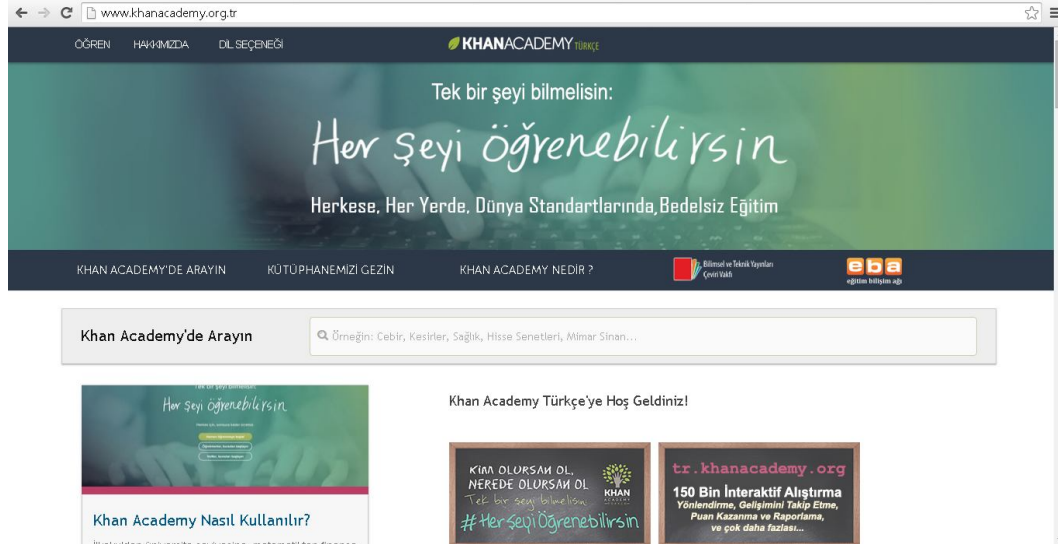
Khan Academy kendi sitesinde tanıtımını yaparken “dünyanın en büyük dersliği” tanımını yapmıştır. Khan Academy eğitim ve öğretim sürecinin sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Öğrenci konuları istediği zaman istediği yerde dilediği kadar izleyebilmektedir. Öğrenciler ve öğretmenler sınıf ortamında ders işlemekten daha çok alıştırma yapmaya ve soru çözmeye imkân vermektedir. Her öğrenciye farklı eğitim sunduğu için programlı öğretime örnek oluşturmaktadır. Öğrenci kendi hızında öğrendiği için bir konu tam öğrenilmeden diğer konulara geçilmemektedir. Konular eğitim programlarına uygun şekilde hazırlandığı için takip ve öğrenme de kolaylık sağlamaktadır.

Ders içerikleri olarak en temel seviyeden en üst seviyeye kadar öğrenme mümkündür. Hangi seviyeden kişi ihtiyaç duyuyorsa oradan başlayarak ileriye doğru gidebilmektedir. Konular arasında geçiş de mümkündür. Fen bilimleri, sosyal bilimler, matematik gibi geniş disiplinler bulunmakla beraber, ekonomi, finans, sağlık, astronomi gibi disiplinlerde bulunmaktadır. Bunların yanı sıra projeler, buluşlar ve keşiflerin bulunduğu videolar site içerisinde mevcuttur.

4.6.1. Khan Academy İle İlgili Genel Bilgiler

İnternet bağlantısı olan bilgisayardan Khanacademy.org sitesine bağlanması gerekmektedir. Şekil-68 de gösterildiği gibi sol üstte sitenin kendi içeriği tanıtılmaktadır. “Öğren” bağlantısı ile derslerin ve konuların liste şeklinde konu başlıkları verilmiştir. Bu linkte öğrenilmek istenen ders ve konu seçilerek ilgili videoya erişim sağlanmaktadır. “Hakkımızda” bağlantısı ile sitenin tanıtımı yapılmaktadır ve misyonundan bahsedilmektedir. “Dil seçeneği” ile video da kullanılan dil alternatiflerin seçimi yapılabilmektedir.

Şekil 68 Khan Academy web sayfası ekran ilk görüntüsü



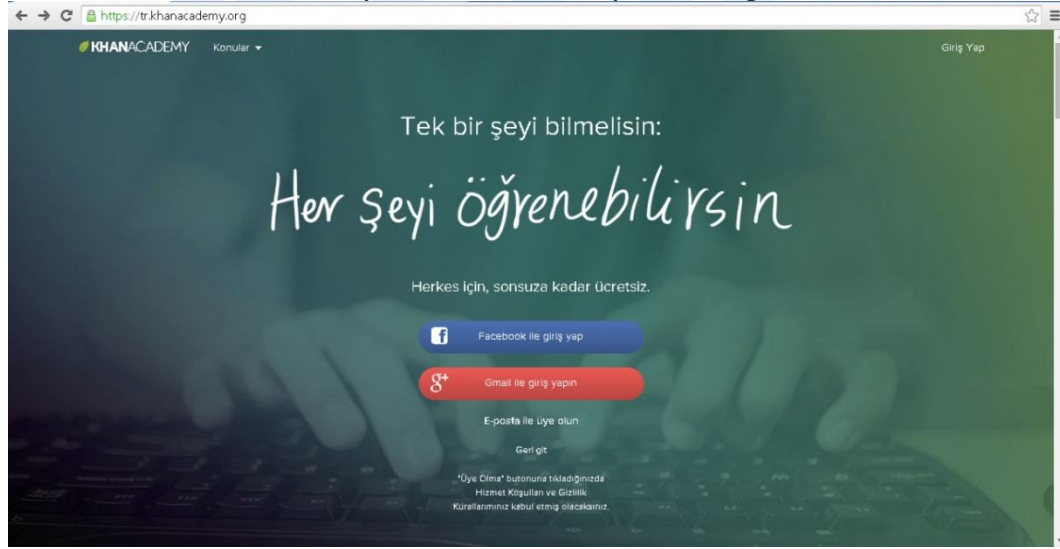
Sayfa ortasında yer alan “Khan Academy’de arayın” kısmında ulaşılmak istenen konunun ismi yazılarak arama yapılabilmektedir. “Kütüphanemizde Gezin” linki ile veri tabanında bulunan bütün konuları indeks halinde görme imkânı vermektedir. Liste de sıralanmış konuları ardışık olarak takip etme olanağı vardır. “Khan Academy nedir” linkinde ise siteyi anlatan video bağlantısına site kurucusu

olan Salman Khan konuşması ve tanıtım metni yer almaktadır. “Bilimsel ve Teknik Yayınları Çeviri Vakfı” linki sitenin tercümesini yapan vakfın sitesine bağlanmaktadır. “EBA” linkinde Milli Eğitim Bakanlığın eğitim bilişim ağına bağlanmaktadır.

Khan Academy İnternet sayfası aşağı doğru kaydırıldığında sitenin özet videoları, iletişim bilgileri, kullanıcı yorumları ve destekleyenleri ile ilgili bilgiler mevcuttur.

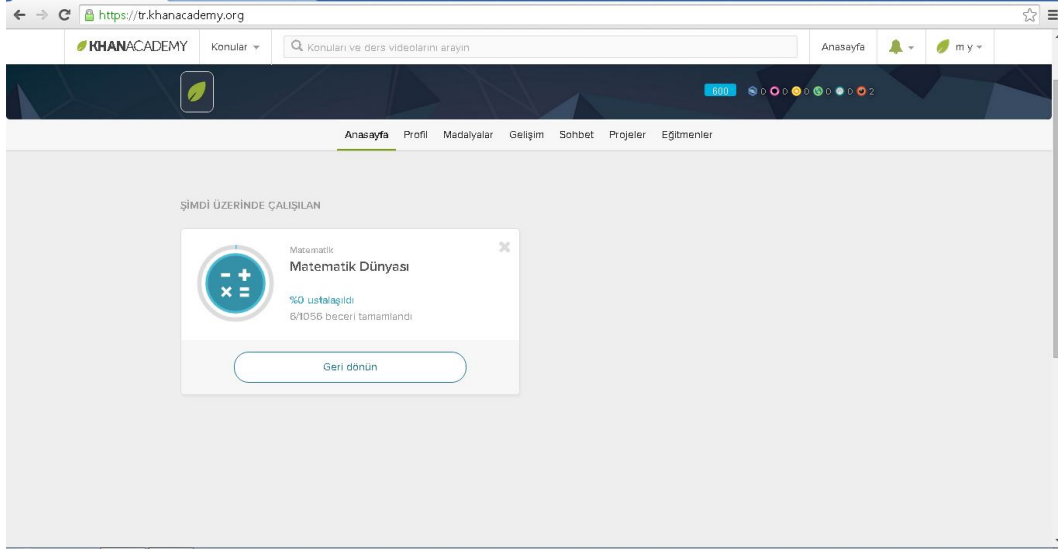
Khan Academy için “tr.khanacademy.org” site açılırsa Türkçe destekli sayfa açılmış olur. E-posta yöntemi ile de kayıt yapılabilir. Ayrıca, açılan sayfa da kolaylık olması açısından kayıt olmak için facebook desteği veya Google plus desteği ile kayıt olunabilmektedir. Bu sayfa da öğrenci, öğretmen veya veli olarak kullanıma açılmaktadır (şekil-69).

