



Aile Bakıcıları tarafından yaygın ve sargın öğrenmede edinilen yetkinliklerin dijital rozetler ve mikro kimlik bilgileri aracılığıyla onaylanmasının desteklenmesi

Sanal Öğrenme için Dijital Yeterliliklere ilişkin Çevrimiçi Öğretim Rehberi

İş Paketi 3: AİLE BAKIMI Sanal KAMPÜS ve Mobil Değerlendirme Uygulaması



Tarafından geliştirilmiştir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Family Care projesi (2022-1-LT01-KA220-ADU-000087923) Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmiştir. İçerik sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

Giriş

e-Öğrenim nedir?

1. Adım.Kursun hedeflerini ve yapısını tanımlayın

Hedef kitlenin ihtiyaçlarını analiz

Amaç ve öğrenme hedeflerinin tanımlanması

Kurs yapısını detaylandırın

Adım 2.İhtiyaç duyulan kaynakları tanımlayın 10

Takım 10

Teknoloji 11

Adım 3.İçerik geliştirme 13

Öğretim yöntemini seçin 13

Dersin amaç ve hedeflerine yönelik içerik yazımı. 13

Ders içeriği 14

Genel kurs stilini kontrol 17

Adım 4.Değerlendirmeler ve Bilgi Kontrolleri Ekleyin 18

Adım 5.Kurs içeriğini e-Öğrenim platformuna yükleyin 19

Adım 6.Kurs sunumu ve değerlendirme 20

Kurs teslimi 20

Kurs değerlendirmesi 21

Sonuç 24

Sözlük 25

Ek Kaynaklar 26

Kaynakça 26

Giriş

Bu kılavuz, bir e-Öğrenim kursunun nasıl oluşturulacağı ve sunulacağı konusunda önceden bilgisi olmayan herkes için basit ve uygulaması kolay bir rehber sağlayarak yetişkin öğretmenlerin, danışmanların ve rehberlik uzmanlarının dijital becerilerini geliştirmeyi ve sanal öğrenme ortamlarıyla etkileşimi kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

Bu rehber, Aile Bakıcıları tarafından yaygın ve sargın öğrenmede edinilen yeterliliklerin dijital rozetler ve mikro-kimlikler aracılığıyla doğrulanmasını desteklemek için yetişkin öğretmenler, danışmanlar ve rehberlik uzmanları ile el ele çalışarak açıklanan ihtiyaçları ele almayı ve zorluğu kucaklamayı amaçlayan AİLE BAKIMI Projesi bağlamında hazırlanmıştır.

e-Öğrenim nedir?

E-Öğrenme veya elektronik öğrenme, öğrenme ve eğitimin dijital kaynaklar aracılığıyla sunulmasıdır. E-Öğrenme örgün öğrenmeye dayanmakla birlikte, internete bağlı bilgisayarlar, tabletler, cep telefonları ve hatta akıllı saatler gibi elektronik cihazlar aracılığıyla sağlanır.

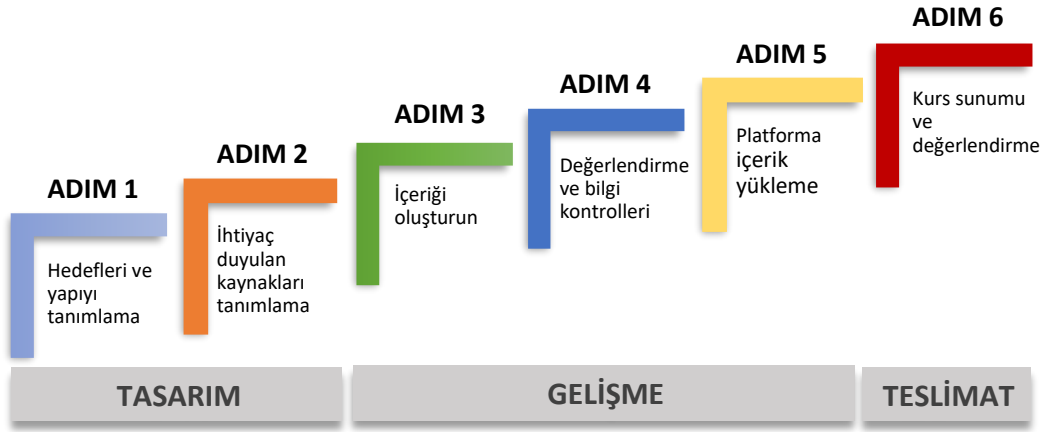
İnternet erişiminin hızla yaygınlaşması ve medya teknolojilerinin gelişmesi, çevrimiçi öğrenimi veya e-Öğrenimi çok daha fazla kişi için erişilebilir hale getirmiş ve eğitim sağlayıcıları için kurs sunma seçeneklerini artırmıştır.

