

WTE'nin Dağıtımı

Hedefler

Bu dersin sonunda öğrenciler

1. güdülemenin e-öğrenme üzerine etkisini değerlendirebilecek,
2. Güdülenme, algı ve ısrar arasında ki ilişkiyi değerlendirebilecek,
3. Ders bırakma oranlarını güdülemenin ne oranda etkilediğini tartışabilecek,
4. Olumsuz güdülenmiş öğrencileri tanımlayacak ve gerekli önemleri üretebilecek,
5. Sorun yaratan öğrencileri tanımlayacak ve gerekli önemleri üretebilecek,
6. Sürekli güdülenmeyi sağlayabilecek,
7. Sürekli güdüleme ile ilgili model oluşturabilecek,
8. Öğrenme gruplarını sorgulayabilecek,
9. Öğrenme grubu oluşturabilecek,
10. Eğlenceli ve ilginç e-öğrenme ortamları tasarlayabilecek,
11. Öğrencileri e-öğrenme ortamlarında ilerletecek ve teşvik edebilecek,
12. İşbirliği araçlarını e-öğrenme ortamlarında değerlendirebilecek,
13. E-öğrenme ortamının çıktılarını değerlendirebilecek,
14. Alternatif ölçme ve değerlendirme araçlarını geliştirebileceklerdir.

1 Güdüleme

1.1 Güdüleme ve Algı arasındaki ilişki

Bizim için önemli olmayan uyarıcıları elemek için her zaman hazırızdır. Fakat, süzme işini gerçekleştiremezsek, dikkatimizi çok kısa sürede kaybederiz. Seçici algı olmadan, önemli şeyler üzerinde kolaylıkla konsantre olamayız.

Güdülenme düzeyimizin, algımız üzerinde gözle görülür bir etkisi vardır. Diğer bir deyişle, uyarıcıyı süzmemize ya da süzmememize yol açar. Bundan dolayı, güdülenme, algımıza bir amaç yükler. Örneğin, fotoğrafçı, bir kartalın resmini çekmek istiyor. Bu durumda, kartalı yakalacağı ana konsantre olmuşken, bir çok kuş çeşidi görebilir. Bu yüzden, kartala olan güdülenmeyi diğer kuş çeşitlerini elemesine yardımcı olur.

Son olarak, güdülenmenin algımız üzerinde önemli etkisi olan bir etmen olduğunu söyleyebiliriz. Yalnızca algı, etkili öğrenme ve öğretimin gelişmesine yardımcı olmakta yeterli değildir. Onlar için diğer bir göz önünde bulundurulması gereken konu algıda ısrardır.

1.2 Güdülenme ve İsrar

Güdülenme ayrıca ısrarı teşvik eder. Bu nedenle, eğer çok iyi güdülenmişsek, gerekli olan bilgiye kolaylıkla ulaşırız. Dahası, bir davranış üzerinde ısrar etmek, bir kimsenin güdülenme düzeyini canlı tutar.

Güdülenme, kişinin algısında ve diğer herhangi bir işine olan ısrarında önemli bir rol oynar. Bu kişinin e-öğrenim çevresinde olduğunu hayal edersek, o çok iyi şekilde motive olması gereklidir. Bu nedenle, daha önceden bundan ideal öğrenci olarak bahsetmiştik. Bu sebepten dolayı ideal öğrencinin çok iyi motive olması gerektiğini bekliyoruz.

E-Öğrenme ortamlarında, güdülenme, öğrencilerin sınıf aktivitelerine katılımını etkileyen en önemli etmendir. Bu yüzden, tasarımcıların en önemli görevi, her bir kısımda güdülenmeyi geliştirici e-öğrenim uygulamaları yaratmaktır.

Güdeleyici öğeler olmadan, sizin e-öğrenim çevreniz kullanıcılar tarafından kullanılmayabilir. Tasarımcılar kendilerine şu soruyu sormalıdır: “öğrenci olarak, bu derse katılmayı ve ondan birşeyler öğrenmeyi gerçekten istiyor muyum?” Bu soru o kadar önemlidir ki, tüm tasarım kararlarınızı şekillendirir. Bırakmayı önlemek için, önce onun ne olduğunu ve nasıl oluştuğunu öğrenmemiz gerekir.

1.3 Dersi Bırakma

E-Öğrenim dersleri bırakmak için birçok sebep vardır. Tasarımcılar bu sebeplerin farkında olmalıdır. Horton (2001) bazı örnekler sunuyor:

“Benim malzemem bana uymuyor. İşimi yapmam için yardımcı olmuyor.”

“Ders, benim zaten bildiğim şeyleri öğretmekte çok zamanımı harcıyor.”

“Teknolojiyi çalışır hale getirmek için o kadar zaman harcadım ki, derslere yeterince kalmadı.”

“Kendi başıma öğrenmek için çok fazla yalnız kalıyorum. Sınıf arkadaşlarına sahip olmayı özledim.”

“Ben bir sürü hayvanı değilim. En iyi yalnız başıma öğreniyorum. Sınıfın geri kalanın daha hızlı şekilde ilerlemek istedim.”

“Sıkıcı, sıkıcı, sıkıcı ! , Ekranda bir kitap okur gibi. Bu ders hiç eğlenceli değil.”

“Daha sıkı çalışmanın hiç mükafatı yok. Yalnızca bilgisayar farketti.”

“Bir işim ve ailem var. Sınıf, programıma uymuyor. Yaşadığım yerdeki herşeyi bırakıp geceyarısı yapılan sohbet süreçlerine katılamam.”

“Derste bir çok yanlış vardı ve bazı bilgiler eskiydi. Güvenilir olmadığını hissettim.”

“Dersin öğretmek istedikleri ve benim öğrenmek istediklerim yeterince örtüşmüyordu.”

İşin aslı, tüm bu şikayetler, etkisiz ihtiyaç değerlendirme süreci yüzünden ortaya çıkar. Öğrenciniz ve onların beklentilerini biliyorsanız, isteklerine tam olarak karşılık verebilirsiniz. Bu sayede, kursu bırakma oranı daha az olur.

Bazı öğrenciler sadece derslere katılmıyorlar; ancak bazı öğrenciler sadece derslere katılmamakla kalmayıp diğer öğrencilerinde katılmasına mani olurlar. Bu tip insanlar sorun yaratıcılar olarak adlandırılır. Güdülenmeyen ve sorun yaratan insanların çoğalmasını durdurmak için ciddi bir önlem hazırlamış olmanız gerekir.

1.4 Güdülenmemiş öğrenciler

Bir tasarımcı olarak, en etkili e-öğrenim uygulamalarını da yaratsanız, işiniz asla bitmez. Uygulamadan sorumlu (asistanlar, yöneticiler ve tasarımcılar) olanlar dersin uygulandığı sırada neler olduğunu incelemelidir. Örneğin, kursun her bölümünde güdülenmesi azalan öğrencileri kontrol etmek bunlardan birisidir. Böyle bir durumda bu öğrencilerin hızlı bir şekilde belirlenmesi gerekir. Güdülenmenin azalmasını aşağıdaki gibi durumlarda anlayabilirsiniz:

- Ödevleri teslim etmede gecikme.
- Cevap verilmeyen iletiler
- Ters, alaycı, yarım yamalak cevaplar
- Ders, asistan ve diğer öğrenciler hakkında olumsuz yorumlar
- Diğer öğrenciler tarafından onlar hakkında verilen olumsuz yorumlar
- Test sonuçlarında ani düşüşler
- İsteğe bağlı hiçbir ödevi teslim etmeme

1.5 Öğrencileri yeniden güdülemek

Güdülenmemiş öğrencileri engellemek için, bilgisayardan ziyade bir asistanın bu işi üstlenmesi daha etkilidir. Bilgisayar sistemleri bu tip belirtileri saptar ancak bu duruma müdahalede bulunup sonlandıramazlar. Bilgisayarların birlikte kullanımını tek başlarına kullanılmalarından daha iyidir. Bilgisayar sistemi belirler ve asistanlar bunlara son verir.

Eğer iyi güdülenmemiş kişileri tespit ederseniz hemen onlarla bağlantı kurmanız gerekmektedir. Eğer hiçbir cevap alamazsanız, şansınızı bir kereden fazla denemelisiniz. Ancak, ikinci ve hatta üçüncü çağrınızda cevap alamazsanız, onlara dersi terketmelerini tavsiye etmelisiniz.