Şekil 69 Khan Academy web sitesi Türkçe sayfası ekran görüntüsü



Khan Academy’ye 3 farklı kullanıcı girişi yapılabilmektedir. Bunlar; öğrenci, öğretmen ve velidir. Öğrenci olarak sayfa kullanıma açılırsa kayıt olduktan şekil-70 de gösterildiği gibi kişisel sayfa açılmaktadır. Gerçek isim, kullanıcı ad, konum ve biyografi bilgileri doldurulması gerekmektedir.

Şekil 70 Khan Academy kullanıcı sayfası ara yüz ekran görüntüsü



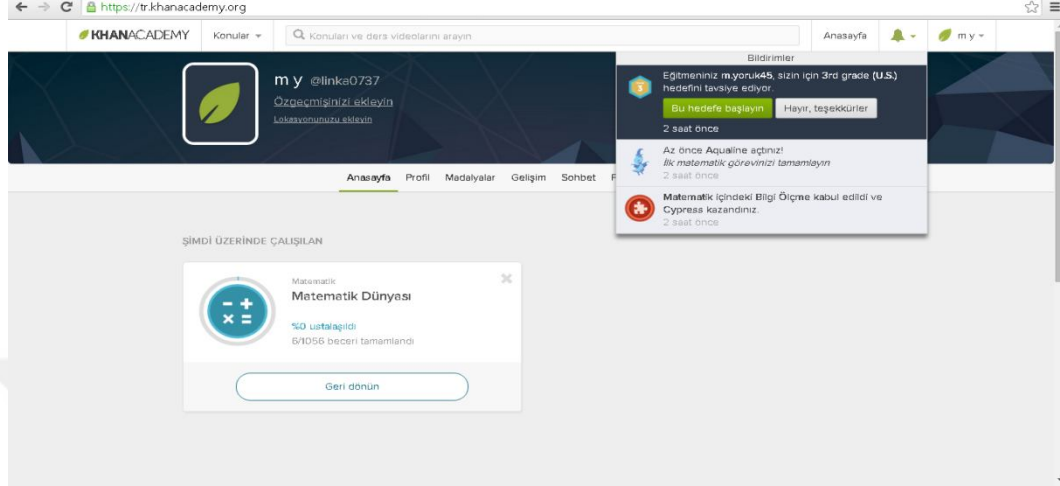
Sol üstte bulunan “konular” bağlantısı ile direkt olarak konuların bağlantısı liste halinde gösterilmiş ve sınıflandırılmıştır. Matematik, fen bilimleri, ekonomi ve finans, sanat ve sosyal bilimler, bilgisayar bilimi, üniversiteye giriş, konuşmalar ve söyleşiler, öğretmenler için kaynaklar ve İngilizce konuları görüntüleyin başlıkları halinde düzenlenmiştir (şekil-71).

Öğrenci profil sayfasında “anasayfa” bağlantısı genel görüntü içermektedir ve güncel olarak üzerinde çalışılan konuyu göstermektedir. “Profil” linkinde ise kişisel bilgiler içermektedir, kazanılan madalya sayıları ve kullanıcı başarısını gösteren vitrin yer almaktadır. “Madalyalar” bağlantısı ile öğrencinin zaman içerisinde kazandığı ve pekiştirilen davranışlar için madalyalar içermektedir. “Gelişim” linkinde ise öğrencinin görev becerilerinin gelişim ve değişimini grafik halinde göstermektedir. “Sohbet” linkinde ise soru sorma, cevap araştırma, yorum yapma, istatistik ve teşekkür kısmı bulunmaktadır. “Projeler” linkinde ise kullanıcının hazırladığı projeler ve diğer kullanıcıların hazırladığı proje ve çalışmalarını içermektedir, kullanıcı diğer projeleri izleyebilmektedir. “Eğitmenler” linkinde ise öğrencisi olunan eğitmenler yer almakta ve eğitmen ekleme imkanı tanımakta, ayrıca veli bilgiside eklenebilmektedir (şekil-71).

Khan Academy ana sayfanın sağ üstünde bulunan bağlantılarda ise kısa yollar bulunmaktadır. “Ana sayfa” linki ile diğer sayfalar da bulunurken direkt ana sayfaya bağlanmak için kullanılır. Bildirimler linkinde ise güncel olarak denetlenen görev ve

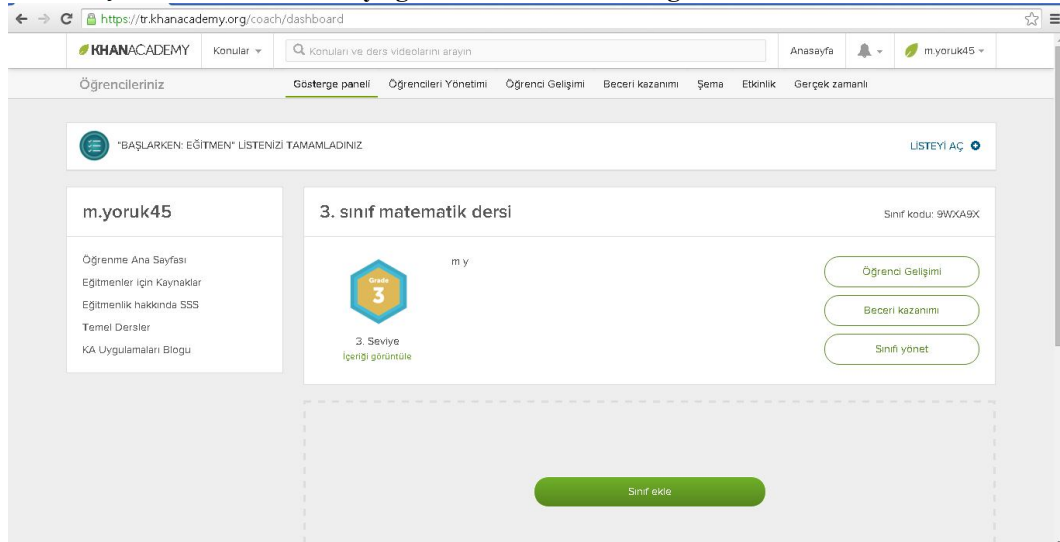
yönlendirmeler içermektedir. Kullanıcı profili linkinde ise oturum açma, kapatma, ayarlar, yardım ve öğrenci ekleme bağlantıları bulunmaktadır. Şekil-71 de gösterilmektedir.

Şekil 71 Khan Academy kullanıcı sayfası profili ekran görüntüsü



Eğitmen olarak Khan Academy'ye giriş yapılırsa farklı bir görünüm ile kullanıcı karşısına çıkmaktadır. Kullanıcı giriş yaptıktan sonra şekil-72 de gösterildiği gibi ekrana gelmektedir.

Şekil 72 Khan Academy eğitmen kullanıcı ekranı görüntüsü



Açılan sayfanın sol üst köşesinde bulunan “konular” bağlantısı ile direkt olarak konuların bağlantısı liste halinde gösterilmiş ve sınıflandırılmıştır. Matematik, fen bilimleri, ekonomi ve finans, sanat ve sosyal bilimler, bilgisayar bilimi,

