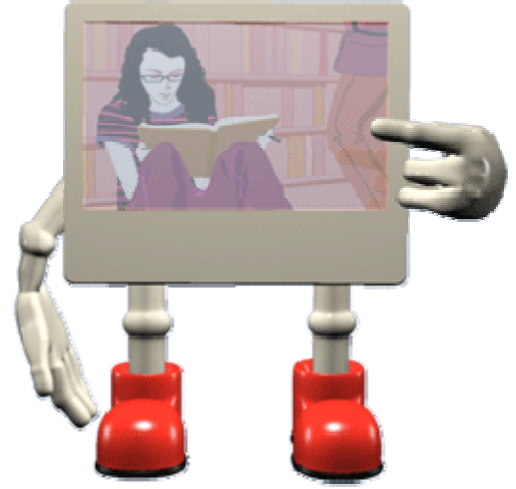


## ÖĞRETİM TASARIMI

Web tabanlı öğretim ortamlarının iki önemli unsuru Horton (2001) tarafından açıkça belirtilmiştir. Bunlardan ilki ideal öğrenci, ikincisi ise ideal eğitimidir. Bu iki unsur arasındaki ilişkinin temeli; etkili bir çalışma gerçekleştirebilmek için, web tabanlı eğitimin çoğunlukla ideal öğrenciye ihtiyaç duymasıdır. Ideal öğrenciye ek olarak, ideal eğitim bu öğrencilerin gereksinimlerini karşılamalıdır. Şimdi sorulması gereken soru; ideal öğrenci ve **ideal eğitimin** temel özellikleri nelerdir?



### İdeal Öğrenci

Farklı bireysel özelliklerden dolayı teknoloji tabanlı uygulamalar insanlar üzerinde aynı etkiyi göstermemektedir. Bazı çevreler teknolojik kaynaklardan daha fazla yararlanma şansına sahiptir. Web tabanlı öğretim ortamlarında kimlerin daha başarılı olacağını belirlemek bu nedenle önemlidir. Horton (2001) ideal öğrencinin kim olduğunu şu şekilde vurgulamıştır:

- Öğrenmeye açık ve öğretim almaya engeli olmayan,
- Kendi kendini kontrol edebilen, zamanı iyi yöneten, yalnız çalışmaktan hoşlanan,
- Yazma becerileri iyi olan,
- Bilgisayar kullanma yeterliliklerine sahip,
- Ticaret ve eğitimde teknoloji kullanımına karşı olumlu düşüncelere sahip,
- Yeni bilgiler edinmeye yatkın ve bunu kolayca gerçekleştirebilen,
- Çıkan teknik sorunlara karşı rahat olabilen ve bu sorunlarla başa çıkabilen,
- Belirli bir amaca sahip olan,
- Alanında yeterli ve temel alan bilgilerine sahip olan.

ideal öğrenci web tabanlı öğretim için gereklidir fakat yeterli değildir. İyi yapılandırılmış öğretim bu öğrencileri amaçlar doğrultusunda desteklemelidir. İdeal öğretim iyi uygulandığında hedeflenen amaçları başarmak mümkündür.

### İdeal Öğretim

İdeal bir öğretimde, öğretim etkili olmalı ve kesin amaçlar tam olarak tanımlanmalıdır. Böylece öğrenciler yeni bilgileri daha az zaman harcayarak kazanabilirler. Ayrıca amaçlar, öğretimin faydalarını önceden tahmin edebilecek öğrenciler için açık olmalıdır. Tasarımcılar web tabanlı öğretim kursunda mümkün olan tüm modelleri kullanabilirler. Önemli olan katılımcıların memnuniyeti ve öğrenme sonuçlarıdır. İdeal öğretimi şekillendirmenin en iyi yolu öğrenci gereksinimlerini tanımlamaktır.



Öncelikle öğretim tasarımcıları öğrenciyi, öğrenmeyi ve buna ilişkin öğretimi tanımlamalıdır, web tabanlı öğretimi geliştirme süreci bu konular ışığında dikkate edilmesi gereken diğer önemli konudur. Bu geliştirme sürecinde, yazılım geliştirme modelleri uygun bir rehber olabilir. Bazı durumlarda, bir yazılım geliştirme modeli projeyi tamamlamak için yeterli olabilir, bazı durumlarda ise, projeyi tek bir modelle bitirmek mümkün değildir. Bundan dolayı yazılım geliştirme modellerinin bir birleşimi oluşturulabilir. Bu bölümde önemli yazılım geliştirme modelleri açıklanacaktır.