Düşük katılımlarından dolayı sizinle bağlantı kurmak isterlerse, onları yeniden güdülemek için aşağıdaki listeyi uygulamalısınız :

- Öncelikle öğrencinin neden öğrenim etkinliklerine katılmadığını bulmalısınız.
- Bu tip öğrenciler için daha esnek bir program önermelisiniz.
- Eğer teknik bir problem varsa, onlara destek olabilir ya da yardım etmeyi önerebilirsiniz.
- Onlara aile gibi davranmak yerine eş gibi davranmalısınız.

- Onların her zaman dersle ilgili soruları veya isteklerine yanıt vermelisiniz.
- Bu kişilerin güdülenme problemlerini düzeltmek için hem ders hem de iletişim aktivitelerinin kaydını tutmalısınız. Bu kayıtlar, öğrencilerin başarılarını değerlendirmekte kullanılabilir.
- Öğrenciyi katılmamanın sonuçlarıyla ilgili bilgilendirmelisiniz.
- Öğrencilerin derslere dönmesi için onlarla anlaşma yapmalısınız.
- Bu öğrencilerin daha sonraki etkinliklerini takip etmelisiniz.

1.6 Sorun yaratan öğrenciler

Sorun yaratan öğrenciler, olumsuz güdülenmiş öğrenciler olarak tanımlanır. Sadece uygulamalara katılmamakla kalmayıp, diğer öğrencilerin uygulamalarını durdurmaya çalışırlar. Sınıflarda aynı tip davranışlar gösterirler. Ancak, sınıf içerisinde kontrol edilebilirler. Sorun yaratan öğrenciler, e-öğrenme ortamında kolaylıkla ve ciddi derecede etkili olabilirler. Bu kişiler her çeşit insan olabilirler, bu yüzden onlarla öğrenme ve öğretim uygulamalarınızı etkilemeden nasıl başa çıkabileceğinizi bilmeniz gerekir.

Sorun yaratan öğrencilerle başa çıkmak için aşağıdaki listeyi kullanabilirsiniz :

- Öncelikle, sakin olmalısınız. Gereksiz her tartışma diğer motive olmuş öğrencileride etkileyecektir. Kişisel olarak davranmamalısınız.
- Olabildiğince çeşitli uygulamalar yapmalısınız. Her bir aktivitenin herkes üzerinde etkili olamayabileceğini unutmamalısınız. Alternatif uygulamalar, sorun yaratan öğrencileri kontrol etmede size yardımcı olabilir.
- Otoriter olmamalısınız. Hiçbir sorun yaratıcıyı tehdit etmemelisiniz aksi takdirde onların daha fazla sorun yaratmalarına neden olacaktır.
- Sorun yaratanların dikkatini, diğerlerine zarar verenlerin sonuçlarına çekmelisiniz.
- Onlarla iletişim kurmaya çalışmalısınız. Onların olumsuz davranışlarını önlemek için fazladan uygulama yaptırmalısınız. Onların olumsuz davranışlarını mümkün olduğunca iyi tarafa döndürmelisiniz.
- Sorun yaratıcılar tarafından yapılan her bir davranışı kayıt etmelisiniz. Eğer hiçbirşey yapamıyorsanız bunları kullanırsınız.
- İyi yönde davranan kişiler için fazladan puan vermelisiniz.

1.7 Güdülenmeyi Desteklemek

Olumsuz yönde güdülenen ve sorun yaratanlar haricinde, öğrencilerinizin güdülenmesini desteklemek ve canlı tutmak için, ekstra çalışmalar yapmak gerekir. Bazı öneriler listesi bulunmaktadır ancak öğrencilerin güdülenme seviyesini desteklemek adına ayrıca kendi yolunuzu bulabileceğiniz unutulmamalıdır.

Bu öneriler :

- Öğrenciler için açık beklentiler koymalısınız. Dersin katılımcılardan beklentisini açıklamalısınız. Bu çoğu zaman güdülenme aktiviteleri için işe yaramaktadır. Alıştırma daha çok yetişkin öğrenciler üzerine yapıldığı için, açık beklentiler onların program üzerine değerlerini artırır. Onlar eğer bu eğitim programının profesyonel hayatlarında faydalı olacağını farkına varırlarsa, sizin belirlenmiş beklentileriniz, WTE'nizi kullanımıyla beraber destekler.

- Öğrencilerin bu derste ne öğreneceklerini , niye ve nasıl öğreneceklerini açıklamalısınız. Görevlerin ve uygulamaların genel açıklaması anlamlı tanımlar ile desteklenmelidir. Dahası, hangi uygulamaların gerekli ve hangilerinin isteğe bağlı olduğunu karar vermelisiniz. Bu bilgi, dersin açıklama bölümünde sunulmalıdır.
- Dersin başlangıcında, öğrencilere dersten ne beklediklerini sorabilirsiniz. Ders eğer genel ve gerçekçi beklentiler üzerine kurulursa, sürdürülebilir güdülenmeyi destekler.
- Bağlılık, e-öğrenim uygulamalarının önemli açılarından bir tanesidir. Bırakmaların çoğu öğrencilerin derslere olan bağlılık eksikliklerinden kaynaklanmaktadır. Bağlılık ayrıca, derslere ait olma hissine uyandırıyor. Öğrencinin bağlılığı dersin düzenini şekillendirir.

1.8 İlginç ve Komik

WTE'nizi komik ve ilgiç hale getirmelisiniz. Diğer bir deyişle, sıkıcı bir ders yaratmamalısınız.

- Öğrencinin dikkatini çekebilmek için hikaye anlatmak, doğrudan olarak derse başlamak yerine problem oluşturmak, zorlu bir soru sormak, enteresan bir resim göstermek gibi onları heyecanlandıran etkinlikler yapmalısınız.
- “Güzel, devam, hoş, kesinlikle doğru, vb..” motive edici sözcükler kullanmalısınız. Öğrencilerin derse devam etmelerini sağlayacak kelimeler kullanmalısınız. Son olarak, öğrenciler çok kötü şeyler yapsalar bile, asla olumsuz sözcükler kullanmamalısınız.
- Güdülenmenin sürekliliğini desteklemek için yüksek kaliteyi garanti etmelisiniz. Kalite; hata olmayan, iyi bir şekilde planlanmış (hem eğitim hemde görsel olarak), açık olarak anlaşılabilir, istikrarlı ve güvenilir örnekler vermektir. Bunu anlamak için, bir grup insan üzerinde pilot test uygulamalısınız.
- Öğrencilerinizi öğretim ve öğrenim sürecinde aktif tutmalısınız. Öğrencilere bazı sorumluluklar vermelisiniz. İçerik bazlı yaklaşımlar yerine öğrenci-merkezli tasarımlar kullanmalısınız. Öğrencinin hikayede yer aldığı olay ve durumlar geliştirmelisiniz.
- WTE'nizi bir oyun gibi tanıtmalı ve geliştirmelisiniz. Oyunlar genellikle amaç ve rekabet taşır. Öğrenciyi WTE'nin yardımı ile daha canlı yapabilirsiniz. Ancak, alternatif planlarınız olması gerekir çünkü, bazen oyunların rekabeti ters yönde gider ve bireyler oyunu birbirini yenmek için oynar.
- WTE'nizde mümkün olduğunca içeriğin tanıtımını yapmalısınız. Bir bölümde sadece metin kullanabilirsiniz. Ancak, ikinci bölümde simülasyonlar kullanmalısınız. Sunumun çeşitliliği fazlasıyla başlığın tipine dayanır. Eğer teorik bir bilgi vermek istiyorsanız, bu bilgiyi çeşitli yollarda sunmak gerçekten zordur. Sıklıkla güncellenen duyuru sayfalarından destek almalısınız. Tabiki içeriği geliştirmek için haberler, basın duyuruları, tartışma grupları, sıklıkla sorulan sorular, tavsiyeler, alakalı internet sitelerinin listesi, son zamanlarda tamamlanan çalışmaların eşzamanlı bilgi formları gibi araçları kullanmalısınız.