üniversiteye giriş, konuşmalar ve söyleşiler, öğretmenler için kaynaklar ve ingilizce konuları görüntüleyin başlıkları halinde düzenlenmiştir. Sayfa da konular için video araması yapılabilmektedir. Öğretmen profil sayfasında “anasayfa” bağlantısı genel görüntü içermektedir ve güncel olarak üzerinde çalışılan konuyu göstermektedir. “Profil” linkinde ise kişisel bilgiler içermektedir. “Bildirimler” linki ile güncel uyarılar ve yapılması gereken işler için uyarılar vermektedir. Sayfanın ortasında bulunan “Gösterge Paneli ” linki kullanıcının ana sayfasının özet görüntüsünü içermektedir. Öğrenci gelişimleri, beceri kazanımları, öğrenme ana sayfası ve öğretmenlerin kaynakları bu ekranda gerçekleştirilmektedir. “Öğrencileri Yönetimi” linki ile kullanıcının kurguladığı sınıflar ve öğrenciler gösterilmektedir. Ayrıca sınıf ve öğrencileri düzenleme, ekleme ve kaldırma işlemleri bu sayfada yapılmaktadır. “Öğrenci Gelişimi” linki ile sınıf ve sınıfın misyonu görüntülenmektedir. Ayrıca, sınıfın öğrenci sayısı ile başarı ilişki grafiği verilmektedir. Öğrencinin detaylı inceleme grafiği ve zaman içerisinde değişimini öğrenci gelişim grafiği ekranında göstermektedir. “Beceri kazanımı” linki ile öğretilen ve öğrenciye kavratılan konuya ait bilgilendirme grafikleri ve konunun alt dallarına ait bilgilendirme grafikleri yer almaktadır. Öğrenci ve sınıflara göre farklı şekillerde hedeflere ulaşma grafikleri görüntülenebilmektedir. “Şema” linki ile öğrencilere verilen ödevlerin kontrol durumu bu sayfada yapılmaktadır. Ödev verilen hedef öğrencilerin çalışma zamanları ve son giriş tarihi bu sayfadan kontrol edilebilmektedir. “Etkinlik” linki ile herhangi bir sınıf için oluşturulmuş olan organizasyon görüntülenmektedir. “Gerçek Zamanlı” linki ise eğitime üye olunan sınıfların anlık toplam enerji puanlarının grafikleri gösterilmektedir. Yukarıda bahsedilen linklerin hepsi kullanıcı tarafından kendi bilgisayarına kelime işlem programı ile desteklenecek şekilde indirilebilmektedir. Yer imleci koyma imkanı ile hızlı ve kısa yoldan erişme olanağı da vardır.

Sayfanın en alt kısmında yer alan siteye ait bilgiler yer almaktadır. “Hakkımızda” linkinde ise sitenin misyon ve kurulumu ile ilgili bilgiler içermektedir. “Destek” linki ile sitenin işleyişi ile ilgili öneri ve yorumlar yapılabilmektedir. “Bize ulaşın” linki ile iletişim bilgileri yer almaktadır. Basında yer alan haberler de ve linkler yer almaktadır. “Eğitmenlik” linki ile raporlar, kaynaklar, örnek çalışmalar ve temel dersler yer almaktadır. “Kariyer Fırsatları” linki ile sitede çalışma olanakları sunmaktadır. “Katkı sağlayın” linki ile siteye yapılmak istenen bağışlardan bahsetmektedir. “Uluslararası” linki ile kullanıcı katkı sağlamak istiyorsa alternatifler

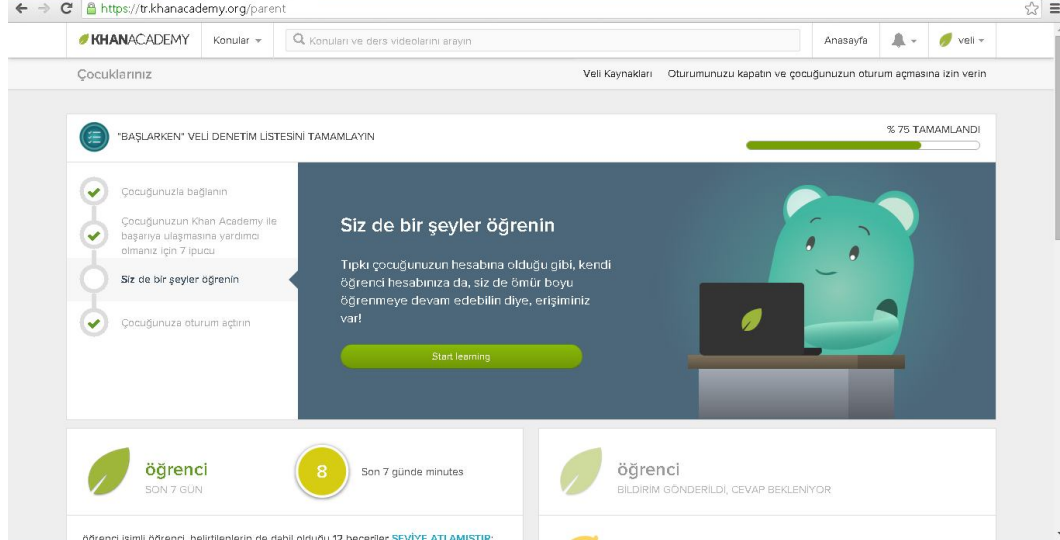
sunulmaktadır. “Sosyal” linki ile güncel olarak kullanılan sosyal medya paylaşım sitelerine bağlantı oluşturmaktadır (şekil-73).

Şekil 73 Khan Academy Web sayfası ekranın alt kısmı görüntüsü



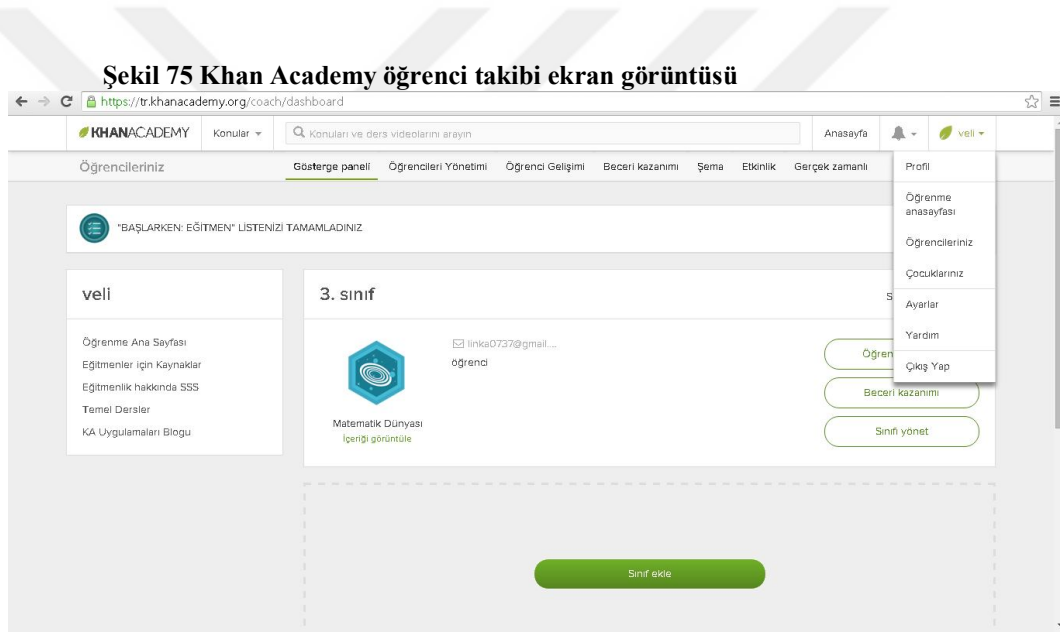
Veli olarak Khan Academy’ye giriş yapılırsa, benzer arayüzle kullanıcı karşısına gelmektedir. Öğrenci velisi olarak bu sayfa da öğrenci başarısının gelişim ve değişim grafikleri takip edilebilir ve veli de kendi bireysel başarısını artırmak için çalışmalar yapabilmektedir (şekil-74).

Şekil 74 Khan Academy veli kullanıcı ekranı görüntüsü



Veli ekranında diğer kullanıcılara benzer ara yüz vardır. Şekil-74 de gösterildiği gibi veli kullanıcı olarak farklılık ise ilk açılış ekranında veliye siteyi tanıtmaya ve kullanma kılavuzunu vermektedir. Velinin öğrencisini takip bölümleri ve kendi öğrenebileceği alanlar yer almaktadır.

Veli öğrencisini takip etmek için öncelikle öğrencisi ile bağlantı kurulması gerekmektedir. Şekil-75 de görülen sayfanın sağ üst köşesinde bulunan “veli” bağlantısında bulunan listeden “öğrencileriniz” bağlantısından öğrenci eklenebilmektedir. Sol menüde velinin öğrenci ile ilgili inceleme yapabileceği alanlar gösterilmektedir. “Öğrenme Ana Sayfası bağlantısı” ile aile ve öğrenci ile ilgili yapılan çalışmaları göstermektedir. “Eğitmenler İçin Kaynaklar” öğretici olarak öğrenciye verilmek istenen konuların kaynakları gösterilmektedir. “Eğitmenlik Hakkında SSS” öğreticilere yardım etmek için hazırlanmış bağlantıları göstermektedir. “Temel Dersler” bağlantı kurulan derslerin temel bilgileri içermektedir. “KA Uygulamaları Bloğu” uygulama yapılan farklı sistemleri göstermektedir.