## Öğretim Başarısı İçin Üç Öncelik

E-öğrenme ortamlarında, birçok unsur amacı kolayca olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu durum e-öğrenmenin sınırsız fırsatlar sunan yapısından kaynaklanmaktadır. Öğrenci aynı anda hem en yararlı hem de gereksiz bilgileri bir arada bulabilir. Bu nedenle e-öğrenme programı tasarımcıları geliştirdikleri e-öğrenme ortamlarının başarısından sorumludur. Başarılı tasarımlar için üç ana nokta gerekmektedir (Allen, 2003).

- Tasarımcılar öğrencilerin öğrenmeye üst düzeyde güdülenmiş olduklarını garanti etmelidirler. Güdülenme öğrenme için gereklidir. Özellikle e-öğrenmede sadece gerekli değil zorunludur. Güdülenme aktivitelere katılım ve tekrar ile desteklenebilir. Güdülenme insanların yeni bilgiler öğrenme yolları bulmasını sağlar. Her ne kadar esas amaç güdülenme olmasa da, öğretim programı kişisel güdülenme düzeyini artırıcı bazı nesnelere sağlamalıdır.
- Tasarımcılar uygun içerik için öğrencilere rehberlik etmelidir. Yüksek güdülenme düzeyine sahip kişiler her zaman yeni bilgi arayışı içinde olurlar. Ortamın kullanım gereksinimleri güdülenme için karşılıklı aktiviteler

sağlayamaz. Aksine bu tarz aktiviteler öğrenmeyi desteklemek yerine güdülenmeye engel olabilir. E-öğretim programı katılımcılar için anlaşılabilir içerik sunmalıdır. Bu içerik bazen düşük yetenekli öğrenciler için yapılandırılabilir, aynı zamanda üstün yetenekli öğrenciler için daha karmaşık ve çalışma gerektiren bir hale getirilebilir. Ortam öğrencilerin kişisel özellikleri ve gereksinimlerinin birleşimi olarak uyarlanmalıdır. E-öğrenme içeriği geliştirmek çok önemli bir konudur. Tasarımcılar kendi hedef kitleleri için uygun içeriği şekillendirme konusunda yetenekli olmalıdır. Özet olarak, öğrencileriniz, bilişsel, duyuşsal ve diğer öğrenme kazanımları açısından e-öğrenme içeriklerinden tatmin olmalıdır.

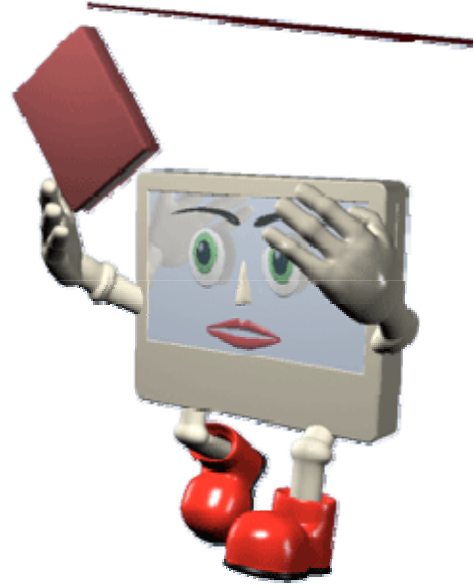
- c. Tasarımcılar anlamlı ve hatırlanabilir öğrenme deneyimleri sağlamalıdır. Güdüleme ve iyi hazırlanmış materyaller gereklidir fakat e-öğrenme programı için yeterli değildir. Öğrenme deneyimleri, eğer gerekirse tüm durumlar için geliştirilebilir olmalıdır. Diğer bir deyişle, bu deneyimler gerekli her durum için kullanılabilir olmalıdır. Bu öğretimin yararı ve iletimiyle ilgilidir. Öğretimin iletimini en üst seviyede desteklemek için, öğretim ya da öğrenme aktiviteleri kolayca hatırlanabilir ve anlamlı olmalıdır. Öğrenci öğretimden hiçbir şey anlamazsa, devam etmek saçma olacaktır. Tasarımcılar yeni bilgileri yapılandırırken seviyesi en düşük olan grupları göz önünde bulundurmalıdır. Böylece yeni bilgileri öğrenmek mümkün olacaktır. Diğer bir nokta ise, bir şey öğretilirken birden fazla yol sunulmasıdır. Böylece tasarımcı sadece bilişsel anlamda değil diğer özellikleri dikkate alarak her seviyeden öğrenciye yeni bilgileri alternatif yöntemler ile sağlayabilir. Öğretim ortamının anlamlılığı sürekli olmalıdır. Anlamlı deneyimler gereklidir fakat tek başlarına tam anlamıyla başarılı e-öğrenme programlarını destekleyemezler. Her anlamlı deneyim hatırlanabilir olmalıdır, böylece tasarlanan tüm öğretim programlarının amacı olan iş hayatındaki uygulamalarda kullanılabilirler. Allen (2003), e-öğrenme deneyimlerinin hatırlanabilir olması için bazı tavsiyelerde bulunmuştur. Tasarımcılar;