E-Öğrenim, hem öğrencilere hem de eğitim sağlayıcılara, öğrencilerin ve öğretmenlerin programlarına ve kişisel ve iş koşullarına uyarlanmış zamanlama ve yer esnekliği, daha düşük maliyetler, daha geniş erişim, çok dilli kanallar ve kendi hızında öğrenme gibi birçok fayda sağlar.

E-öğrenme, özellikle gelişmekte olan ülkelerde her düzeyde eğitim için benzersiz fırsatlar da sunmaktadır. Bu ülkeler ulaşım (uzak bölgelerdeki insanların eğitime erişiminin kısıtlı olması), eğitim altyapısı eksikliği, uzmanlık, araştırma olanakları vb. konularda pek çok zorlukla karşı karşıyadır. E-Öğrenme bu boşlukları çok daha az araçla ve daha kısa sürede kapatabilir.

Bu kılavuz, e-Öğrenim kurslarının tasarımı, geliştirilmesi ve sunulması için altı basit adımda size yol gösterecektir:

ŞEKİL 1: E-ÖĞRENİM KURSLARI OLUŞTURMA ADIMLARI



Kaynak: kendisine ait geliştirme.

1. Adım. Kursun hedeflerini ve yapısını tanımla

Bu ilk adım, e-Öğrenim kursunuzun genel başarısı için çok önemlidir. Burada kursunuzun genel çerçevesini belirlersiniz, tıpkı binanızın amaçlarını, hedeflerini ve yapısını belirleyen plan gibi.

Bunu başarmak için aşağıdaki sorulara cevap verilmelidir:

- **Hedef kitlemin bilgi/eğitim/kapasite geliştirme ihtiyaçları nelerdir?**
- **Bir öğrenci kursu bitirdikten sonra ne bilmeli / ne yapabilmelidir?**
- **Bu eğitim ihtiyaçlarını daha iyi karşılayan kurs yapısı nedir?**

İlerleyen bölümlerde her biri hakkında konuşacağız.

Hedef kitlenin ihtiyaçlarını analiz edin

E-öğrenme, örgün eğitimin tüm seviyelerinde profesyonel eğitim, şirketlerde eğitim, uluslararası kuruluşlar, STK'lar ve gayri resmi eğitim için kullanılabilir. Bu durumlarda, hedef kitle ve eğitim ihtiyaçları farklılık gösterir. Kurs tasarımcısının hem **belirli bilgi/beceriye hem** de gerekli **başarı düzeyini** belirlemek için bunları analiz etmesi ve değerlendirmesi önemlidir.

Başlangıç olarak, analiz hedef kitlenin aşağıdaki kişisel yönlerini dikkate almalıdır:

- Kişisel özellikler: yaş, cinsiyet, kursa katılma motivasyonu, kursa katılmaya uygunluk
- Eğitim düzeyi, resmi ve gayri resmi
- Mesleki bilgi ve eğitim
- İlgili iş deneyimi
- Sanal beceriler ve internet ve elektronik cihazlara erişim
- eğitim dili bilgisi (özellikle göçmenler söz konusu olduğunda)

Daha sonra bilgi ve becerilere ilişkin eğitim ihtiyaçlarını belirlemeniz gerekir. Her bir husus özel bir analiz yöntemi gerektirecektir:

- ◆ Kurs içeriğini belirlemek ve sınıflandırmak için **bir konu analizi** gerçekleştirilir. Konu analizi, öncelikle bilgi sağlamak veya daha geniş eğitim hedeflerine ulaşmak için tasarlanmış kurslar ("bilgilendirme kursları" olarak da adlandırılır) için uygundur. Zihin haritaları, kavram haritaları ve süreç diyagramları gibi görsel araçlar, kurs tasarımcısının içerik unsurları arasındaki bağlantıları netleştirmesine yardımcı olabilir.
- ◆ **Görev analizi:** Bir kişinin bir iş görevini yerine getirmek için yaptığı eylemlerin ve aldığı kararların detaylı bir analizidir, böylece öğrencinin neyi öğrenmesi veya geliştirmesi gerektiğini ve geliştirilmesi veya pekiştirilmesi gereken bilgi ve becerileri belirleyebiliriz. Görev analizi esas olarak belirli iş odaklı veya kişiler arası becerileri geliştirmek için tasarlanmış kurslarda kullanılır ("performans kursları" olarak da adlandırılır).