1.9 Öngörülen Sonuçlar

E-Öğrenim derslerinin öngörülen sonuçları üzerinde durmalısınız. Bunu aşağıdaki yollarla yapabilirsiniz :

- Çevrimiçi öğrenimin önemini reklamını yapmalısınız. Yeni öğrencilerin şüphelerini gidermelisiniz. Bunu yapmak için, çevrimiçi öğrenimin temel yararlarından bahsetmelisiniz.
- Dersin önemini işaret etmelisiniz. Örneğin, dersin en önemli ve uygulanabilir yerini vurgulayabilirsiniz. İyi örnekler sunarak, WTE ve öğrenciler arasında bir ilişki kurmalısınız.
- Derste her bir materyali açıklamalısınız. İşlevleri, amaçları, prosedürü, nasıl kullanılacağı ve diğer tüm gerekli şeylerini belirtmelisiniz.
- Amaçları öğrencilerin dilinde belirlemelisiniz. Öğrenciler tarafından kolaylıkla anlaşılabilir olmalıdır.
- Dersle ilgili gerçek dünya değeri yaratmalısınız. Uygulamalarınızdan kullanılabilir araçlar almalısınız. Örneğin, profesyonel bir gazete için sunulacak kağıt veya makale, organizasyondaki gerçek bir problemi çözmek için hareket planı, bilgisayar ya da internet ürünleri, vb...

1.10 İlerleme ve Teşvik Etme

Öğrencileri sürekli olarak ilerlemeli ve teşvik edilmelidir. Bir ders programı size aktif öğrencileri tutmada yardımcı olabilir. İyi güdülenmiş öğrenciler derse doğru adım atarlar, ancak onların katılımlarını arttıracak hızlandırıcı etkinlikleriniz olmalıdır. Ders programının önemini anlatmalı ve geri kaldıklarında ne yapmaları gerektiğini açıklamalısınız.

- Programınızı yayımlayabilirsiniz. Eğer programda bir değişiklik olursa hemen açıklamalısınız. Programınız bazı özel durumlarda değiştirilmeye açıktır ancak öğrencilerinizin bazıları grubun geri kalan kısmından daha meşgul olabilir. Dahası, dersin başlangıcında ortalama süreyi açıklamalısınız.
- WTE derslerinde geribildirim zamanı oldukça önemlidir. Zaman mümkün oldukça öğrencilere geribildirim sağlamalısınız, aksi takdirde görevlerini yapmak için güdülenme düzeyleri düşer. Onların yaptığı testler ve etkinlikler için otomatik cevap sistemi kullanmalısınız. Dahası, tüm ödev ve testleri puanlamalısınız. Öğrencilerden ders hakkında gelen her soru yanıtlamalısınız.
- Etkinlikleriniz önceden ayarlanmış olmalı. Dersinizi istikrarlı, konforlu ve düzenli bir ritimde vermelisiniz. Etkinlikleri bir bütün olarak vermek yerine küçük parçalara ayırmalısınız.
- Etkinlikler her hafta sağlanabilir. Haftalık katılım öğrencinin kararlılığını destekler. Örneğin, internet sitesi için hazırlık, tartışma forumu için mesaj ya da asistana e-posta görevi verebilirsiniz.
- Öğrenciler ilerlemeleri hakkında bilgi sahibi olmak isterler. Onlara ilerlemeleri hakkında düzenli e-posta'lar göndermelisiniz. Asistanlar, özel tarihler, son günler, ödevler içeren e-posta'lar yollayabilirler.
- Geribildirim yaparken her zaman olumlu ve cesaretlendirici olmalısınız. Öğrencileri eleştirmek, onların performanslarını olumsuz derecede etkileyebilir.

- Yeni teknolojilerle öğrendikleri için, öğrenciler WTE ile ilk karşılaşmalarında korkarlar. Onlara hata yapmalarının önemli olmadığını belirtmelisiniz. Teknolojinin hatası, öğrencinin öğrenmekteki hatası değildir.
- Öğrencileri sempatik ve yardımsever iletiler ile cesaretlendirmelisiniz. Başarılı öğrenci takdir edilmelidir. Alenen takdir edebilirsiniz ancak eleştirirken özel olarak yapmalısınız. Mükemmel ödevler tüm sınıfla paylaşılabilir.

1.11 Öğrenme Topluluğu Yaratmak

Güdülenmenin desteklemenin diğer bir önemli tarafı öğrenme topluluğu yaratmaktır. Herhangi bir öğrenci topluluğunda, tüm öğrenciler kendi eğitimlerinin ve topluluğun diğer üyelerinin sorumluluklarını alırlar. Öğrenme toplulukları belirlemelisiniz. Oluşturulacak toplulukta aşağıdaki adımları takip etmelisiniz :

- Dersin birçok yönünü sınıfın belirlemesine izin verin.
- Sınıfın her bir üyesine görev verin. Bu sayede, her bir öğrenci ihtiyacı olduklarında birbirine yardım edebilirler.
- Öğrenimi hızlandırmak için tartışma grupları, sohbet oturumları ve e-posta kullanın.
- Öğrenci birliği oluşturun. Bu birlik sayesinde, sınıf üyeleri dersi bitirdikten sonra bile birbiriyle iletişim içerisinde olur.
- Öğrencilerle bağlantıda olun. Onları daha sonraki dersler hakkında haberdar edebilirsiniz.
- Üyelik için bir amblem yaratın. Bu sayede logolar, t-shirt'ler ve diğer promosyon eşyaları sağlayabilirsiniz. Bir fan klübü oluşturabilirsiniz.
- Derslerde insan etkileşimini artırın. Birliktelik teknikleri geliştirebilirsiniz.
- Her zaman derste olmalısınız. Öğrenciler ders boyunca kendilerini yalnız hissedemezler.
- Hem öğrencilerin hemde asistanların fotoğraf ve videolarını yayınlayın.
- Eğer mümkünse öğrencilerle görüşün. Aksi halde, yüzyüze görüşmek yerine video konferans görüşmesi ayarlayın.
- Her zaman tartışmalar, sohbet oturumları ve konferanslar düzenlemelisiniz.
- Öğrencilerle her hafta iletişim kurmalısınız.

1.12 Stres

Öğrenciler dersleri aktivitelerini yürütürken kendilerini risk altında hissedebilirler. Bundan dolayı, tehlike veya dengesizlik hissi genelde güdülenmeyi artırır. Bu stresin iyi tarafıdır. Ancak, riskli ortam genellikle olduğu gibi faydalara ve zararlara sahiptir.

Faydaları	Zararları
-----------	-----------

<ul style="list-style-type: none">• Öğrencilere enerji verir, sıkıntıyı önler• Öğrencileri asıl noktalara ve performansa odaklar.• Tekrarlanmış başarılar sayesinde görüşmelerde güven sağlar.	<ul style="list-style-type: none">• Öğrencileri korkutabilir, öğrenmeyi ve performansı engelleyen heyecan yaratır.• Öğrencileri, öğrenmek üzerine zaman harcamadan direkt olarak uygulamaya yönetebilir.• Hatalar sebebiyle öğrencinin kendine olan güvenine zarar verir
--	--

Sorular

1. Güdülenin WTE ortamlarında ki ana rolü nedir? Bireyler güdülendiklerinde neden öğrenmeye daha yatkın olurlar lütfen açıklayınız
2. Bir WTE ortamında sorun çıkaran bir öğrenci olduğunuzu düşünün. Ders yöneticisi sizi engellemek için neler yapabilir. Sorun çıkartan bir öğrenci olarak ne tür özelliklere sahip olmanız gerekir?
3. Eğlenceli ve ilginç bir e-öğrenme ortamı düşünelim ve düşündüğümüz etkinlikleri neden kullandığınızı belirtiniz.
4. WTE öğrenme grupları nelerdir? Bir öğrenme grubunda kendinizi nasıl tanımlarsınız?

2 İŞBİRLİĞİ

2.1 İşbirliği

İşbirliği uzaktan eğitimde beraber çalışma ve öğrenmede önemli bir parçadır. Bu yolla, katılımcılar paylaşabilir, tartışabilir, sorabilir, cevaplayabilir, iç çekebilir, gülebilir ve daha fazlasını yapabilirler.

İşbirliği araçları nasıl işe yarar

İstemci – sunucu ilişkisi : İşbirliği araçları iki çeşit yazılım arasında iletişim kanalına ihtiyaç duyar. Birincisi işbirliği sunucusudur ve ikincisi işbirliği istemcisidir. Sunucu iletişimlerin işbirliğine destek verir. Genellikle web sunucusu, internet, intranet ya da yerel bölge ağında bulunur. İstemci olanı ise her öğrencinin bilgisayarında yüklüdür. Katılımcılara sunucudan sürekli olarak ileti almalarını sağlar.

İnsan – Bilgisayar etkileşimi : Eğer kişiler bilgisayarla etkileşime başlarsa, insan bilgisayar etkileşimi e-öğrenim uygulamaları için diğer önemli bir yön olur. İnsan bilgisayar etkileşimi, birkaç bilim dalıyla ilgili, bireyler bilgisayar kullanırken, kullanılabilirlik, tasarım ve etkisini geliştirmek isteyen ve araştıran alandır. Kullanılabilirlik, insan bilgisayar etkileşiminin temel hususudur.

