Navigasyon & Etkilesim

Öğrencinin İhtiyaçları Navigasyonla Belirlenir

Navigasyon bir e-öğrenme uygulamasının sunulmasına yardımcı olabilir. Çok kuvvetli bir navigasyon yapısı e-öğrenme uygulamasının verimliliğini olumlu yönde etkileyebilir.

Allen (2003) e-öğrenme uygulamalarında navigasyonun birçok faydalı servis sağlayabileceğini iddia etmektedir. Bunlar;

- Ön izlemeyi görebilme ve kişisel değerlendirme;
    - Nasıl öğrenilir?
    - Ne kadar faydalıdır?
    - Ne kadar zaman alır?
    - Ne kadar zor olabilir?
- Uygulamaya girildiğindeki tarif edebilme yeteneği;
    - Ne kadar başardınız?
    - Öğrenilmesi gereken neler kaldı?
- Genel olarak;
    - Tekrar etme ve depolama konusunda ne kadar yetenekliler?
    - Depolama yapma ve farklı soruları, farklı seçenekleri deneme konusunda ne kadar yetenekliler?

Öğrencinin e-öğrenme uygulamasına verdiği tepki genellikle sonucu etkiler. Çok güzel veya çok kötü ürünler ortaya konabileceği için ilk etki çok önemlidir. Navigasyon ilk etkinin önemli bir şekillendiricisidir. Ek olarak, kullanıcının beklentileri faydalı ve verimli bir navigasyon hazırlanarak karşılanmalıdır. Aksi takdirde, karşılanmamış beklentiler öğrencinin güdülenmesinin düşmesine neden olabilir. Navigasyon eleme yapmak için önemli bir araçtır. Bu sayede öğrenciler öğrenirken kendi tercihlerini

yapabilirler. Iyi bir navigasyon öğrenciyi A noktasında B noktasına götürecektir diye bir şey yoktur. Navigasyon hem e-öğrenmenin hem de öğrenme deneyiminin yolunu belirlemelidir.

Elektronik Performans Destek Sistemleri (EPDSs)

Elektronik performans destek sistemleri (EPDSs) navigasyon üzerine en çok yoğunlaşan uygulamalara iyi bir örnektir. EPDSs uygulayanlara yardımcı olmak için gerçek hayattan bilgi, teşvik ve veri işleme araçları sağlar. EPDSs, kullanıcıya içerikteki bilgi ve pratik yapılmış becerileri temel alarak yardım eden e-öğrenme uygulamalarından farklı olarak, kullanıcıya çalışma sırasında gerekli olan uzmanlığı sağlar. Kullanıcılar sisteme bağımlı olabilir, fakat bu bağımlılık istenilmeyen veya zarar veren durumlara sebep olmayacaj şekilde düzenlenir. Zarar veren durumlara örnek olarak; işin bir kısmı veri girme olması, prosedürler sıklıkla değişmesi, dikkatsizliklerin olması ve yapılan hataların kötü sonuçlar doğurması söylenebilir.

Navisgasyon Öğrenmeye Yardımcı Olabilir Veya Engelleyebilir

Ne istediğini bilmemek ve bilgisiz olmak gerçekten sinir bozucudur. Ilk intibalar çok iyi olmadığı sürece (belki etkileyici bir açılış veya ünle veya güven verici bir onayla terfi ettirilmek olabilir), insanlar doğal olarak yetersiz bilginin kötü haber olduğunu düşünürler. Çok büyük bir korku olmadığı sürece, umutların ve zevkli, faydalı deneyimlerin yerine endişe alır. Bu kesinlikle iyi bir başlangıç değildir.

Beklentiler ilk tavırları oluşturur. Tavırlar e-öğrenmenin faydalı olmasını engeller veya faydalı olmasına yardım eder. Insanların istediklerimizi yapması için karşılaştığımız bütün zorluklarla birlikte olumlu bir tavır da kesinlikle desteklenmesi gereken bir şeydir. Davranışları düzeltmek için harcadığımız çabalar birçok yönden bir satış sürecine benzer. Insanlardan almalarını beklemeden önce sattığımız şeyi istemelerini sağlamalıyız. Sabit bir odak ve faydaların tekrar dile getirilmesi önemlidir. Navigasyon insanların ürünlerimizi incelemelerini, onları almalarını ve faydalarının anlamlarını sağlar. Bu, bizim ürünlerimizin paketlenip insanlarla birlikte evlerine gitmesini sağlayan veya daha sonra kullanılmak üzere raflara kaldırılan bir şeydir.

