

İçerik Yapisi Ve Siralaması

İçeriğin belirlenmesi ve bir sıraya sokulması e-öğrenme uygulamaları ile ilgili en önemli öğretim tasarımı sorunudur. Bir öğretim tasarımı sürecinde, tasarımcılar hangi içeriği dâhil edecekleri, bu içeriği nasıl ve hangi sıra ile kullanacakları ile ilgili sorulara cevap bulmaya çalışırlar. Başka bir deyişle, tasarımcı öncelikle uygun olan içeriği seçer, ikinci olarak onu en uygun biçime dönüştürür ve son olarak da onu devam eden bir yapıya koyar.

İçerik Nedir?

İçerik öğretim tasarımında tartışılan önemli konulardan biridir. İçerik ile ilgili kesin bir sonuca varılamamıştır çünkü bir dersin içeriği durumdan duruma değişebilir. Kesin bir standart koyulamaz. İçerik ile ilgili en iyi belirleyici dersin öğrencinin isteklerini ne ölçüde yansıttığıdır.

Allen (2003) içeriğin tanımı ile ilgili değişik tanımlar ortaya atmıştır. Bunlar aşağıda listelenmiştir:

<i>Bilgi Tabanlı</i>	İçerik bütün bilgilerdir. Örnek olarak; gerçekler, kavramlar ve öğrenilen prosedürler. Mesela detaylı bir taslak bileşenleri tanımlayabilir.
<i>Hedef Tabanlı</i>	İçerik davranışsal kazanımları belirleyen öğrenim amaçlarının birikimidir. Örnek olarak; öğrenim aktivitesinin sonucunda, öğrenciler güneş sistemindeki 4 gezegenin adını söyleyebilir olacaklar.
<i>Medya Tabanlı</i>	Öğretim uygulamalarının içeriği tamamen yazı, resim, video ve diğer çoklu ortam bileşenleridir.
<i>Deneyim Tabanlı</i>	İçerik, öğrenim amaçlarını, medyayı, ilişkileri ve değerlendirme aktivitelerini içeren bir öğrenim uygulanmasındaki bütün öğretim bileşenlerinin toplamıdır.

Kim İlgilenir?

Standart tanımındaki eksikler kendi başlarına önemli bir sorun olmayabilir fakat e-öğrenme hakkında neyin iyi neyin kötü neyin uygulanamaz olduğu hakkında bir çok yanlış anlaşılma olduğu açıktır. İçeriğin değişen tanımları yanlış anlaşılmalara yol açabilir çünkü bir insanın içeriğin nasıl anlayacağını tahmin etmek tamamıyla yanlış bir yoldur.

Bu içeriğin hangi tanımının kullanıldığına göre değişir. Bilginin dikkatli bir şekilde sunulması, belki de iyi bir navigasyon kontrolü ile, için bilgi tabanlı tanımı öne sürenler yöneticilerin etkileşime çok az önem verdiğini düşünürler.

İçerik Merkezli Tasarım

İçerik öğrenciye olabildiğince açık bir şekilde sunulmalı anlamlı ve hatırlanabilir deneyim olarak düşünülmelidir. İçerik merkezli tasarımın ana amacı öğrencinin deneyimlerine olabildiğince az

odaklanmaktadır. İçerik merkezli tasarım öğrencinin bakış açısından çok alan uzmanlarının bakış açısına göre yapılandırılmıştır. Bazen aydınlanmak veya içeriğin sıralandırılması için öğrenci de göz önünde bulundurulur. İçerik merkezli tasarım yetişkinlerle ilgili eğitim programları hazırlarken tamamen yeterli olmayabilir. Buna ek olarak, eğer tasarımcılar hatırlanabilir ve anlamlı aktiviteler sunmazsa, uygulama öğrencinin ihtiyaçlarına bir çözüm bulmaktansa bir sorun haline gelir. Bu yüzden, içerik merkezli tasarımı kullanırken tasarımcılar her basamağı dikkatli bir şekilde tanımlamalıdır.