2.2 Eşzamanlı ve Eşzamansız İşbirliği

İşbirliği araçları, eşzamanlı ve eşzamansız olmak üzere iki farklı yollarla birbirine bağlar. Eşzamanlı bağlantı, konferans, canlı sohbet, beyaztahtalar ve sesli konferans gibi gerçek zamanlı görüşmelere olanak sağlar. Tüm katılımcılar eşzamanlı ortamlar içerisinde aynı anda çevrimiçidir. Şu sıralar, cep telefonları WTE derslerinde işbirliğini desteklemek amacı ile eşzamanlı iletişim için kullanılır.

Eşzamanlı bağlantıda, katılımcıların aynı zaman içerisinde biraraya gelmesi gerek yoktur. Katılımcılar yalnızca bir ileti gönderir ve sorularına gelecek cevabı beklerler. Eşzamansız bağlantı için araçlar e-posta, blog ve tartışma forumlarıdır.

2.3 İşbirliği Araçları ve Yetenekleri

Tasarımcılar işbirliği araçlarının genel yeteneklerinden haberdar olmalıdırlar. Bunlar internette ortak olarak kullanılan işbirliği araçlarıdır :

E-Posta : Öğrenci ve asistan arasında iletişim kurmak için en basit araçtır. İletişim gerçek zamanlı değildir. Ödevlerin son teslim tarihini yayınlamak için e-posta kullanabilirsiniz.

Çevrimiçi tartışma forumları : Öğrenciler ve asistanlar bir ileti gönderebilir ve bu ileti derste herkes tarafından okunmaya açıktır. Dahası, diğer öğrenci o iletiye cevap verebilir. Bu da gerçek zamanlı olmayan bir araçtır.

Sohbet ve anında mesajlaşma : Gerçek zamanlı bir araçtır. İnsanlar birbiriyle aynı zaman içerisinde bağlantı kurabilir.

Beyaz tahta : Grafik yollamaya olanak verir.

Konferans : Katılımcıya diğer tüm katılımcılara bağlantı kurmasında yardımcı olur. Bu araç sayesinde, mümkün olan en çok öğrenci sayısına erişebilirsiniz.

2.4 Araçlar için talimat ekleme

Derste kullanılan tartışma, e-posta, sohbet ya da konferans sistemi gibi araçlar için kılavuz vermelisiniz. Kendi yaptığınız kılavuzu hazırlayana kadar, araçlarınızın satıcılarının belki de sağladığı çevrimiçi kılavuz ve küçük yazılara link verebilirsiniz. Belki diyorum çünkü, tüm satıcılar ilk kullanıcılar için iyi birer kılavuzlara sahip değildir.

Bu kılavuzları öğrencilerin çıktı alması için kolay hale getirin. Ya tüm başlıkları bir dosyada toplayın ya da onları özel basılabilir dosyada biraraya getirin. Daha da iyisi, derste kullanılan tüm sistemlerin her kılavuzunu bir dosyada içindikilerle beraber birleştirebilirsiniz.

2.5 Gerekli olan faaliyetleri açıklamak

Herbir aracın basit faaliyetlerinin ötesine gidin. Öğrencilerin sınıfta gerekli olan mesajları hazırladıklarından ve gönderdiklerinden emin olun. Bu faaliyetlerin herbiri için adım adım yönerge sağlayın :

- Bir bireye ya da tüm gruba mesaj gönderme
- Mesajlara cevap verme
- Mesajı düzenleme
- Asıl mesajdan alıntı yapma
- Mesajların için link koyma
- Mesajlara dosyalar ilişirme
- Bir tartışma grubu konusuna mesaj yollama

Bilgisayar kurulum yönergeleri sağlamak

Canlı olaylar güçlü bilgisayar ve ağların bile yeteneklerini zorlayabilirler. Öğrenciler ve asistanlar, bilgisayarlarını işbirliği için düzenlemeleri gerekir. Bu araçları etkili bir şekilde kullanmak için, öğrencilerin ilave program yüklemeleri gerekmektedir. Dahası, öğrencileri olaylardan haberdar etmeli, ne yapmaları gerektiğini söylemeli ve hazırlamalısınız.

2.6 En yaygın işbirliği araçları

E-Posta

E-Posta, birçok iş için en eski ve hala en etkili işbirliği aracıdır. Basit, güvenilir, pahalı olmayan, her yerde olan ve bilinen bir araçtır. Bilgisayar teknolojisini kullanabilen biri e-posta da kullanabilir ve herkesin bir e-posta adresi vardır.

E-Posta, e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Öğrenciler, e-posta adreslerini asistanalara, yöneticilere ve teknik destek ekibine soru sormak için kullanabilirler. Öğrenciler ayrıca e-posta'yı diğer öğrencilerle tartışma konularında ve ödev teslimlerinde kullanabilirler. Asistanlar genellikle e-posta'yı ödev verme, duyuru yapma ve yanıt verme gibi işlerinde kullanırlar. Asistanlar, öğrencilere bir uzmanla e-posta röportajı yapmak gibi ödevler vererek e-postayı ödevlerinde kullanabilirler.

E-Posta araçlarının yeteneklerine göz atmak

E-Posta, e-öğrenim haricinde birçok amaç için kullanılır ancak, işte e-öğrenim katılımcıları için önemli olan bazı yetenekler :

- Dosya ilişirmeleri
- HTML düzeni
- İleti sınıflandırması
- Çeşitli klasörler
- Mesajların otomatik gönderilmesi
- Mesaj makbuzları ve etiketleri
- Otomatik arşivleme
- Yedekleme ve Geri Yükleme
- Adres defteri
- Bilinen arayüz

2.7 Çevrimiçi Tartışma

Çevrimiçi tartışmalar, internet'te entellektüel bilginin paylaşım havuzudur. Haber grupları, tartışma grupları, bilgisayar ilan tahtaları ve tartışma forumları gibi birçok çeşidi vardır. Çoğu çevrimiçi tartışma yazılımları sıra yöntemi ile tamamlanır. Sıralama, iletileri ve yanıtlarını takip edilmesi kolay bir düzen içerisinde gösterme yöntemidir. Bu sayede, yanıt iletilerinden önce yayınlanan iletiyi görürsünüz ve tüm tartışmayı hiçbir bilgiyi kaçırmadan takip edersiniz.

Çevrimiçi tartışma e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Katılımcılar hiçbir zaman sıkıntı olmadan tartışmalara katkıda bulunabilirler. Hem ileti yayımlayabilir hem de cevap verebilirler. WTE katılımcılarının çok meşgul oldukları veya sıkışık programları olduğu zaman çok kullanışlıdır. Bazen, utanma ve akıcılık sorunuz olabilir. Bu tip insanlar içinde kullanışlıdır.

Öncelikle, başlangıç iletisi katılımcı ya da asistan tarafından yollanır. Öğrenci bu iletiyi okur. İletinin istediğini yaparlar. İkinci adımda, ilk gönderilmiş olan iletiye isteğe göre birey ya da komple grup olarak yanıt verirler. Bu tip araçlar, öğrencilerin, öğrenim için birlik yaratmalarını sağlar. Ayrıca eleştirel düşünme, beyin fırtınası, grup olarak eleştiri, takım çalışması ve takım tasarım etkinliklerini geliştirmeye yardımcı olur. Ayrıca sınıf dışı etkinlikleri, devam eden sınıf etkinlikleri, özel ders ve diğer öğrenciler için destek içinde kullanılır.

2.8 Sohbet ve Anında Mesajlaşma

Sohbet ve anında mesajlaşma çok çabuk yayılan en çılgın teknolojilerden birisidir. ICQ, MSN Messenger, Yahoo Messenger, vb.. uygulamaların birçok üyesi vardır. Bunlar eşzamanlı iletişimler yapmaya olanak sağlar. Anında mesajlaşmada, hem sesinizi hem de videonuzu aynı anda gönderebilirsiniz. Diğer bir deyişle, bu programlar ayrıca ses ve video konferansını da destekler.

Tüm sohbet programlarında ortak unsur vardır. Örneğin, sohbet bölgesi, ekranın sol üst kısmında bulunur. Yazma bölgesi ekranın alt kısmında bulunur. Diğer kullanıcılara ekranın sol kısmından ulaşabilirsiniz. Tüm kullanıcılara yollamak için “gönder” tuşu vardır. Bazı sohbet programları Java uygulamalarıdır bazıları ise kendileri yazılımdır.