Sayfa ortasında görüntüsü verilen “Öğrenci gelişim”, “Beceri kazanımı” ve “Sınıfı Yönet” bağlantıları ile öğrencinin değişim ve gelişimleri takip edilebilmektedir. Sayfa altında bulunan “Sınıf Ekle” linki ile veli kendine uygun sınıflandırma yapabilme imkânı vermektedir.

Veli olarak öğrenci takiplerini günlük, haftalık ve aylık olarak yapılabilmektedir. Ayrıca, veli mail adresine öğrenci durum takibi karnesi de gönderilmektedir. Öğrenci hangi konularda başarılı, hangi konularda başarısız gösterilmektedir. Başarısız olduğu konularda alternatif çözüm yolları da sunmaktadır.

DERS PLANI

Ders: Matematik

Sınıf: 3

Süre: 40'

Konu: 3 basamaklı sayılarda toplama işlemi

Kazanımlar:

* 3 basamaklı sayılarda toplama işlemini yapar

Temel Beceriler:

Toplama becerisini kazanır

Materyaller: Bilgisayar, internet bağlantısı öğrenci ders kitabı,

Öğretim yöntemi: Soru cevap, anlatım, video izleme

DERS İŞLEME YÖNTEMİ

3 basamaklı toplama işlemine başlamadan önce, bir ve iki basamaklı toplama işlemleri tahta da bütün öğrencilerle beraber yapılır. Eğer öğrencilerin hatırlama ve anlama problemi varsa konunun gerekli olan yerleri tekrar edilir ve pekiştirilir.

Öğrenciler konuya öğrenmeye hazır hale gelir. Basitten zora doğru tahta üzerinde konu anlatılır. Yeterince işlem ve alıştırma yapıldıktan sonra öğrencilere soru sorulur ve pekiştirme yapılır. Bazı öğrenciler tahtaya kaldırılıp onlara işlem yaptırılabilir.

Dersin kalan kısmında öğrencilere internet destekli eğitim kullanılarak bilgisayar üzerinden Khan Academy sayfasına bağlanılır. Öğretilen konu sayfası açılır ve öğrencilere öğretilir. Öğrenciler kendileri istediği zaman ve istediği yerde konuyu dinleyebileceği söylenir. Ayrıca sayfanın diğer dersler ve konular için yardımcı olarak kullanılabileceği söylenir.

3 basamaklı toplama işlemi örnekleri ile ilgili video izlenir, gerekirse bazı kısımlar video üzerinden geri alınarak tekrar izlenebilir.

Ders sonunda 3 basamaklı toplama işlemi durumu kontrol edilir, anlaşılmayan yerler varsa tekrar edilir. Öğrencilerden imkânı olanların Khan Academy den dersleri takip etmesi önerilir.

4.6.2. Khan Academy Kullanma Kılavuzu

1- İnternet tarayıcı sayfasından khanacademy.org.tr sayfasına bağlanılır. Ekran açıldıktan sonra gelen görüntü şekil-76 da gösterildiği gibidir.

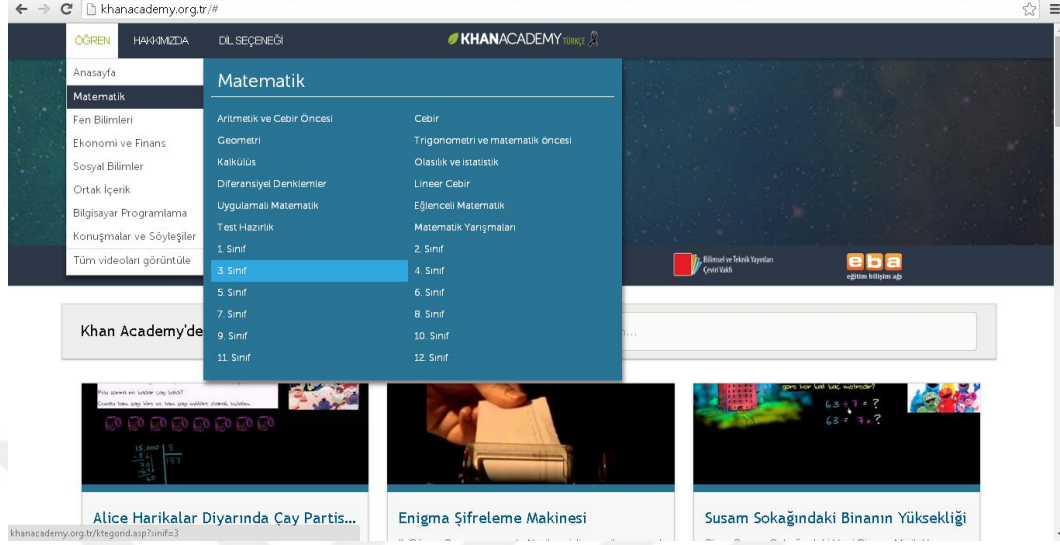
Şekil 76 Khan Academy web sayfası ekranı ilk görüntüsü



Sayfa üzerinde sol üstte “öğren” butonuyla dersle açılmaktadır, öğrenilecek konular sıralanmaktadır. “Hakkımızda” butonuyla site kurulumu ve yapılan faaliyetler anlatılmaktadır. “Dil seçeneği” butonu ile dersleri hangi dilde arama yapılması gerektiği seçeneği mevcuttur. Sayfa ortasında site içi arama bağlantısı mevcuttur, burada aranılacak dersin konu veya başlığı yazılması gerekmektedir. Aynı şekilde siteye destek veren kurum ve kuruluşlar sayfanın ortasında görünmektedir.

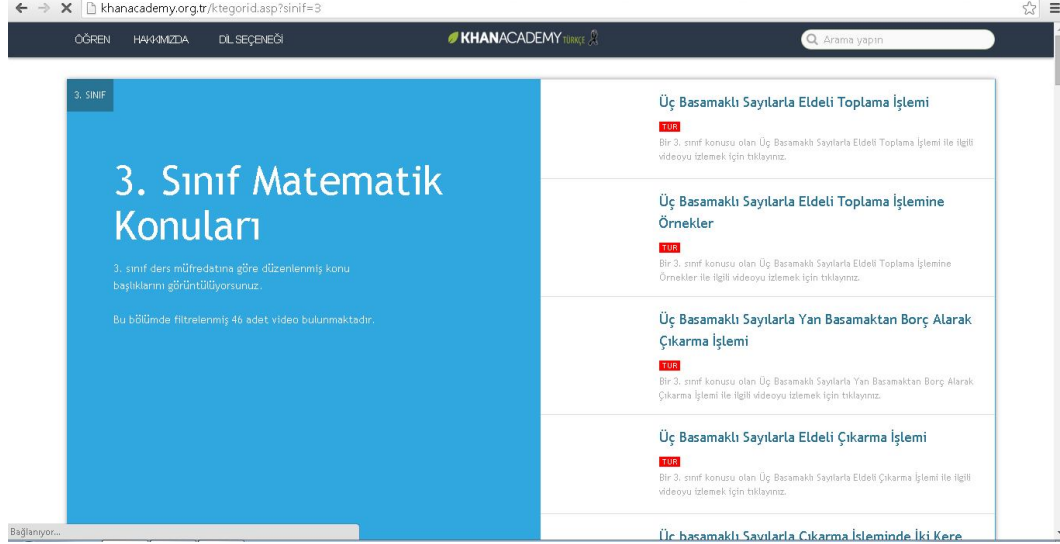
2- Öğretilecek konu 3. Sınıf matematik dersinde 3 basamaklı sayılarda toplama işlemi için “öğren” butonundan tıklanır ve dersler açılır (şekil-77).

Şekil 77 Khan Academy konu seçimi ekranı görüntüsü



Bu bağlantı tıklanarak istenilen sayfaya ulaşılır. Ekran açılır burada öğretilen konuya uygun video seçilir. “Üç basamaklı sayılarla eldeki toplama işlemine örnekler” videosuna tıklanarak sayfa açılır (şekil-78).