Gördüğünüz gibi navigasyon e-öğrenmede sadece bir A noktasından B noktasına gitmenin ötesinde bir şeydir. Navigasyon özellikleri öğrenme deneyiminin ana bileşenini oluşturmaktadır. Iyi özellikler sadece sunumun ve etkileşimi bileşenlerin gücünü arttırmaz, öğrencilere karşılaştırma ve araştırma yapma şansı tanığı için doğrudan öğrenme deneyimi sağlar.

Öğretici Etkileşim

Öğretici etkileşimin amacı eğer insanların öğrenimi çok uzun süre sürmezse onu desteklemektir. Başka bir değişle, sizi öğrenme süreci için uyarır. Geçmişten gelen bilgileri, becerileri ve öğrenilenleri ortaya çıkarır. Bir nevi spor eğitimi gibidir. Yeni bir bölüme başlamadan önce, takım eğitim almak zorundadır. Allen (2003) eğitim amaçlı etkileşimin,

- Navigasyon
- Sunum
- Butonlar
- Kaydırma (Scrolling)
- Göz atma (Browsing)
- Bilgi çekme
- Animasyon
- Bir şeklin yavaşca döndürülmesi
- Video

ile aynı olmadığını belirtmiştir.

Eğitici etkileşim, gözlenebilir olaydan ziyade hatırlamak, sınıflandırma, analiz ve kara verme gibi iç olaylara odaklanır. Örneğin, fareye tıklama veya bir simgeyi sürükleme.

Faydalı Aktiviteler

E-öğrenme uygulamalarında, öğrenci aktif olmalarını sağlayacak aktivitelerle desteklenmelidir. Biri yeni bir bilgiyi bu insanlara anlatamaz. Yeni ilgiyi kendileri öğrenmek zorundalar. Öğretim tasarımının ana görevi öğrenciyi kendilerine çekebilen ve öğrenmeyi sağlayabilecek aktiviteler belirlemektir.

Horton (2001) tasarımcılar için faydalı olabilecek öğretim etkileşimleri önermiştir.

- Web üzerinden video ya da ses yayını
- Sunum sıralaması
- Alıştırma ve uygulama aktiviteleri
- Hazine avı
- Rehberli araştırma
- Rehberli analiz
- Takım tasarımı
- Beyin fırtınası
- Olay çalışması
- Rol oynama senaryoları
- Grup kritikleri
- Sanal laboratuarlar
- Tatbiki aktiviteler
- Öğrenme Oyunları

Etkileşimin Özellikleri

- Etkileşim öğrencileri geri bildirim almadan cevap vermeye veya bir işi yapmaya zorlar.
- Öğrenci becerilerini etkileşimli bir ortamda uygulama fırsatı sağlar.

- Elektronik perdelerin arakasında, sistem öğrencileri kendi performansına göre idare eder.
- Öğrenci hata yapma fırsatına sahiptir. Hata yaparak öğrenme güvenli öğrenme durumları için en iyi yoldur.
- Etkileşimli sistemler aynı zamandan geniş çapta kaynak sağlar.
- Etkileşim çoklu ortamı ve otomatikleşmiş izlemeyi destekleyebilir.
- Etkileşim öğrenme veya öğretme aracı olarak da kullanılabilir.