E-öğrenim için sohbet nasıl kullanılır ?

Sohbet programları, eleştirel düşünme ve takım çalışmasını geliştirmek için gerçek zamanlı iletişim için kullanılabilir. Ayrıca bu programlar, dersle ilgili herşey için anında geribildirim yapmaya destek verir. Dahası, notlama için kullanılabilir.

2.9 Oylama

Çevrimiçi oylama, bir soru sorma ve onun cevaplarını toplama işidir. Katılımcılar bir konuda tercihlerini belirleyebilirler.

Oylama e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Oylama, katılımcıları bir konu üzerinde düşünmeye ve sonrasında daha önceden belirlenmiş olan seçenekler üzerinde fikirlerini almaya olanak sağlar. Oylamanın yardımıyla, tabiki dersin üyelerinin ve ders harici kişilerin fikirlerini alabiliriz. Tasarımcılar, oylamayı katılımcıların geçmişlerini ve ilgilerini çözümlenmede, davranışlarını, duygularını, önyargılarını ortaya çıkarmada, ders sürecini anlayışlarını ölçme ve izlemeye ve son olarak onları geliştirmede kullanabilirler.

2. 9 Web Turu

Web turlarında, baştaki kişi interneti gezerken, katılımcılar onun web tarayıcısını takip edebilirler.

Web turu e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Web turu katılımcılara nasıl WTE uygulaması kullanabileceklerini, ders konusu ile ilgili bir internet sitesi çözümlemesinde, internet'te nasıl bilgi araması gerektiğini öğretirken, çevrimiçi iş yardımlarını tanıtmada, sörf yapmayı gösterme ve tartışmada, kullanıcı arabiriminde, kullanılabilirliğinde, grafik tasarımında, ikonlarda ve internet sitelerinin diğer yönlerinde kullanabilirsiniz.

2.10 Beyaz Tahta

Beyaz tahta'yı bir kişinin duvara asılı bir tahtada birşeyler çizdiği ve diğer katılımcıları katkıda bulunmaya çağırdığı bir platform olarak tanımlayabiliriz. Bu bir gerçek zamanlı etkinliktir.

Beyaz tahta e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Beyaz tahta, görsel öğeler içeren başlıklar tartışmak istediğinizde kullanışlıdır. Örneğin, sanat tarihi ya da mimarlık dersleri için, asistanlar beyaz tahtayı gayet etkili olarak kullanabilirler. Beyaz tahtada beyin fırtınası ve tartışma gibi görsel işbirliği etkinlikleri gerçekleştirebilirsiniz.

2. 10 Uygulama Paylaşımı

Uygulama paylaşımı asistana bazı uygulamalar yaparken programı paylaşmasına olanak sağlar. Katılımcılar aynı zamanda asistanın ekranını görebilirler. Bazı sistemlerde, kullanıcılar ekranı kontrol edebilir. Gerçek bilgi gösterirken ve üzerinde çalışmalar yaparken gerçekten kullanışlıdır. Ayrıca, bilgisayar yazılım programlarını öğretirken kullanabilirsiniz. Uygulama paylaşım programları beyaztahta, web sörfü ve çizim araçları haricinde kullanılabilir.

Uygulama paylaşımı e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Bilgisayar programlarını göstermede kullanılabilir. Kullanıcılar aynı programa sahip olamaz.

2.11 Ses Konferansı

Ses konferansı, katılımcılara internette birbiriyle aynı anda konuşmalarına olanak sağlar. Günümüzde, Voice over IP (İnternet üzerinden ses transferi) gibi yeni teknolojiler ses konferansını çok ucuz fiyatlarda ve yüksek kalitede sunabiliyor.

Ses konferansı e-öğrenim için nasıl kullanılır ?

Ses konferansı, katılımcıların fikirlerini çabucak paylaşmaya yarar. Sizde bildiğiniz gibi, konuşmak her zaman yazmaktan daha kolaydır. Bu yüzden, katılımcılar ses konferansı yaparken daha az efor sarfeder.

2.11 Video Konferansı

Ses konferansına ilave olarak, video konferansında katılımcılar birbirlerini görebilirler. Konuşmalar, mimikler, vücut dili, yüz ifadesi ve bunun gibi herşeyi insanlar arası iletişim olarak vaadeder. Konuştuğunuz kişiyi görebilirsiniz.

Video konferansı e-öğrenim için nasıl işe yarar ?

Video konferansı asistanı tanıtmada, fiziksel prosedürü ve psikomotor özellikleri göstermekte, üç boyutlu şekilleri ve uzaysal ilişkiyi açığa çıkarmada, birşeyleri göstererek gerçekçilik katmakta ve tüm parçalar ile tam bir iletişimi desteklemekte kullanılabilir.

2.12 Çevrimiçi Görüşme Araçları

Çevrimiçi görüşme araçları ayrı birer yazılım olarak üretildi ancak felsefesi mümkün olan tüm işbirliği araçlarının birleşiminden geliyor. Bu sayede, aynı anda sohbet, ses konferansı, web sörfü, vb.. kullanabilirsiniz. Çevrimiçi görüşme araçlarının temel yararları, bir platform üzerinde birçok araca destek vermesidir.

2.12 İşbirliği araçlarını seçme

Birçok çeşit işbirliği araçlarının ve yeteneklerinin olmasından dolayı, derslerde etkili bir şekilde kullanmanız için genel katkılarını bilmelisiniz. Bu yüzden, ilk olarak hangi işbirliği yeteneklerine ihtiyaç duyduğunuzu belirlemelisiniz.

Bunu belirlemek için, tasarımcılar neye sahip olduklarını çözümlmelidir. Şu an sahip oldukları teknolojileri tanımlamak için bilgi teknolojisi bölümü ile irtibata geçebilirler. Eğer bölümünüz web sunucusuna sahipse, sunucuda ne olduğunu kontrol etmelisiniz. Dahası, sunucunun tüm olanaklarını kullanmalısınız. Ancak, bunlardan bazıları ilave ücret gerektirir. Çalışacağınız platformu, katılımcıların derse katılmak için kullanacağı istemciyi ve bunlar yardımıyla, ders oturumlarınızın görüşme boyutunu, saklanması gereken bilginin boyutu, öğrencilerin ihtiyaçlarını ve son olarak hangi ürünler ve onların bakımını belirlemelisiniz.

Sorular

1. İşbirliği e-öğrenme ortamları için neden önemlidir?
2. Bütün e-öğrenme ortamlarında etkili ve verimli olan bir işbirliği ortamı tasarlayın.
3. Hangi işbirliği araçları daha etkilidir. Lütfen açıklayınız.

3 Teknik Sorunlar

3.1 Teknik Karışıklık

WTE'nin temel zararlarından birisi teknik karışıklıdır. İki farklı boyutlar WTE dersini tehdit eder. Teknik karışıklıklar ilk olarak öğrencileri yıldırır, dikkatini dağıtır ve cesaretlerini kırar bu yüzden dersi kolaylıkla bırakabilirler. Teknik sorunlarla başa çıkmak, hem asistanların hemde teknik ekibin iş yükünü fazlalaştırır. Diğer bir deyişle, herhangi bir teknik destek planı olmadan, WTE dersi orada bulunan herkes için bir kabus haline gelebilir.

3.1 Teknik destek için plan

Teknik desteğinizi çok dikkatli planlamalısınız. Tüm alternatifler, her detay içerisinde değerlendirilmelidir. Planınıza başlamak için, herşeyi gözönüne almalısınız. Örneğin, öğrenciler dersiniz için gerekli olan araç ve teknolojileri nasıl elde edecekler ? Onlar hakkındaki soruları kim cevaplayacak ? Öğrencilere sorunları olduğu zaman kim yardımcı olacak ? Asistan ve yöneticiler araçlar ve teknolojiler üzerine nasıl eğitim alacak ? Teknik destek kullanmanın politikası nedir ? Bu sorular bitmez. Bir çığ gibidir. Sorularınızı, WTE dersinde her bir uygulama için arttırabilirsiniz.

Teknik destek planı bir bakıma felaket çözümlemesidir. WTE dersinizi etkileyecek ya da durduracak her türlü felaket hakkında düşünmelisiniz. Teknik destek için iyi bir yönetim sisteminiz olmalıdır. Herbir adım ve her kişinin teknik desteği iyi bir şekilde açıklanmalıdır. Tüm çalışan ve asistanların bağlantı adresleri olmalıdır.