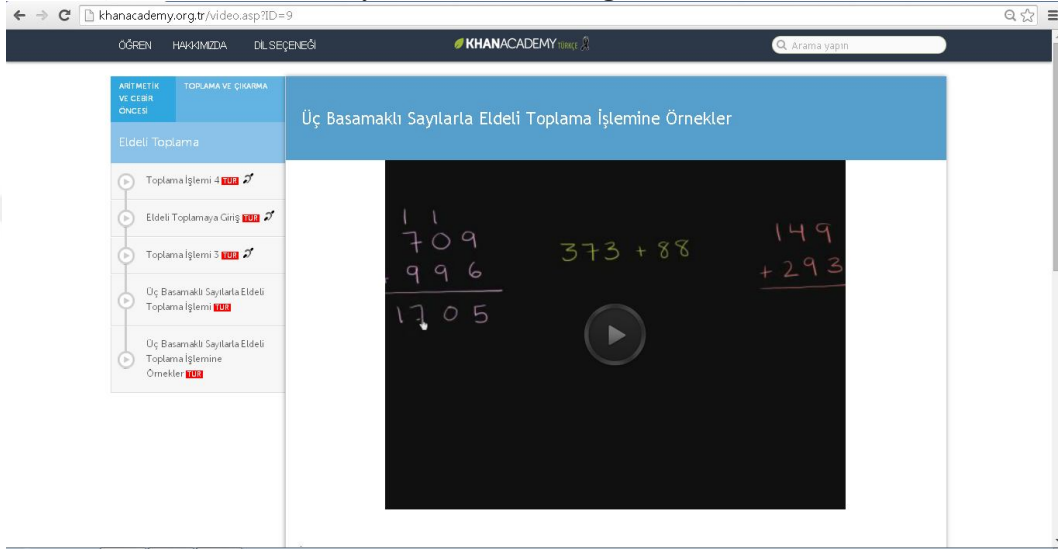
Şekil 78 Khan Academy örnek ders seçimi ekranı görüntüsü



Ekranda bulunan sol sütunda konu ile ilgili videolar önerilmektedir. Kullanıcılar dilerse alternatif olarak bu videoları izleyebilir. Sayfanın sağ üstünde bulunan arama bağlantısından kullanıcı ders ile ilgili arama yapma imkânında vermektedir (şekil-79).

Khan Academy kullanımı ve etkinliğini artırmak için öğrenci, veli ve eğitimci kullanıcı girişleri gösterilir. Üye olma, test çözme, interaktif destekler gösterilir, anlatılır ve öğrencinin kullanımına sunulur. Öğretmen kendi dersi için sınıf oluşturabilir ve öğrencilerini bu sınıfa dâhil edebilir, dersi internet destekli olarak devam edebilmektedir.

Şekil 79 Khan Academy ders videosu ekran görüntüsü



5. BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmanın bu bölümünde sınıf öğretmenleriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen bulgular alt problemler doğrultusunda incelenmiştir. İçerik analizi sonuçları tablolar haline getirilerek frekans ve yüzde değerleri belirtilmiş ve kodlarla ilgili olarak örnek cümlelere yer verilmiştir.

5.1. Rehberin Öğretim Sürecinde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Sınıf öğretmenlerinin, hazırlanmış olan rehberin öğretim sürecinde kullanımı hakkındaki görüşleri nedir?” olarak belirlenmiştir. Sınıf öğretmenlerinin dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin öğretim sürecinde kullanımı ile ilgili görüşlerinden çıkarılan kodlar ve temalar Tablo-2 de verilmiştir

Tablo-2 Öğretmenlerin Rehberin Öğretim Sürecinde Kullanımına İlişkin Görüşleri

Temalar	Kodlar	f	%
Olumlu katkı	Sürece katkı	7	12
	İçeriği zenginleştirme	3	5
	Teknoloji farkındalığını artırma	2	3
	Faydalı olma	17	28
	Gelecek çalışmalara katkı	16	27
	Basit, sade ve anlaşılır olma	6	10
Öğrenci	İlgi çekici ve anlaşılır olma	3	5
	Farklı zekâ türlerine hitap etme	3	5
	Ders tekrarı yapma imkânı sağlama	1	2
	Daha çok duyu organına hitap etme	2	3

Tablo-2 incelendiğinde, sınıf öğretmenleri dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin sürece ve öğrencilere katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Bu sebeple temalar ‘olumlu katkı’ ve ‘öğrenci’ şeklinde belirlenmiştir. Rehberin faydalı olması (%28 sıklıkla), gelecek çalışmalara (%27 sıklıkla) ve sürece katkı (%12 sıklıkla) sağlayacak nitelikte bulunması ve basit, sade ve anlaşılır olması (%10 sıklıkla); öğretim sürecinde kullanımı açısından daha çok

vurgulanan katkılar arasında yer almaktadır. Örneğin; Öğretmen 3 düşüncelerini “*Dijital materyal geliştirme rehberi gayet açık bir şekilde kullanılması gereken başlıca programları açıklamış ve örneklendirmiştir. Eğer tanıtılan bu programlarla ilgili bilginiz yok ise fazlasıyla fayda göreceğinizi düşünüyorum.*” şeklinde ifade etmiştir. Öğretmen 12 de “*Günümüz dünyasında öğrencilerin teknolojiye olan yatkınlıklarının farkındayız. Bu gibi öğretim amacıyla kullanılacak sitelere ve uygulamalara bütün öğretmenlerin ihtiyacı olmalı ve bunları kullanmalılar*” şeklinde görüş bildirmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin öğrencilere katkısı hakkındaki görüşleri incelendiğinde, hazırlanan çalışmanın öğrencilere kolaylık sağlayacağı yönünde görüş bildirdikleri görülmektedir. Rehberin farklı zeka türlerine hitap etmesi (%5 sıklıkla) ve ilgi çekici ve anlaşılır olması (%5 sıklıkla), belirtilen unsurlar arasında yer almaktadır. Öğretmen 1: “*Dijital materyal geliştirme rehberini, öğretmenlerin dersleri daha aktif, ilgi çekici, anlaşılır, farklı zekâ türlerine hitap edecek şekilde işlemeleri açısından kullanılabilir nitelikte olduğunu düşünüyorum. Farklı dersler için kullanılacak yazılımlar ve ayrıntılı yönergeleri hazırlanmış. Rehberde, örnek ders programı da koyulmuş ve ayrıntılarıyla içerikleri hazırlanmış. Zengin bir ders içeriği için öğretmenlere yararlı olacaktır.*” ifadesini kullanmıştır. Öğretmen 2, “*Öğretim sürecine teknolojik materyaller dâhil edildiğinde öğrenciler çok çabuk anlıyor.*” ve Öğretmen 7, “*Eğitimin tekdüzelikten, ezbercilikten ve şekilcilikten kurtulup; daha çağdaş, interaktif, öğrenci merkezli olması için, düşünen, yorumlayan, keşfeden bireylerin yetişmesi için bu tür rehberlerin çok önemli olduğunu düşünüyorum.*” ifadeleri ile rehberin olumlu yanlarını vurgulamışlardır.

5.2. Rehberde Yer Alan Dijital Materyaller ve Yazılımlara İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “Sınıf öğretmenlerinin, rehberde yer alan yazılımlar hakkındaki görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Öğretmenlerin dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinde bulunan yazılımlar hakkındaki görüşleri Tablo-3’de verilmiştir.

Tablo-3 Öğretmenlerin Rehberde Yer Alan Yazılımlar Hakkındaki Görüşleri

Tema	Kodlar	f	%
Yazılım	Etkili / interaktif ve verimli öğretim sağlama	5	50
	Pratik ve kolay erişilebilme ve kullanılabilme	4	40
	Güncel yazılımlar olma	1	10

Görüş bildiren öğretmenler %50 sıklıkla rehberde yer alan yazılımların, etkili/interaktif ve verimli öğretim sağladığını, %40 sıklıkla yazılımların pratik, kolay erişilebilir ve kullanılabilir olduğunu, %10 sıklıkla yazılımların güncel olduğunu ifade etmiştir.

5.3. Sınıf Öğretmenlerinin Rehberin Sınırlılıkları Hakkındaki Görüşlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Sınıf öğretmenlerinin, rehberin sınırlılıkları ile ilgili görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Öğretmenlerin dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin sınırlılıkları konusunda daha çok kendileri ya da mesleklerini icra ettikleri ortam ile ilgili görüş bildirmişlerdir. Analiz sonuçları Tablo-4 de verilmiştir.

Tablo-4 Öğretmenlerin Rehberin Sınırlılıkları Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Kodlar	f	%
Sınırlılıklar	Fiziki mekan ve altyapı ihtiyacı	2	25
	Fazladan zaman ve enerji ihtiyacı	2	25
	Öğretmenlerin eğitim ihtiyacı	4	50

Tablo-4’e göre, öğretmenler rehberin sınırlılıklarından ziyade rehberin kullanımında yaşanan zorluklar ile ilgili görüş bildirmişlerdir. %50 sıklıkla öğretmenlere teknoloji kullanımı ile ilgili eğitim verilmesi gerektiğini, %25 sıklıkla fiziki mekân ve alt yapı ihtiyacının giderilmesi gerektiğini ve %25 sıklıkla teknolojik materyal destekli ders işlemenin daha çok zaman ve enerji gerektirdiğini belirtmişlerdir. Örneğin, Öğretmen 6 “*Öğretmenlerin tamamına yazları yapılmak*

kaydıyla hizmet içi eğitim kamplarında dijital materyal geliştirme eğitimleri verilmeli ve bu eğitimi alanların özlük haklarında iyileştirme yapılması ile bu eğitimlerin teşvik edilmesi sağlanmalıdır.” demiştir.