Amaç ve öğrenme hedeflerinin tanımlanması

Hedef kitlenin ihtiyaçları ve eğitim boşlukları belirlendikten sonra kurs tasarımcısı, öğrencinin e-Öğrenim kursunu tamamladıktan sonra hangi sonuçları istediğini tanımlamalıdır. Bu sonuçlar, kursun amacı ve hedefleridir; şu soruya cevap vererek tanımlanabilirler: **Bir öğrenci kursu bitirdikten sonra ne bilmeli/ne yapabilmelidir?**

Amaç, neye ulaşılacağına genel bir ifadesidir. **Amaç**, öğrencilere e-Öğrenim kursundan ne kazanacaklarını söyler. **Öğrenme hedefleri** bu amacın bir dökümüdür ve daha uygulanabiliridir.

Öğrenme hedefleri iki unsuru birleştirir: **performans** veya başarı **seviyesi** (bir eylem fiili aracılığıyla) ve **öğrenme içeriği** (bu fiilin nesnesi), örneğin: "Müşterilerle müzakere sırasında şirketin ilke ve değerlerini [fiil] uygulayabilmek [öğrenme içeriği]", "Bir banka hesabı açma prosedürünü [fiil] uygulayabilmek [öğrenme içeriği]", vb.

Bloom'un revize edilmiş bilişsel alan taksonomisine göre, öğrenme hedefleri en alt seviyeden (hatırlama) en üst seviyeye (yaratma) kadar altı farklı başarı türünü ifade edebilir. Aşağıdaki tabloda başarı türleri, anlamları ve bunları tanımlamak için uygun olabilecek fiiller gösterilmektedir:

ŞEKİL 2: BİLİŞSEL ALANIN REVİZE EDİLMİŞ BLOOM TAKSONOMİSİ



Kaynak: kısmen kendi tasarımıımız, <http://regiscpslearningdesign.weebly.com/blooms-taxonomy.html> adresinden alınmıştır.

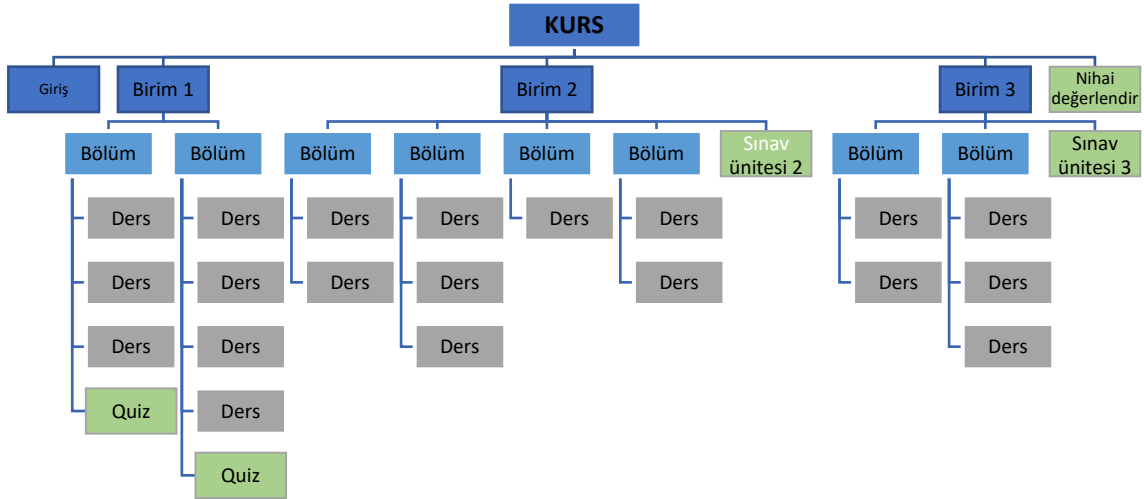
Kurs yapısının detaylandırılması

Öğrenme hedefleri tanımlandıktan sonra, bu öğrenme hedeflerine daha iyi ulaşılmasını sağlayacak kurs yapısının veya müfredatın detaylandırılması gelir. Bu, kursun temel amacına bağlı olacaktır:

- ◆ Bir **performans kursunda**, yani belirli bir işi veya görevi yerine getirmek için bilgi veya beceri boşluklarını doldurmaya yönelik bir kursta, içerik gerçek dünyadaki bir çalışma ortamındaki eylemlerin sırasını takip edecek şekilde düzenlenebilir.
- ◆ Bir **bilgilendirme kursunda**, yani bilgi boşluklarını doldurmaya yönelik bir kursta, kavramlar yapısal ve mantıksal bağlantılarına göre düzenlenebilir.