Her ders için bir iskelet hazırlamalısınız. Bunu WTE derslerinde karşılaşılan genel sorunlardan yapabilirsiniz. Örneğin, onları Sıklıkla sorulan sorular (SSS), test sayfaları, kurulum etkinlikleri ya da yardım masası olarak sunabilirsiniz.

3.2 Engelleri Azaltmak

Ne yapabilirseniz yapın, teknik engelleri yok etmek vazgeçilmezdir. Bu yüzden, planınız bu engellerde mümkün olan en çok sayıda işinize yarar. Planınıza ek olarak, dersinizin etkili olması için bilgi toplamalısınız. Bu yüzden öğrencinin geri bildirimini sizin teknik desteğinizi geliştirmeniz için çok önemlidir. Ancak, bazı geribildirimler, bazı kişilere özel olabilir. Bu sorunu birebir destek ya da öğrenciye yönelik derslerle kapatabilirsiniz. Öğrenciler dersin uygulama bölümünde oldukları sırada, ortak teknik sorunları otomatik takip ve insan takip sisteminiz ile belirlemelisiniz.

Dahası, dersinizi orta seviyede teknolojiler üzerine tasarlamalısınız. Öğrenciler sizin sisteminize bağlanmak için ilave donanım ya da yazılım almak zorunda değildirler. Eğer özel bir program için ihtiyaç varsa, onu siz öğrencilere dağıtmalısınız. Diğer bir gözönüne alınması gereken konu web tarayıcısıdır. Tüm tarayıcı yapımcılarını hesaba katmalısınız. Beta ya da bilinmeyen sürüm kullanılması tavsiye edilmez.

Ayrıca teknolojik gereklilikleri çözümleniz gerekir. Bu yüzden, bazı WTE dersleri o kadar mükemmeldir ancak yüksek bağlantı ihtiyacı nedeniyle kullanılamaz. Hangi teknolojinin gerekli olduğuna ve hangisinin olmadığına karar vermelisiniz. En sıklıkla destek verilen teknolojiyi kullanmalısınız. Örneğin, program tek bir tuşla kendini yükleyebilir ve kaldırabilir. Kullanışlı kılavuzlar vardır. Dahası, programın kullanıcıları 7 gün 24 saat boyunca yardım masasını arayabilirler.

Dersinizin ayarlarını azaltmamalısınız. Bazı ortak ayarlar ilave yazılım gerektirmezler. Öğrenciler eğer bilgisayarlarını yükseltmek zorunda değillerse, ayarlarını düzenleyebilirler. Öğrencilerin derslere katılabilmesi için birbirinden ayrı araç toplamalarına gerek kalmaması için paket teknolojiler kullanabilirsiniz. Bu entegre araçları çokkullanışlı araçlar, bir sayfaya entegre olmuş araçlar ve entegre kurulum programları olarak sunabilirsiniz.

WTE dersinizin diğer bir sorunu güvenlidir. WTE'nizi kuvvetli güvenlik duvarı (firewall) teknolojisi ile desteklemelisiniz. Dersin herhangi bir kısmını engelleyebilirsiniz. Ancak, çoğu

zaman güvenlik konusu kullanıcıları zor durumda bırakır bu yüzden firewall kullanımı için bir firewall yöneticilerine başvurmalı ve mümkün olduğunca özgürlük istemelisiniz. Firewall genellikle medya programları için sorun olmaktadır. Derse girmek için özel bir program ya da izin kullanmalı ve karışık CDROM'larda öğrencilere medya programlarını dağıtmalısınız.

WTE dersindeki öğrencinin bazı gerekli bilgisayar özelliklerini bilmesi gerektiğini unutmayınız. Daha önceden bilgisi olmayan bir öğrenci, teknik destek takımının daimi üyesi olacaktır. Bilgisayar bilgisinin eksik olması, ödevlerin tamamlanmaması için bir bahane sayılamaz. Dersinizi ayrıca çok basit bilgisayar bilgisine sahip insanlar üzerine de kurmalısınız.

3.3 Sorunları Çözmek

Bir tasarımcı ders başlamadan sorunları çözmelidir.

Sorunları çözmek için bazı etkinlikler yapmalısınız.

Bunlar aşağıdaki şekilde listelenebilir :

- Öğrencileri yalnız bırakmamalısınız. Onlar teknik zorluklarla başa çıkmaya çalışırken yönlendirilmelidirler. Kılavuzlar, yardım masası sayfaları, talimatlar ve dahasını kullanabilirsiniz. Derse başlamak için gerekli tüm ilave materyalleri desteklemelisiniz.
- Dersin gerekliliklerinin hepsi tamamen desteklenmelidir. Örneğin, donanım, yazılım, basit kurulum (tarayıcı versiyonu, tarayıcı ayarları, görüntü ayarları ya da işletim sistemi özellikleri), medya oynatıcısı ve kaynaklar (kodlayıcı, ilave programlar) en önemli ve en bilinenlerdir.
- Öğrencilerin bilgisayarlarında gerekli herşeyi araştırmalısınız. Çünkü, şu an ki teknolojisini değerlendirmek için yeterli olmayabilirler. Konfigürasyon hakkında bir rapor sunmalısınız.
- İşbirliği etkinlikleri ayarlamalı ve duyurmalısınız. Eğer bazı özel şeylere ihtiyaç duyuyorlarsa, onlara yardımcı olmalısınız.
- Bazı etkinlikler ya da sınav yapmak istiyorsanız, öncelikle interaktif parçaları test etmelisiniz. Eğer bazı öğrenciler o parçaları bilmiyorsa, keşfetmeye çalışırken puan kaybedebilirler.
- Canlı olaylar için ilk önce pilot test yapmalısınız.
- Öğrenciler komple kurulum yönergeleriyle desteklenmelidir. Dahası, herbir kurulum sürecinin ekran görüntüsünü verebilirsiniz

3.4 Destek

Öğrencileri ders sırasında desteklemek

Başlangıç noktası öğrenciler için etkili bir yöntemdir. Başlangıç noktası varolan tüm kaynakların olduğu bir listenin bulunduğu basit bir sayfa ya da başlığın asıl kaynaklarını destekleyen bir yer olmalıdır. Belkide, uygun ortamı yaratmak için bir test olabilir. Dahası, öğrencilere bazı seçenekler sunabilirsiniz ve onlar öğrenimleri seçenekleri üzerinde kontrol edebilirler.

Gerekli destek kaynaklarını yaratmalısınız. Kaynaklar her zaman öğrencilere uygun olmalıdır. Bu kaynaklar öğrenciler destekleyebilir :

- Yardım dosyaları
- Sıklıkla Sorulan Sorular
- Talimatlar
- Teknik destek için tartışma grupları
- İnteraktif sorun giderme kılavuzları
- İndirilebilir kılavuzlar
- Yardım masası için telefon numaraları ve saatler
- Yardım istemek veya hata bildirmek için web formu

3.5 Dersini Test Edin

Dersinizi tüm öğrencilere dağıtmadan önce test etmelisiniz. Yabancı bir bilgisayara yüklemeli ve nasıl kullanılabileceğini izlemelisiniz. Dersinizi gerekli asgari sistemlerde test edebilirsiniz. Eğer asgari sistemde problem yoksa, yüksek performanslı sistemlerde endişelenmenize gerek yoktur. Asgari sistemler eski versiyonlu iletişim sistemleri, en az boyutta hafıza, tarayıcının eski bir versiyonu, en yavaş bağlantı hızı, merkezi işlemci ünitesinin daha eski bir versiyonu ve dersinizi etkileyebilecek diğer parçaların eski versiyonlarını içermelidir.

Tarayıcılar ve onları çeşitliliği WTE dersi için diğer bir sorundur. WTE'nizdeki tüm sayfaları her bir tarayıcı ile kontrol etmelisiniz. Çünkü, bazı teknolojiler bir tarayıcıya uygulanabilir ancak başka birine geçirdiğiniz zaman, dersiniz gerçek görüntüsünde olmayabilir.

3.6 Destek Kaynaklarını Tanımlayın

Eğitim kadronuzu belirlemelisiniz. Ayrıca onların iş açıklamalarını sağlamalısınız. Bu kişiler yardımsever, sempatik ve teknik açıdan bilgili olmalıdır. Ayrıca iletişim özellikleri ve sabırları da oldukça önemlidir.