5.4. Rehberde Eklenmesi Önerilen Diğer Yazılımlara İlişkin Öğretmen Görüşlerine Yönelik Bulgular.

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Sınıf öğretmenlerinin, rehberde yer almasını istedikleri başka materyal geliştirme ve paylaşım yazılımları ile ilgili görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Görüşme sırasında öğretmenlerden alınan geri dönütlerde, öğretmenlerin bu rehberde görmek istedikleri alternatif yazılımlar Tablo-5’de verilmiştir.

Tablo-5 Öğretmenlerin Rehberde Eklenebilecek Yazılımlar Hakkındaki Görüşleri

Tema	Kodlar	f	%
Alternatif yazılım önerileri	Starduck	1	6
	Camtasia	1	6
	Photoshop	1	6
	Google Drive	1	6
	Vitamin	1	6
	Pocket	1	6
	Prezi	1	6
	Activinspire	1	6
	Eba	2	12
	Microsoft Ofis yazılımlarının tamamı	1	6
	İnternet Explorer	1	6
Rehberdeki yazılımlar yeterlidir		5	29

Tablo 5 incelendiğinde, 5 öğretmenin yazılımların yeterli olduğunu düşündüğü görülmektedir. Bunun yanı sıra; Eba (%12 sıklıkla), Starduck, Camtasia, Photoshop, Google Drive, Vitamin, Pocket, Prezi, Activinspire, ve Microsoft Ofis yazılımları (%6 sıklıkla) rehber eklenmesi önerilen yazılımlar arasında yer almaktadır. Önerilen yazılımlardan bazıları “Bilgisayara Giriş”, “Temel Bilgisayar Teknolojileri” gibi derslerle lisans eğitimi sırasında öğretmen adaylarına verilmektedir, bazı yazılımlar ise İngilizce ya da ücretli yazılımlardır.



6. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada, sınıf öğretmenlerine dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberi hazırlanmış ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak rehberle ilgili 19 sınıf öğretmenin görüşleri alınmıştır.

Çalışmada görüşme yapılan öğretmenlerin çoğu dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin olumlu yönlerinden bahsetmiş ve bu rehberin öğretim sürecine ve gelecekteki çalışmalara katkı sağlayacağını belirtmişlerdir. Toğrul (2012) benzer şekilde çalışmasında okul öncesi fen eğitiminde rehber materyallerin hazırlanmasının ders hedefine ulaşılmasına kolaylık sağladığını ve bilgisayar destekli materyallerin öğretimi kolaylaştırdığını ortaya koymuştur. Bilgisayar ve teknoloji kullanımının öğretmenlere ve öğretim sürecine katkı sağladığını vurgulayan başka çalışmalar da mevcuttur. Hongtao, Yanhong, ve Yusheng çalışmalarında (2012) geleneksel öğretim yönteminin sınırlılıkları ve eksikliklerinin giderilmesi noktasında ve öğrencilerin daha yaratıcı ve canlı ortamlarda öğrenmelerinin gerçekleşmesinde bilgisayar ve teknoloji desteği ile yapılan eğitimin önemini vurgulamıştır. Buna benzer olarak bilgisayar destekli öğretimle geleneksel öğretim kıyaslandığında bilgisayar destekli gerçekleştirilen öğretimin daha etkili olduğu sonucuna varan (Dağal, Balat, Kanburoğlu, Şallı, & Birbir, 2015) ve bilgisayarların eğitim ve öğretim faaliyetlerinin merkezini oluşturduğunu belirten (Karalar & Sarı, 2007) çalışmalar da mevcuttur.

Sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelerde dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin öğrenciler açısından da olumlu katkıları (ilgi çekici ve anlaşılır olma, farklı zeka türlerine hitap etme vb.) olacağı ifade edilmiştir. Ya-nan (2013) çalışmasında bilgisayar destekli öğretimin öğrencilerin ilgisini çektiğini ve başarıyı arttırdığını belirtmiştir. Ayrıca öğretmenin derse etkili bir şekilde teknolojiyi entegre etmesinin gerektiğini de vurgulamıştır.

Yapılan görüşmelerde dijital materyal geliştirme ve paylaşım rehberinin daha etkin kullanılabilmesi için okullardaki alt yapı ve fiziki mekân ihtiyacına vurgu yapan öğretmenler olmuştur. Ayrıca bunun zaman ve enerji gerektirdiği hatta teknolojiyi kullanma becerilerinin geliştirilmesi ile ilgili hizmet içi eğitim almanın gerekli olduğu yönünde görüş bildiren öğretmenler de bulunmaktadır. Bu durum öğretmenlerin dijital materyal kullanımının önemini farkında oldukları fakat bunun için teknoloji alt yapısının geliştirilmesine, ekstra zamana, çalışmaya ve eğitim almaya ihtiyaçları olduğunu düşündükleri şeklinde yorumlanabilir. Alan yazında da hizmet içi eğitimin teknolojinin öğretime etkili bir şekilde entegre edilmesi hususunda önemli bir yeri olduğunu ve bu eğitimlerin öğretmenlerin ya da öğretmen adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisi düzeylerinde önemli gelişmelere neden olduğunu vurgulayan çalışmalar mevcuttur (Chai, Koh, & Tsai, 2010), (Guzey & Roehrig, 2009).

6.2. Öneriler

Çalışmadan elde edilen bulgular doğrultusunda sınıf öğretmenlerinin hazırlanan Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberine yönelik olumlu görüşlere sahip oldukları ve bu rehberin öğretim sürecine, gelecekte yapılacak çalışmalara ve öğrencilere olumlu katkıları olacağını düşündükleri söylenebilir. Elde edilen bulgulara yönelik olarak aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

- Bu çalışmada hazırlanan rehber, sınıf öğretmenlerinin kullanımına yönelik olarak hazırlanmış farklı ders ve sınıf seviyelerinden örnek uygulamalar içermektedir. Bu rehber kullanılarak her sınıf seviyesi ve konu için ayrı ayrı ders materyalleri tasarlanabilir.
- Sınıf öğretmenleri hazırlanmış olan rehber yardımıyla kendi derslerine uygun olarak materyal hazırlayabilirler ve kullanabilirler. Ayrıca, sınıf öğretmenleri eğitim verdiği okulun bölgesel ve yerel dokusuna uygun olarak farklı materyaller geliştirebilirler.

- Sınıf öğretmenlerine yönelik hazırlanmış olan bu rehber geliştirilerek ortaokul öğretim programlarına uygun olarak farklı branş öğretmenlerinin kullanımına uygun hale getirilebilir.
- Öğretmenlere rehberin sınırlılıkları konusundaki düşünceleri sorulduğunda verdikleri cevaplar daha çok kendileri ya da mesleklerini icra ettikleri ortam ile ilgili olmuştur. Öğretmenler fiziki mekân ve altyapı ihtiyacından, fazladan zaman ve enerji ihtiyacından ve öğretmenlerin eğitim ihtiyacından bahsetmişlerdir. Bu durum göz önüne alınarak teknolojik altyapının geliştirilmesi gereken okullar belirlenerek bu konuda gerekli tedbirler alınabilir ve öğretmenlere hizmet içi eğitimler düzenlenebilir.
- Öğretmenlerin rehberle eklenmesini önerdikleri yazılımlar incelenerek ileride yapılacak rehber geliştirme çalışmalarına bu yazılımlar da eklenebilir.
- Bu rehberle ilgili görüşler 19 öğretmenle yapılan görüşmelerle sınırlı olduğundan çalışma grubu genişletilerek rehberin etkililiğini ve farklı değişkenlere etkisini incelemek için deneysel çalışmalar yapılabilir.