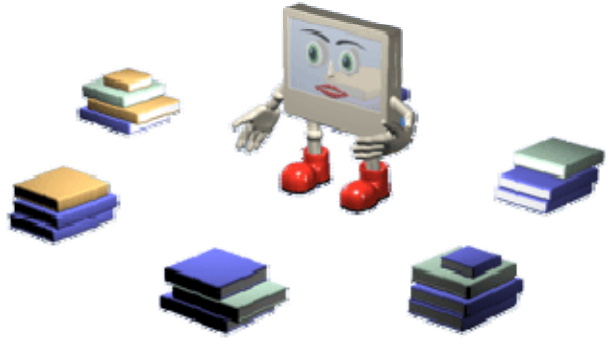
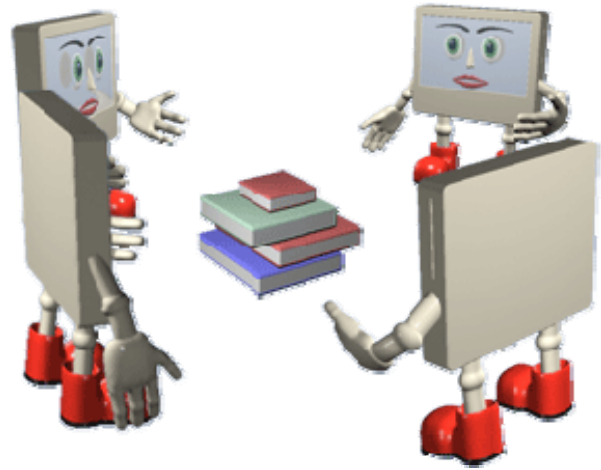
Öğrenci Merkezli

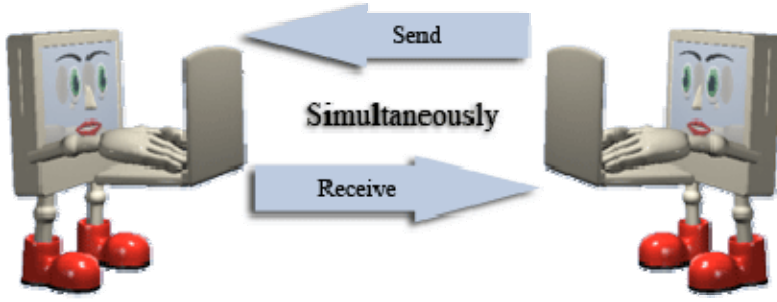
İçeriği tamamen hatasız bir şekilde sunmak başarılı sonuçlar doğurmayabilir. Tamamlanmış bir sunum eğer öğrencinin isteklerini karşılamıyorsa bu onlara bir anlam ifade etmeyebilir. Öğrenci merkezli tasarımlar aktivitelere ve olayları öğrenciyi göz önünde bulundurarak odaklanır. Öğrenci öğrenirken kendi başına bir şeyler yapmalı ve eğer bunu yapabilirse ödülleniilmeli, ama tam tersi, yapamazlarsa yardımla desteklenmelidirler. Görev bittikten sonra öğrenci eski bilgilerine yenilerini eklemelidir. Bu öğrenciye gerekli ve sonradan ortaya çıkan görevler verilmesiyle sağlanabilir. Bu sayede, öğrenci bazı ipuçları bulabilir ve noktalar arasında bağlantı kurabilir.

Eşzamanlı veya Eşzamansız?