Bilgi Teknolojisi Merkezi, WTE dersinizi destekleyebilir. Onlarla karşılık olarak çalışmalısınız. Büyük üniversitelerin çoğu böyle merkezlere sahiptir. Teknik destek için çok fazla deneyime sahiptirler. Onların bu deneyimi WTE dersiniz için değerli olur.

Dahası, öğrencilerinize destek olmak için araç satıcılarını kullanabilirsiniz. Her bir araç genellikle özel firmalardan alınır. Ürünleri için garanti vermek zorundadırlar. Satılan ürün için ayrıca teknik destek mevcuttur. Bu fırsatı kullanabilirsiniz.

Sorular

1. e-öğrenme ortamında öğrencilerin ihtiyaç duyabilecekleri en iyi teknik destek sistemini tasarlayınız.

4 Öğrenmeyi Değerlendirmek

4.1 Test Yapmak

WTE testinin temel yararlarından birisi kağıt, kalem, silgi, vb.. test giderlerini azaltmasıdır. Ancak, WTE testi çok iyi planlanmış ve tamamlanmış olmalıdır.

4.1 Testleri iyi planlamak

İlk başta, test sürecini çok iyi planlamanız gerekir. Kaçırılan küçük bir nokta tamamlanma sürecinde birçok soruna yol açabilir. En önemli şey, katılımcıları neden test etmek istediğinizdir. İyi bir açıklama getirmelisiniz. Diğer bir deyişle, testinizin bir amacı olmalıdır. Eğer testiniz için iyi amaçlar belirlerseniz, gerçekten işe yarar. Örneğin, bunun bir ders olduğu ve sınavların bunun bir parçası olduğu düşünceleri gibi öğrencilerin sınav hakkındaki beklentilerini karşılamaktan ziyade, öğrencilerin dersteki ilerleyişini ölçmek daha iyi bir nedendir.

Planlama için diğer bir adım, gerçekte neyi ölçmek istediğinizdir. Eğer iyi hazırlanırlarsa, amaçlarınız burada size yardımcı olabilir. Dahası, neyi ölçmek istediğiniz için taksonomi kullanabilirsiniz. Örneğin, Bloom ve Gagne'in taksonomileri size yardımcı olabilir.

Sonraki adım testinizin notlandırılıp notlandırılmayacağıdır. Bu öğrencilere açıklanmalıdır. Eğer notlanacaksa, bu nasıl olacak ? Horton(2001) çevrimiçi testleri notlandırmak için bazı teknikler öne sürer :

- Cevaplar, öğrencinin bilgisayarında yüklü bir program ile değerlendirilir.
- Cevaplar onları çözümleyen ve cevap yaratan uzaktaki bir bilgisayara yönlendirilir
- Cevaplar onları notlayan ve değerlendirme yazan asistana e-posta ile gönderilir.
- Öğrencilerin onların cevaplarını inceleyen ve yorumda bulunan danışmanları vardır.
- Öğrenciler kendi cevaplarını asistan tarafından belirlenen bir düzen içerisinde değerlendirirler.
- Diğer öğrenciler çalışmayı değerlendirirler.

4.2 Test Planlaması

Diğer önemli bir konu geribildirim zamanıdır. Geribildirim yollamak için bazı alternatif yöntemler vardır :

- Her soru sonrasında : Öğrencilerin güdülenmesini destekleyen anında geribildirime destek verir. Yanlışları hemen düzeltir. Bazı soruları kaçırmaya izin vermez. Ancak, her soru sonrasında hemen geribildirim testi sıkıcı ve çok uzun sürer hale getirir.
- Test bittikten sonra : Daha etkili ve daha ekonomiktir, ancak her soru sonrasındakinden daha az eğlencelidir. Öğrenciler geribildirim için ilave süre beklemezler. Geribildirimleriniz daha belirli ve ve testin sonunda yapılır. Öğrenciler geri dönerek cevaplarını detaylı birer şekilde çözümlerler. Ancak, geribildirimini sınavın sonuna ertelemek, öğrenciye yanlış anlama dolayısıyla bazı soruları kaçırabilir.
- İnsan değerlendirmesi için erteleme : Eğer hemen geribildirim mümkün değilse ve testin sonuçları çok karışıkça, bu tip geribildirim yöntemini uygulamalısınız. Cevaplar bir değerlendiriciye iletmeli ve daha sonra değerlendirici belirli bir düzen içerisinde cevapları puanlamalıdır. Bu tip geribildirimde not vermek için son teslim tarihi belirlemelisiniz. 48 saatten fazla olmamalıdır.

Dahası, test için zamanınızı belirlemelisiniz. Zamanı kısıtlamak kopya çekmeyi önler. Ancak, bazı katılımcılarınız sisteme giriş yapamaz, sizde kısıtlı zaman kullanamazsınız. Hatta, zaman kısıtlamaları öğrencilerin heyecanının artmasına ve performanslarının düşmesine sebep olur. Eğer testi uygulamak için zamanı zorlamıyorsanız, hile yapan öğrencilerin gerçek performanslarını göstermek adına başka yollar bulmalısınız.

Ayrıca öğrencilerin birden fazla kere testi alacaklarını karar vermelisiniz. Eğer alacaklarsa, nasıl notlanacaklar ? Eğer öğrenciler testleri tekrar alırlarsa, bu onların uzmanlık seviyelerini ısrarla kontrol etme olanağı sağlar. Ancak, ikinci veya üçüncü testler aynı sorularla verilmemelidir. Öğrenciler aynı testleri tekrardan aldığı sürece, onların başarılarını nasıl ölçebilirsiniz ? Hangi test değerlendirme için kullanılacaktır ? İlk baştakini, en sondakini, en iyisini ya da hepsinin ortalamasını kullanabilirsiniz.

Testi gerçekleştirirken problem olma olasılığına karşı acil durum planınız olması gereklidir. Örneğin, test veya web sunucunuzu başka bir kopyayla destekleyebilirsiniz, o halde eğer bir problem olması durumunda, test sunucusunu değiştirebilirsiniz. Bazı teknik destek ekibi test sırasında herşeyi kontrol edebilmek için çevrimiçi olmalıdır.

Plan safhasından sonra, ikinci bölüm olan, doğru soruları seçme bölümü başlıyor.

4.3 Doğru Soruların Seçimi

Birçok çeşit soru tipi kullanabilirsiniz. Bu bölümde, aşağıdaki tabloda en meşhur olanları sunulacaktır.

Soru Tipleri	Kullanılması gereken zaman
Doğru – Yanlış : Öğrencilerin iki seçenek arasından seçim yapması gerekir. İfadenin doğru veya yanlış olduğunu söylerler.	Öğrencilerin ikili seçimlerini ölçmek istediğinizde. Öğrencinin bir konu üzerinde kesin fikrini belirleyebilirsiniz.
Çoktan seçmeli sorular : Bir soru sorulur ve öğrencinin 4 ila 7 arasında olabilecek cevaplardan birini seçmesi gerekir. Bir veya birden fazla cevabı seçebilirsiniz.	Eğer öğrencilerin daha fazla düşünce özelliklerini ölçmek istiyorsanız. Notlamak ve geribildirim vermek için kolaydırlar.
Yazılı Sınav : Öğrenciler soruların cevaplarını kutu içine yazmak sorundadırlar. Belirli bir düzen içerisinde kısa cevaplı sorulardır.	Bazı fikirleri ve onların tanımlarını değerlendirmek istiyorsanız. Öğrencilerin anlatma seviyelerini ölçmek istediğinizde de kullanabilirsiniz.
Birbiriyle karşılaştırılmalı sorular : Öğrenciler bir listedeki nesnelere diğerinde karşılaştırmak zorundadırlar.	Fikirler arasındaki ilişkiyi ölçmek istediğinizde kullanabilirsiniz.
Resimde Bulma Soruları : Öğrenciler talimatlar üzerine bir alan ya da resim seçmek zorundadırlar.	Görsel sistemler tanınması gerektiğinde kullanabilirsiniz.
Tut ve Sürükle Soruları : Öğrenciler ikonları ya da resimleri bir bölgeye sürüklemek zorundadırlar.	Kategori olarak fikirleri sınıflandırma gerektiği zaman kullanabilirsiniz.
Simülasyon Soruları : Öğrencilerin yüksek derecede karışık interaktif görevleri yapmaları gerekmektedir.	Tüm derste öğrendiklerini ölçmek için kullanılabilir. Başlık çok karışıktır. İşi yapma hızı çok önemlidir.

Boşluk Doldurma Soruları : Öğrenciler boşluklarda eksik olan yerleri tamamlamak zorundadırlar.