Etkileşimli Aktivite Örnekleri (1)

Aktivite	**Tanımı**	**Ne zaman kullanılır?**
Web üzerinden video ya da ses yayını	Dağıtılmış birçok öğrenci, ağ tarafından iletilen basmakalıp eğitim olaylarına tamamen katılırlar.	En iyi geleneksel sınıflarda öğretilebilen materyali öğretmek için, genellikle öğrenci ile öğretmen arasında en çok etkileşimi gerektirenler.
Sunum sıralaması	Öğrenci okur, dinler ve dikkatli bir şekilde hazırlanmış sanatsal açıklamaları web browserlardan izler.	Bütün öğrencilere yüksek kalitede uyumlu açıklamalar sağlamak için.
Alıştırma ve uygulama aktiviteleri	Öğrenci tekrarlanan bir şekilde belli bir bilgiyi veya iyi tanımlanmış bir beceriyi uygular.	Öğrencilerin gerçekleri tereddüde yer vermeden hatırlaması gereken olayları hatırlamasına yardımcı olmak için.
Hazine avı	Öğrenciler internetten veya işbirlikçi iç ağdan güvenilir kaynak bulurlar.	Öğrencilerin çalıştıkları konu ile ilgili güvenilir kaynak bulabilmeleri sağlayarak onların kendine güvenini sağlamak için.
Rehberli araştırma	Öğreneci bilgiyi toplar, analiz eder ve rapor verir.	Öğrencilerin resmi olmayan araştırma yapmalarını öğretmek için. Bu aktivite görevlerinin bir parçası resmi olamayan araştırma yapmak olan öğrenciler için faydalıdır.
Rehberli analiz	Öğrenciler veriyi, onun geçerliliğini, spot trendini ve infer principle ını değerlendirme için analiz eder.	Öğrencilere resmi analiz tekniklerini öğretmek ve onlara kendiler için olan eğilimleri ve prensipleri keşfetmeleri için yardımcı olur.
Takım tasarımı	Öğrencilerin karmaşık bir problemi çözmek veya basit bir tasarım yapmak için düzenlenmiş takımlar halinde çalışmalarını sağlar.	Takımın bir bölümü olarak uygulanan tasarım becerilerini veya basit takım çalışması becerilerini öğretmek için.

Etkileşimli Aktivite Örnekleri (2)

Aktivite	Tanımı	Ne zaman kullanılır?
Beyin fırtınası	Dağınık haldeki öğrencilerin bir probleme yaratıcı bir çözüm bulmak veya herhangi bir amacı gerçekleştirmek için beraber çalıştırması.	Beyin fırtınasını kendi hakkı için veya problem çözmeyi, yaratıcı düşünmeyi ve takım tasarımını içeren derslerin bir parçası olarak öğretmek için.
Vaka çalışması	Öğrenciler, faydalı kavramları ve prensipleri soyutlaştırmak için anlamlı ve detaylı gerçek hayat olaylarını çalışılar.	Basit bir formüle indirilemeyen karmaşık bilgileri öğretmek için. Soyut ve genel prensipleri öğretmek için belirli ve somut ayrıntıları kullanmak için.
Role-oynama senaryoları	Öğrenci, insanlar arası karmaşık etkileşimleri içeren simülasyonlardaki atanmış iş sırasını benimserler.	Insanlar arası becerilerin öğretilmesi ve insanların çabalarındaki karmaşıklığı göstermek için.
Grup kritikleri	Öğrenciler arkadaşlarından gelen eleştirileri ya kabul eder ya da tepki gösterir. Öğrencilerin başkalarının eleştirdiği bir işi sunarlar.	Öğrencilere kendi işlerini geliştirmek için eleştirel yorumlarını nasıl kullanacaklarını ve başkalarının işini eleştirirken nasıl yardımcı eşletiriler yapacaklarını öğretmek için.
Sanal laboratuarlar	Öğrenciler canlandırılmış laboratuar ortamında bir deneyi gerçekleştirirler.	Öğrencileri gerçek laboratuar aletlerini kullanmaya hazırlamak ve kendi prensiplerini ve eğilimlerini keşfetmeleri için.
Tatbiki aktiviteler	Öğrenciler ders dışında gerçek bir görevi gerçekleştirirler.	Iş üstünde nasıl çalışıldığını ve başka aktivitelerden kazanılmış soyut bilgileri nasıl kullanacaklarını öğretmek için.
Öğrenme oyunları	Öğrenciler oynayarak öğrenirler.	Öğrenme oyunları öğrencilerin çok etkileşimli bir görevi yapmalarına olanak sağlayan simülasyonlardır. Öğrencilere risk olmadan ve ödenek ayırmadan gerçek hayat deneyimleri kazandırmak için.