1. İlginç içerikler ve hikâye durumları,
2. Gerçek dünya veya gerçekçi ortamlar,
3. Problem çözme senaryoları,
4. Benzetimler (Simülasyonlar),
5. Riskli ortamlar ve sonuçları,
6. Cazip temalar,
7. Çekici araçlar ve arayüz elemanları,
8. Alıştırma ve uygulama,
9. Mizah gibi

Öğeleri kullanabilirler.

## Öğrenciler Öğrenmeye Üst Seviyede Güdülenmiş Olmalı

Güdüleme öğrenme için gereklidir. Çünkü öğrenci dikkatini sürekliliğini sağlayarak, öğrencinin öğrenme aktivitelerine katılımını sağlar. İyi motive olmuş öğrenciler, öğrenmek için bir yol bulurlar. Eğer iyi güdülenirlerse , bilginin kaynağını ulaşmak, iyi uygulamalar yapmak ve yaratıcı ürünler ortaya çıkartmak için çalışacaklardır. Ayrıca, birbirlerini destekleyecekler, bilgi alışverişinde bulunacaklar ve tamamlanması gereken eksik parçaları olduğunu düşündükleri çalışmalar için grup oluşturacaklardır. Eğer öğretim programınız sadece bunu sunabiliyorsa, belki de kazanılması düşünülmemeyen bir savaşı kazanmak gibi imkansız görünen bir şeyi başarmış olacaksınız. Şimdi bu iki önceliği göz önünde bulundurarak, daha az enerji harcayarak iyi sonuçlar elde edebilirsiniz.



## Uygun İçerik İçin Öğrencilere Rehberlik

İyi güdülenmiş öğrenciler, öğrenmelerine yardımcı olacak herhangi bir şey için aktif katılım sağlamaya isteklidirler. Güdülenmenin yanı sıra, bu güdülenmeyi olumsuz bir şekilde etkilemeden, uygun materyalleri zamanında ve yerinde sağlamak da önemlidir.

Bunun için görünürde olan sıradan içeriğe daha fazla özellikler eklemek gerektirebilir. Ayrıca, burada sadece anlaşılabilir ve açık içerik yaratmanın yanı sıra hatalı içerik hazırlanmasına da dikkat etmek gerekmektedir. Her bir öğrenci için uygun içeriği sunduğunuzdan emin olmak için öğrencilere uygun öğrenme materyallerini kullanabilmede en iyi yönlendirmeyi sağlamak veya öğretmen adayları öğrenci gereksinimlerine göre hangi materyali ne kadar kullanabileceklerine dair bir değerlendirme yapmak gerekir. E-öğrenme içeriğe ulaşım açısından var olan eğitim programlarına göre daha

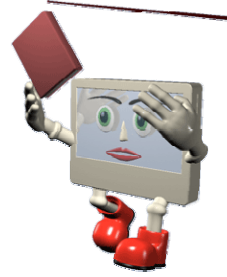
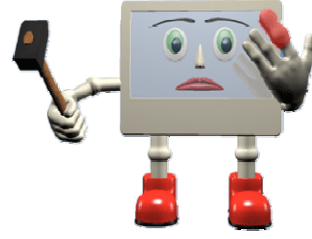


caziptir.

## Anlamlı ve Hatırlanabilen İş Deneyimleri Sağlamak

Güdüleme ve iyi materyal olması bazen insanların gerekli seviyede çalışması veya yeterince okuma yapması için olanak sağlamayabilir. Birçok durumda, güdüleme, kaynak olarak iyi materyal sağlama ve sürekli bir performans gelişimine erişmek arasında büyük fark vardır. Bu yüzden faydalı bir öğrenme deneyimi hazırlamak gereklidir.