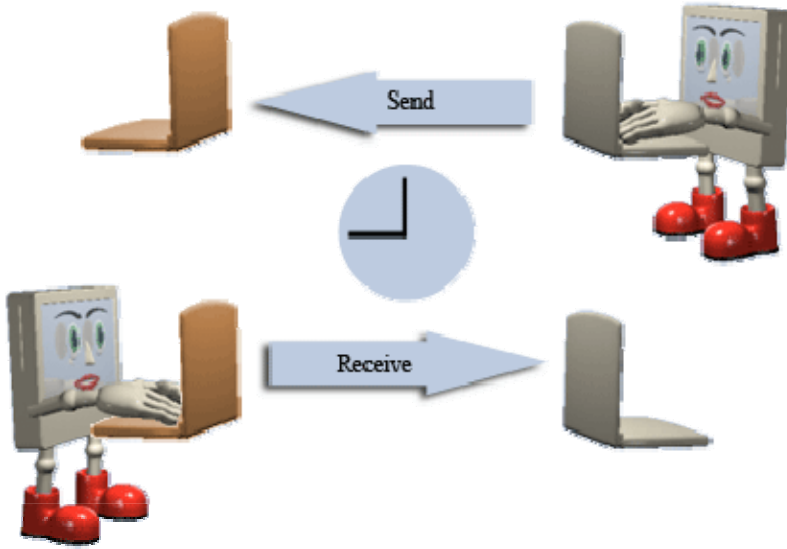
Tasarımcıları bekleyen bir başka sorun da e-öğrenme uygulamalarının eş zamanlı olup olmayacağıdır. Bir diğer olasılık da bu ikisinin birlikte olmasıdır. Cevaplanması gereken en önemli soru "Öğrenci kendi öğrenme zamanının kontrolünü yapabilir mi?". Bu sorunun cevabı tasarımcılara karar vermekte yardımcı olabilir. Uygulama terimi olan eşzamanlı ve eşzamansız bireysel öğrenme ortamlarına gruptan daha uygundur.

Eşzamanlı: Herkes etkinliğe aynı anda katılmalı. Böyle olaylar gerçek zaman veya canlı olaylar olarak da adlandırılır. Örnek olarak, Chat, video konferansları, ekran paylaşma, ve beyaz tahta uygulaması olabilir.





Eşzamansız: Böyle etkinlikler öğrenciye etkinliği istediği zaman yapma olanağı tanır. Örnek olarak, atılmış web mesajları, forumlar, e-postalar, ve eşzamansız araçlar.



Öğrenimin Sıralanması

İçerik merkezli ve öğrenci merkezli tasarımlar çok farklı içerik sıralamaları kullanırlar. Örnek olarak; içerik merkezli alan uzmanları 3 teknik kullanırlar. Basitten karmaşığa, kronolojik, veya hiyerarşik. Bu sıralamalar içeriğin teorik olarak analizi sonucunda ortaya çıkmıştır.

Öğrenci merkezli tasarımda, anahtar nokta öğrencilerdir bu yüzden sıralama öğrencilerin ihtiyaçları göz önünde bulundurularak hazırlanmalıdır. Öğrenciler konular arasındaki bağlantı noktalarını bilmek isterler. Ayrıca öğrenciler ilginç bir şekilde öğrenmeye heveslidirler. Tasarımcılar bilinenden bilinmeyene, yanlış anlaşılmalardan son tekniklere ve dağımalara doğru olan sıralamalar hazırlayabilir. Bu sıralamaların asıl amacı hayati amaçlara ulaşmaktır. Bu ana amacı çeşitli küçük görevler bölerek gerçekleştirilebilir.

Öğrenci merkezli sıralamada;

- Öğrencinin öncelikli yetkileri önemlidir ve öğrenme uygulanmasının başında belirlenmelidir.
- İçerik performans olaylarına bağlı olarak küçük parçalara bölünmeli.
- İçerik anlamlı bir şekilde hazırlanmalı. Fakat, öğrenci sıralamadaki mantığı yive de anlamayabilir. Zorluğun miktarı ve yeri çok önemlidir.
- İçerik öğrenci eğer isterse sağlayabileceği kadar çok görev sağlamalı. Bu görevler çok zor da olabilir genellikle etkileşimli olaylara da dayanabilir.
- Öğrenci süreci takip edebilir olmalı.

Olayları Yapılandırma

Genellikle e-öğrenme aktiviteleri için iki çeşit yapı kullanılır. Bunlar tümevarım ve tümdengelimdir. Tümevarım yapılandırmada, konunun genel bütününr küçük ve ilgili parçalardan yola çıkarak ulaşır. Bu tür bir yapılandırma öğrenci merkezli tasarımlar için daha uygundur. Diğer açıdan ise, içerik tümdengelim şeklinde de yapılandırılabilir. Tümdengelim bir yapılandırmada, öğrenci kavramları büyük bir seviyeden küçük bir seviyeye doğru anlamalıdır. Öğrenci öncelikle kavramın genel anlamını öğrenmeli daha sonra kavramı detaylı bir şekilde incelemeli.