7. KAYNAKLAR

- Adıgüzel, A. (2010). İlköğretim Okullarında Öğretim Teknolojilerinin Durumu ve Sınıf Öğretmenlerinin Bu Teknolojiyi Kullanma Düzeyleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi-15*, 1-17.
- Akdağ, M., & Tok, H. (2008). Geleneksel Öğretim ile PowerPoint Sunum Destekli Öğretimin Öğrenci Erişimine Etkisi. *Eğitim ve Bilim*, Cilt 33, Sayı 147.
- Akkoyunlu, B. (1995). Bilgi Teknolojilerinin Okullarda Kullanımı Ve Öğretmenlerin Rolü. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 105-109.
- Alkan, C. (1974). *Eğitim Teknolojisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt:7,Sayı:1 .
- Altinkaya, H. (1998). *Türkiye'de Bilgisayar Destekli Eğitimin Gelişimi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aqda, M. F., Hamidi, F., & Rahimi, M. (2010). *The comparative effect of computer-aided instruction and traditional teaching on student's creativity in math classes*. Tahran: Science Direct.
- Arslan, A. (2006). Bilgisayar Destekli Eğitim Yapmaya İlişkin Tutum Ölçeği. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:3, Sayı:2, 24-33.
- Arslan, B. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitime Tabi Tutulan Ortaöğretim Öğrencileriyle Bu Süreçte Eğitici Olarak Rol Alan Öğretmenlerin BDE'e İlişkin Görüşleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 67-75.
- Aşkar, P., & Erden, M. (1986). Mikrobilgisayarların Okullarda Kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 21-24.
- Aygün, H. A. (2009). *Yeni İlköğretim Programının Uygulanmasıyla Eğitim Teknolojileri Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri (İstanbul İli Ümraniye İlçesi Örneği)*. Sakarya.
- Barrow, L., Markman, L., & Rouse, C. E. (2008). *Technolonogy's Edge: The Educational Benefits of Computer-Aided Education* . Cambridge : Nber Working Paper Series.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

- Çekbaş, Y., Yakar, H., Yıldırım, B., & Savra, A. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitimin Öğrenciler Üzerine Etkisi. *TOJET*, Volume 2, Issue 4, Article 11.
- Çeliköz, N. (1997). Türkiye'de Bilgisayar Destekli Öğretimle İlgili Yapılan Çalışmalar. *Eğitim Yönetimi*, 479-498.
- Çepni, S. (2007). *Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş*. Trabzon: Üçyol Kültür Merkezi Yayınları.
- Çetin, Ö., Çakıroğlu, M., Bayılmış, C., & Ekiz, H. (2004). Teknolojik Gelişme için Eğitimin Önemi ve İnternet Destekli Öğretimin Eğitimdeki Yeri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 1303-6521 cilt:3.
- Çobanoğlu, İ. H. (2010). *Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Teknolojilerini Kullanımı ve Bilgisayar Teknolojilerine Yönelik Tutumları*. Samsun.
- Dağal, A. B., Balat, G. U., Kanburoğlu, V., Şallı, D., & Birbir, Y. (2015). The development of English computer aided education program for acquisition of color, number and shape concepts in preschool children without foreign language education background. *Science Direct-176*, 87-94.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S., & Esede, Y. (2001). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Dexter, S., & Riedel, E. (2003). Why improving preservice teacher educational technology preparation must go beyond the college's walls. *Journal of Teacher Education*, 54(4), 334-346.
- Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Intel Öğretmen Programı. (2003). 12 09, 2015 tarihinde Milli Eğitim Bakanlığı: <http://ogretmenprogrami.meb.gov.tr/projelisim.asp> adresinden alındı
- Engin, A. O., Tösten, R., & Kaya, M. D. (2010). Bilgisayar Destekli Eğitim. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 69-80.
- Ergün, M. (1998). İnternet Destekli Eğitim. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Eyidoğan, B. (2009). *Bilişim Teknolojileri Dersinin İlköğretimde Seçmeli Ders Olmasına İlişkin Öğretmen Görüşleri*. Eskişehir.
- Gündüz, Ş., & Odabaşı, F. (2004). Bilgi Çağında Öğretmen Adaylarının Eğitiminde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Dersinin Önemi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Halis, İ. (2002). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Hongtao Cai, Y. W. (2012). Research and Development Based On Interactive Computer Aided Instruction Software. *Science Direct*, 420-424.
- İmer, G. (2000). *Eğitim fakültelerinde öğretmen adaylarının bilgisayar ve bilgisayar eğitimi kullanmaya yönelik nitelikleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- İTÜ. (2013). *İnternetin Tarihçesi*. 12 09, 2015 tarihinde İstanbul Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı: <https://bidb.itu.edu.tr/seyirdefteri/blog/2013/09/07/internet'in-tarih%C3%A7esi> adresinden alındı
- Jhurree, V. (2005). Technology integration in education in developing countries: Guidelines to policy makers. *International Education Journal*, 467-483.
- Kahraman, E. (2013). *Türkçe Öğretmenlerinin Bilgisayar Destekli Eğitime ve Teknolojiye Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Niğde.
- Karalar, H., & Sarı, Y. (2007). Bilgi Teknolojileri Eğitiminde BDÖ Yazılımı kullanma ve Uygulama Sonuçlarına Yönelik Bir Çalışma. *Akademik Bilişim*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Karasar, N. (2003). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Khan, S. (2006). *Khan Academy*. 05 21, 2014 tarihinde Khan Academy Türkçe: <http://khanacademy.org.tr/> adresinden alındı
- Kiper, A. (2008). *İlköğretim öğretmenlerinin bilgi teknolojilerini derslerde kullanım durumları ve bilgi teknolojileri ile ilgili almış oldukları hizmet içi eğitimler hakkındaki görüşleri (Sakarya ili Örneği)*. Ankara.
- Lai, C.-C. (2006). The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition. *National Journal For Publishing and Mentoring Doctoral Student Research*, Cilt:3 S:1.
- Mathew, S. K. (2004). *An Investigation into the İmplementation of Computer Assisted Education in Outcomes- Based Education: A Case Study at Sterling Primary School in East London*. South Africa: Department of Didactics of the Faculty of Education, University of Pretoria.
- Microsoft. (2014). *Publisher'da yayın oluşturma*. 05 21, 2014 tarihinde Office: <http://office.microsoft.com/tr-tr/publisher-help/HP003076389.aspx> adresinden alındı

- Microsoft. (2014). *Windowslive Movie Maker*. 05 21, 2014 tarihinde <http://windows.microsoft.com/tr-tr/windows7/products/features/movie-maker> adresinden alındı
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2005). *MEB Mevzuat*. 05 21, 2014 tarihinde http://mevzuat.meb.gov.tr/html/13508_0.html adresinden alındı
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). *Bilişim Teknolojileri Formatör Öğretmen Eğitimi Programı*. 05 21, 2014 tarihinde Bilişim Teknolojileri Formatör Öğretmenliği: http://bitefo.meb.gov.tr/24_bitefo.pdf adresinden alındı
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2009). *İlköğretim 1. 2. ve 3. Sınıflar Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu*. 05 21, 2014 tarihinde <http://talimterbiye.mebnet.net/Ogretim%20Programlari/ilkokul/2010-2011/HayatBilgisi-3.S%C4%B1n%C4%B1f.pdf> adresinden alındı
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü*. 05 21, 2014 tarihinde Bilişim Teknolojileri Formatör Öğretmenliği: <http://bitefo.meb.gov.tr/detay.asp?git=mufredat&goster=58&hit=> adresinden alındı
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü*. 05 21, 2014 tarihinde <http://yegitek.meb.gov.tr/www/tarihce/icerik/15> adresinden alındı
- Özbey, N. (2011). *İlköğretim Bilgisayar Dersi (1-8 sınıflar) Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Kars İli Örneği)*. Kars.
- Özmen, H., & Kolomuç, A. (2004). Bilgisayarlı Öğretimin Çözümler Konusundaki Öğrenci Başarısına Etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 57-68.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2008). Research on Design And Development. S. J. M, M. M. D, M. J. Van, & D. M. P içinde, *Handbook of Research for Educaitional Communiations and Technology (3rd Edition)* (s. 748-757). New York: Taylor & Francis e-library.
- Seferoğlu, S. (2008). İlköğretim Okullarında Teknoloji Kullanımı: Yaşanan Sorunlar, Gözlemler ve Çözüm Önerileri. *Eğitimde Küreselleşme ve Bilişim Teknolojileri I. Uluslararası Konferansı* (s. 45-53). Bakü: Azerbaycan Devlet Pedagoji Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi.
- Seferoğlu, S. S. (2009). İlköğretim Okullarında Teknoloji Kullanımına Yöneticilerin Bakış Açılıarı. *Akademik Bilişim*. Şanlıurfa: Harran Üniversitesi.