İyi bir konuşma yapmak için, zor bir müşteri ile baş etmek için veya karışık bir projeyi yönetmek için mesela birçok şey okuyabilirsiniz fakat yeterli seviyede beceriye erişmek için rehberlik ve pratik hala gereklidir. Birçok durumda, öğrencinin yönlendirmenin zor olduğu ve hataların insanlara, malzemelere, materyallere veya işe zarar verebileceği iş ortamında hata yapmasındansa; öğrenme ortamında hata yapması tercih edilir, eğer tabii ki bu yönlendirme mevcut ve yapılması beklenen hatalar zarar vermeyecek bir şekilde tasarlandıysa.



## Anlamlı Deneyim

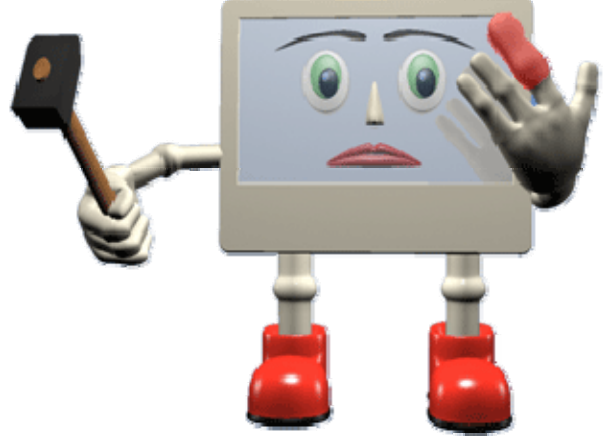
Eğer öğrenci için anlamlı olmazsa, oluşturulan öğrenme deneyiminden de bir şey kazanamaz. Bu öğretimin iyi planlanmadığını gösterir. Bilginin çok fazla öğrenciye tek kanaldan iletilebileceği bir ortamı tasarlayan insanların (örnek: sınıf sunumlarını) yavaş öğrenen öğrencilere göre mi yoksa daha hızlı öğrenen öğrencilere göre mi hitap edeceklerine karar vermeleri gerekir. Bu yaklaşım genellikle bir düzeye göre düzenlenme yapıldığı için öğrenme kayıplarına yol açar.

Öğrenciler öğrenmeyi kolaylaştırmak için geliştirilen anlamlı uygulamaları tam tersine iyi idrak edemiyorlarsa, öğrenme deneyimi çok az bir fayda sağlar. Bu uygulamaları istediğimiz düzeyde hazırlayabilmek için öğrencilerin yapacakları işlerdeki görevlerin uygulamaya uygun olmasına veya yeni uygulama tarzının eskilerine göre daha avantajlı olduğunu vurgulamak gerekir. Ancak, farklı öğrenciler farklı işler yaparken, aldıkları eğitimin onların şahsi sorumlulukları ve yetenekleri için gerekli olduğunu anlamalarına yardım etmek önemlidir. Bu durumu onların kendiliğinden anlayacağını varsaymamanız yararınıza olacaktır.

İyi tasarlanmış bir e-öğrenme her öğrenci için anlamlı olacaktır. Bu durum öğrenci performansını, gereksinim hissetmesini, istekli olma seviyesini, uygun aktiviteleri seçebilmesini ve onlar için anlamlı olan deneyimlere katılmalarını sağlayacaktır.

### Hatırlanabilir Deneyim

Diğer taraftan, e-öğrenme ortamının iletmeye çalıştığı bilgi ve deneyim kolaylıkla unutulursa ve buna ek olarak eğitim programından kısa bir süre sonra öğrenciler bunları uygun iş ortamlarında uygulamaları da eklendiğinde öğrenilen her şey boşa gitmiş olacaktır, Eğitime harcana para işverenler için bir yükür. Genellikle eğitimin amacı işçilere eğlenceli bir zaman geçirme imkânı sağlamak değildir. İşveren, işe personelinin becerilerini geliştirmemiş bir şekilde dönmeleri istememektedirler. E-öğrenme bu açıdan eğitimi alan kişilere hatırlanabilir deneyim kazanma konusunda birçok olanak sunar. Örneğin;



- İlginç ortamlar ve sürpriz etkisi yaratan durumlar,
- Gerçek dünyada veya gerçek bir ortamda problem çözmeye yönelik senaryolar,
- Benzetimler (Simülasyonlar),
- Risk durumları ve sonuçları,
- Etkileşimli temalar,
- Etkileşimli medya ve arayüz elemanları,
- Alıştırma ve geliştirme çalışmaları,
- Mizahi materyaller.