Öğrencinin parçanın genelinden uygulama seviyesini ölçmek için kullanılabilir.

4.4 Etkili Tasarım Soruları

Aşağıdaki prensipler dersinizin öğrencilerin başarısını yansıtmak adına daha etkili yapabilir. Yaratılacak olan sorular :

- Soruları açık ve net anlaşılır olarak belirtmeli
- Soruları ve cevapları açık olarak yazmalı
- Soruları öğrenciler için basit yapmalı
- Bir defasında bir soru sormalı
- İşleriyle ilgili sorular sorulmalı
- Eski sorulardan kaçınmalı
- Kesin sorular sorarken dikkatli olunmalı
- Önemli kelimeler vurgulanmalı
- Tüm seçenekli mantıklı yapmalı
 - * Tüm cevapları aynı uzunlukta tutmalı
 - * Tüm cevapları dilbilgisi olarak eşit yapmalı
 - * Seçenekleri birbiriyle paralel yapmalı
- Testi alanları zorlamalı
 - * Soruları zorlu tutmalı
 - * Soruları çok kolay yapmamalı
 - * Bir sorunun diğer sorunun cevabı olmasını sağlayın
 - * Tarafli sorular sormayın
 - * Cevabı ortaya çıkarmayın : Bir web tarayacısının durum çubuğu soruların doğru cevaplarını ortaya çıkarabilir.

4.5 Testin Açıklaması

Öğrenciler sınavlara her zaman endişelerle gelirler. Bü yüzden, onların azami performanslarını gösterecek test hakkında daha fazla bilgi isterler. Bu noktada, sınavı iyi yürütmek için sınav hakkında herşeyi açıklamalısınız. Onlara test yönergeleriniz kolaylık anlaşılabilir olması için aşağıdaki soruları sormalısınız.

- Test notlanacak mı ?
- Test neleri içeriyor ?
- Testin zamanı varmı ?
- Test ne zaman alınmalı ?
- Test ne kadar sürecek ?
- Cevaplar nasıl notlandırılıyor ?
- Benim cevaplarım ne kadar orantılı olmalı ?
- Test hangi düzeni almalı ?
- Testi daha sonra alabilir miyim ?
- Testi daha iyi not almak için daha sonra tekrar alabilir miyim ?
- Testi almak için hangi kaynakları kullanmalıyım ?

- Sorular ne kadar gerçekçi ?
- Test nasıl notlanacak ?
- Sorular sıralı bir şekilde cevaplanmalı ?
- Bilgisayar hatası karşılaşırsam ne olur ?

Eğer soruları iyi şekilde çözümlerseniz, testin planlama bölümü burada vurgulanmalıdır. O halde, yukardaki her bir soru planlama sürecinin birer adımlarıdır. Dahası, öğrencilerinizden ilave sorular toplayabilirsiniz.

Talimatlar kullanırken dikkatli olmalısınız ve istikrarlı bir yönerge şekli kullanmalısınız.

Öğrenci teste hoşgeldiniz sayfası ile başlamalı. Burada işeyarar talimatlar ve sınav hakkında bilgi verebilirsiniz. Sınav hakkında her kural kelimesi kelimesine yazılmalıdır ; aksi takdirde bazı öğrenciler bunu sahte notlar almak için kötü yönde kullanabilirler. Ayrıca kuralları ve düzenlemeleri bir kontrat formatında hazırlamalısınız. Bu sayede, öğrenciler test sırasında şartları kabul etmiş sayılır.

Sınavı uygulamadan önce, testi pilot bir yerde denemelisiniz. Ayrıca test esnasında oluşabilecek herhangi bir soruna acil durum yönlendirmesi hazırlamalısınız. Ayrıca, her bir sorunun zamanını ve notlamasını ayrı ayrı ölçebilirsiniz.

4.6 Test Sorularının Düzeni

Test sorularını mantıklı bir düzen içerisinde sıralayabilirsiniz. Aşağıdaki düzeni kullanabilirsiniz :

- Sorularınızı zorluklarına göre sıraya yerleştiriniz. En kolay olanı ilk soru olabilir ve yine en zor olanı son soru yapabilirsiniz.
- Sorular arasında gezinmeye olanak verebilirsiniz. Bu sayede, öğrenciler daha çok kapasiteleri olan soruları yapabilirler.
- Tüm sorular birbirinden bağımsız olmalıdır. Birbirlerinin cevaplarına dayanmamalıdır. Aksi takdirde, küçük bir hatadan zincir harekete geçer ve tüm sorular yanlış olabilir.
- Mümkün olduğunca çok soru çeşidi kullanmalısınız. Onları grup haline getirebilir ya da karışık olarak kullanabilirsiniz.
- Bir hikaye için birden çok soru sorabilirsiniz.

4.7 Anlamli Geribildirim Vermek

Testin yapılmasının temel amaçlarından birisi öğrencilerin gelişimi hakkında geribildirim vermektir. Bu yüzden, geri bildirim ve açıklanması önemlidir. Geribildirim öğrenciler için anlamli olmalıdır.

Anlamli geribildirim yapmak için, tasarımcılar tüm bilgileri geribildirimde sağlamalıdır. Bu parçalar :

- Soru
- Doğru ya da yanlış etiketi
- Doğru cevap

- Öğrencinin cevabı
- Doğru cevabın neden doğru olduğu
- Asıl sunum veya materyal için bağlantı

4.7 Doğru cevap için

Doğru cevap için, kısa ve öz olmalısınız. Sadece “doğru, kesinlikle, evet” gibi kelimeler kullanmalısınız. Ayrıca kullanıcıyı neden bu sorunun doğru olduğu konusunda zorlamalısınız. Bu sayede, soruyu tahmin eden bir kimseye neden doğru olduğunu öğretebiliriz. Doğru geribildirim ilave bilgi öğretebilir.

4.7 Yanlış cevap için

Yanlış cevap için, kibar olmalısınız ancak sorunu kesinlikle bildirmelisiniz.

- “üzgünüm” ya da “ tam olarak değil” gibi tarafsız ifadeler kullanmalısınız.
- Öğrenciyi kucaklamamalı ya da hakaret etmemelidir.
- Yarım doğruyu görmeli ve kabul etmelidir.
- İpuçlarını önce vermelidir.

4.8 Testi Geliştirmek

Testinizi uyguladıktan sonra her zaman etkililiğini ölçmelisiniz. Her derste, testinizi geliştirmelisiniz. Testinizin nesnelere izleyebilirsiniz. Örneğin, bazı sorular öğrencilerin çoğunluğu tarafından cevaplanabilir ya da cevaplanamaz. Bu soruları çıkarabilirsiniz çünkü bunlar etkili zorluk seviyeleri değildir. Bazı sorular öğrencilerin çoğu tarafından atlanabilir. Bu sorularda ayrıca sorunludur. Bunları gözden geçirmelisiniz. Eğer geriye birçok soru kalıyorsa, testin zaman kısıtlaması ile de sorunu vardır.

Öğrencilerden gelen geribildirimleri göz önüne almalısınız. Onlar bazı sorunlu soruları ortaya çıkarabilirler. Geribildirimlere dayanarak, sorularınızı kontrol edebilirsiniz.

4.9 Test için alternatif yöntemler

Çeşitli değerlendirme teknikleri kullanabilirsiniz. Bunlar :

- Kitap-Açık testler
- Kendi kendine değerlendirilen testler
- Değerlendirilmeyen testler
- Etkinlikler
- Oyunlar
- Yap-Boz’lar
- Araştırma projeleri
- Birey yerine takım olarak alınan testler

Dahası, öğrencinin performansını çalıştığı yerde ölçebilirsiniz. Bunun için simülasyonlar kullanabilirsiniz.

Günümüzde, WTE dersleri için kullanışlı olabilecek popüler değerlendirme tekniklerinden birisi portföydür. Öğrenci ders boyunca yaptıklarını ve ilerlemesini gösterebilir. Öğrenme süreçleri için kanıt olabilecek her çeşit materyali içine koyabilir.

Öğrencilere puan vermek yerine, ders boyunca deęişik puan toplamalarına teşvik edilebilirler, örnek: ders boyunca metal para toplayarak bütçeyi arttırmak gibi.

Sorular

1. WTE ortamında bir deęerlendirme testini nasıl geliştirirsiniz?
2. WTE’de kullanabileceğiniz soru tiplerini avantajları ve dezavantajları yönünden karşılaştırınız
3. Hangi tür geri besleme daha etkilidir? Lütfen açıklayınız.