- Seven, M. (2013). *Windowslive Moviemaker*. 05 21, 2014 tarihinde Milli Eğitim Bakanlığı:
http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/22/08/144240/dosyalar/2013_06/17125301_windowslivemoviemaker.pdf adresinden alındı
- Soysal, E. (2015). *Bilişim Teknolojilerinin Eğitimde Ölçme Aracı Olarak Kullanılması ve Örnek Uygulama Olarak "Moddle" Kullanımı Batman İli Örneği*. Gaziantep.
- Şahan, H. H. (2005). *İnternet Temelli Öğrenme Eğitimde Yeni Yönelimler*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Şimşek, H., & Yıldırım, A. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin yayıncılık.
- Tandoğan, M., Özer, B., Akkoyunlu, B., Kaya, Z., Odabaşı, F., Deryakulu, D., et al. (1998). Bilgisayar ve Eğitimde Kullanılması. B. Akkoyunlu içinde, *Çağdaş Eğitimde Yeni Teknolojiler* (s. 31-45). Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Temelli, D. (2011). *Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Öğretmen Adaylarının Öğretmenlik ve Bilgisayar Öğretimi Öz Yeterlilik Algıları*. Çanakkale.
- Toğrul, Z. (2012). *Okul Öncesi Fen Eğitiminde Rehber Materyallerin Hazırlanması*. Kars.
- Tuti, S. (2005). *Eğitimde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Performans Göstergeleri, Öğrenci Görüşleri ve Özyeterlilik Algıları İncelenmesi*. Ankara.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education. (2014). *ICT in Primary Education Analytical Survery*. Moskova: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Uşun, S. (2000). *Dünyada ve Türkiye'de Bilgisayar Destekli Öğretim*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Varış, Z. (2008). *İlköğretim Okullarında Öğretmenlerin Bilgi Teknolojileri Okuryazarlık Düzeyleri ve Bunları Kullanım Durumlarının Belirlenmesi*. Ankara.
- Varol, N. (1997). Bilgisayar Destekli Eğitim. *Türk Cumhuriyetleri ve Asya Pasifik Ülkeleri Uluslararası Eğitim Sempozyumu*, (s. 138-145). Elazığ.
- Vedi, B. (2013). *İlk ve Ortaokul Yöneticilerinin Bilgisayar Teknolojisini Kullanma Düzeylerinin Değerlendirilmesi*. İzmir.

- Yalın, H. İ. (2002). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Ya-nan, Z. (2013). *Analysis of Advantages and Disadvantages of Computer-assisted Instruction in English Teaching*. Nanyang: School of Foreign Languages, Nanyang Institute of Technology.
- Yanpar, T., & Yıldırım, S. (1999). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yurdakul, C., & Çağlayan, M. U. (1997). *Bilgi Teknolojileri Türkiye İçin Nasıl Bir Gelecek Hazırlamakta*. Ankara: Türkiye İş Bankası.



8. EKLER

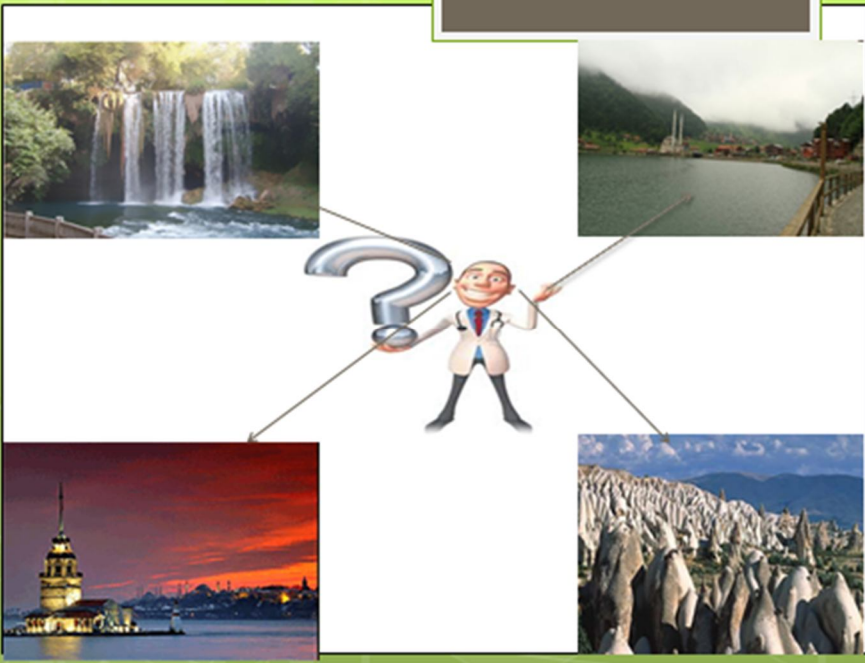
8.1. Ek-1

Güzel Ülkem Türkiye

- *Türkiye'de görmek istediğiniz yer/yerler nerelerdir? Neden?*
- *Türkiye'de nerede yaşamak istersiniz? Neden?*



The top section of the slide features a white background with a green border. At the top center, the title "Güzel Ülkem Türkiye" is written in red. Below the title, two bullet points in italics ask about desired locations and reasons for living there. At the bottom, two rectangular images are displayed side-by-side: the left one shows a large, multi-story building nestled in a lush, green mountainous area, and the right one shows a sandy beach with a red paraglider in the sky over the ocean.



The bottom section of the slide features a white background with a green border. In the center, a cartoon character in a white lab coat and blue tie holds a large, metallic question mark. Four lines radiate from the question mark to four rectangular landscape photographs: a waterfall in a forest, a lake with a boat, a sunset over a city with a prominent tower, and a rocky, mountainous landscape.

Güzel Ülkem Türkiye



Güzel Ülkem Türkiye

Konu burada sona ermiştir
Dinlediğiniz için teşekkürler





Canlıların evlerini öğreniyorum

Resmi inceleyiniz. Resimdeki hayvanların yuvaları var mı? Söyleyiniz.

Her canlı bir yuvaya ihtiyaç var. Kedi ve yavru- larının yuvaları olmadığı için üzgünler.

Annemden izin alalım. Onlara biz bir yuva yapalım ve süt verelim.

1. Canlı denince aklınıza neler geliyor?
2. Yuva denince ne anlıyorsunuz?
3. Evlinizin olması neden önemlidir?

En çok sevdiğiniz hayvan hangisidir? Boş alana en sevdiğiniz hayvanı çiziniz ve boyama yapınız

CANLILARIN EVLERİ

Sayfa 2

Canlıların evlerini öğreniyorum

Bütün canlıların yaşadıkları yerlerde evleri vardır.

Neden korunma ve barınma ihtiyacı duyarız?
Bizler korunmak için ne yaparız?
Sizler yağmur Yağarken nasıl davranırsınız?
Canlıların yuvaları Nerededir?

Sıcak Yuva

1) Aşağıdaki resimlerden hangisine yağmurda kalan bir köpeğin ihtiyacı vardır? Uygun kutucuğu işaretleyiniz.

2) Kiş uykusuna yatacak olan bir oyu için aşağıdakilerden hangisi önemlidir? Uygun kutucuğu işaretleyiniz.

3) Aşağıdakilerden hangisi insanların temel ihtiyaçlarından biridir? Uygun kutucuğu işaretleyiniz.



Sayfa 3

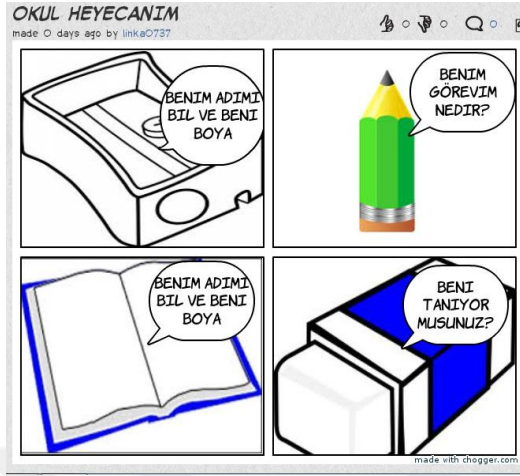
4) Aşağıdaki resimleri inceleyiniz. Resimlerdeki canlıların neden yuvaya ihtiyacı olduğunu açıklayınız.



Her canlının Yuvası vardır. Kendi korunma ve barınma ihtiyaçları için yuvada yaşar. Şimdi sizde istediğiniz hayvan için yuva Çiziniz ve boyayınız?

8.3. Ek- 3

Chooger programı ile hazırlanan hayat bilgisi ders broşürü



8.4. Ek-4

Görüşme formuna katılan sınıf öğretmenlerinin tablosu

Katılımcı numarası	Yaşadığı şehir	Katılımcı yaşı	Çalışma yılı tecrübesi
1	Ankara	28	4
2	Antalya	30	6
3	İstanbul	29	5
4	İstanbul	28	3
5	İstanbul	33	7
6	İstanbul	28	4
7	İzmir	31	3
8	İzmir	28	2
9	İzmir	29	4
10	Kahramanmaraş	30	6
11	Konya	27	2
12	Konya	26	1
13	Manisa	34	6
14	Manisa	28	2
15	Manisa	28	4
16	Muğla	30	4
17	Lefkoşa	26	2
18	Lefkoşa	40	13
19	Lefkoşa	28	2