Farklı müfredat veya kurs yapısı türleri vardır. Bu kılavuzun amacı esas olarak kısa e-Öğrenim kurslarının oluşturulması olduğundan, aşağıda takip edilebilecek bir kurs yapısı örneği bulunmaktadır (ünite, bölüm, ders ve kısa sınav sayısı referans niteliğindedir):

ŞEKİL 3: KURS YAPISI ÖRNEĞİ



Kaynak: kendi detaylandırması.

Şekil 3'te görülebileceği gibi, kurs yapısı aşağıdaki yapıya sahip olabilir:

- ◆ **Giriş:** tüm kursa giriş niteliğindedir, tüm kurs içeriğine kısa bir genel bakış sağlamalıdır.
- ◆ **Ünite,** kursun bölündüğü ana bölümdür.
- ◆ **Bölüm,** bir üniteyi takip eden bir seviyedir.
- ◆ **Ders,** bir bölümü takip eden bir seviyedir. Ders, geliştirmek istediğimiz bir konunun asgari ifadesidir. Kısa olmalı ve mümkünse grafik ve görsel-işitsel unsurlar içermelidir.
- ◆ **Kısa sınavlar bir** dersin veya bir bölümün (yukarıdaki ünite 1'de olduğu gibi) veya bir ünitenin (ünite 2 ve 3'te olduğu gibi) veya dersin sonuna yerleştirilebilir veya bunların bir kombinasyonu kullanılabilir.
- ◆ **Nihai değerlendirme,** öğrencinin ana kurs hedeflerine ulaşmış olup olmadığını test etmek için bir değerlendirme içermelidir.

Bu noktada, ders yapısı geçici ve geneldir. Her dersin geliştirilmesi sırasında deęişiklikler olabilir. Örneęin, bir konu tek bir derste geliştirilemeyecek kadar uzun olabilir ve iki ya da üç derse bölünmesi gerekebilir.

Kurs yapısı aynı zamanda kursun tüm **süresini** de belirleyecektir. Hedeflerin ve gerekli başarı düzeyinin yanı sıra zaman mevcudiyetinin (öğrencilerin ve kurs tasarımcılarının) ve kursun oluşturulması için gerekli kaynakların da dikkate alınması önemlidir. Daha uzun bir kurs, bazen mevcut olmayan daha fazla kaynak anlamına gelecektir. Diğer durumlarda, sınırlamalar, özellikle çalışan ve birçok sorumluluęu olan kişilere yönelikse, kursu takip etmek için hedef kitlenin mevcudiyetine göre belirlenir.

Adım 2. İhtiyaç duyulan kaynakları tanımlayın

Bir e-Öğrenim kursunun geliştirilmesi, başta insan kaynakları, teknolojik kaynaklar ve finansal kaynaklar olmak üzere farklı kaynakların kullanılmasını gerektirir. Şimdi, ilk ikisi hakkında konuşacağız: ekip ve teknoloji.

Ekip

e-Öğrenim kurslarının tasarımı, geliştirilmesi ve sunulması, aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli uzmanlıkları kapsayan uzmanlık gerektirir:

- ◆ **e-Öğrenim Proje Yöneticisi:** Projenin farklı aşamalarındaki tüm faaliyetleri ve kaynakları (insan, teknoloji, finans vb.) koordine eden kişidir. Projenin genel sorumluluğunu taşır.
- ◆ **Öğretim Tasarımcısı (ID): Öğretim** stratejisinden sorumlu kişidir. Kurs içeriğinin, öğretim tekniklerinin, medya unsurlarının, değerlendirme ve bilgi kontrollerinin geliştirilmesi için Proje Yöneticisi ve Konu Uzmanlarıyla yakın işbirliği içinde çalışırlar.
- ◆ **Konu uzmanları (KOBİ'ler)** belirli bir kurs için gerekli bilgi ve birikimle katkıda bulunurlar. Bir kurs tasarlamak, değerlendirme stratejilerini belirlemek ve kurs içeriğini yazmak için ID'lerle işbirliği yaparlar.
- ◆ **Grafik Tasarımcı ve Medya Editörü:** Kursun genel "görünümünden" ve multimedya geliştirmeden sorumludurlar. E-Öğrenim kursunda kullanılan şekilleri, sesleri, fotoğrafları, videoları vb. oluşturur ve düzenlerler.
- ◆ **Web Geliştirici ve Teknik Destek Uzmanı:** Web Geliştiricileri öğrenme platformunu oluşturur ve tüm kurs içeriğini çevrimiçi olarak bir araya getirir. İnternette bu faaliyeti kolaylaştıran Moodle, LearnPress vb. yazılımlar mevcuttur (Teknolojiden bir sonraki bölümde bahsedeceğiz). Destek Uzmanı, kurs başladıktan sonra teknik destek verir. Web Geliştiricisi ve Destek Uzmanı genellikle aynı kişilerdir.

- ◆ **Kurs Yöneticileri ve Çevrimiçi Kolaylaştırıcı(lar)**, kurs açıldıktan sonra öğrenci desteği ve motivasyonundan sorumludur. Öğrencilerin aboneliklerinden, öğrencilerin faaliyetlerini desteklemekten, öğrencilerin sorularını yanıtlamaktan, öğrenci forumlarını yönetmekten vb. sorumludurlar.

Yukarıda listelenen rollerden bazıları, e-Öğrenim projesinin büyüklüğüne, mevcut insan ve mali kaynaklara, ekip üyelerinin farklı rolleri üstlenme kapasitesine, kullanılan teknolojiye vb. bağlı olarak tek bir iş profilinde birleştirilebilir. Bazı e-Öğrenim kurslarında sadece iki kişi bile görev alabilir: bir tarafta Yönetici/ ID/ KOBİ/ Kurs Yöneticisi/ Çevrimiçi Kolaylaştırıcı/ Eğitmen ve diğer tarafta Web Geliştiricisi/ Medya Editörü/ Teknik Destek.

Teknoloji

Daha önce de belirtildiği gibi, e-Öğrenim kursları, İnternet aracılığıyla farklı elektronik cihazlardan (bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar) erişilebilen sanal öğrenme platformları aracılığıyla verilmektedir.

Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS) olarak da adlandırılan ELearning platformları; kurs sağlayıcılara ve öğrencilere eğitim sunumunu ve yönetimini desteklemek için bilgi, araç ve kaynaklara erişim sağlar:

- Kurs yönetimi: davet, ön kayıt, yarı otomatik kurs kaydı, çevrimiçi ödeme vb.
- Entegre sanal sınıf
- Çok dilli kurs materyalleri ve kaynak desteği
- Kurs materyallerinin depolanması
- İletişim yönetimi: Eğitmen-öğrenen, öğrenen-öğrenen, eğitmen-eğitmen arasındaki tüm kurs iletişimleri LMS üzerinden yapılabilir.
- Değerlendirme oluşturma ve yönetimi
- Öğrencinin performansının izlenmesi
- Yönetim için çoklu raporlar

Bir LMS'de en basitinden daha gelişmiş ve karmaşık olanına, ücretsiz ve ücretli olmak üzere çeşitli yazılımlar mevcuttur. Aşağıdakiler LMS yazılım örnekleridir: Moodle, LearnPress, TalentLMS, FormalLMS, ILIAS, Opigno, OpenOLAT, Sakai, Dokeos, vb. Bu yazılımların çoğunun cep telefonlarında ve tabletlerde kullanılabilen bir uygulaması vardır.

LMS'nin yanı sıra, çok dilli eğitim vermek istemeniz durumunda profesyonel çeviri yazılımına ihtiyacınız olabilir.

Adım 3. İçerik geliştirme

İçerik geliştirme, bir e-Öğrenim kursu oluşturmak için temel faaliyetlerden biridir. Öğretim yönteminin seçilmesi, amaç ve hedeflerin öğrenciye hitap edecek şekilde yazılması ile başlar. Bunu her bir dersin içeriğinin geliştirilmesi ve ardından genel stilin son bir kez kontrol edilmesi izler. Şimdi her bir adıma daha detaylı bir şekilde göz atalım.

Öğretim yöntemini seçin

İçeriğin öğrenciye aktarılabilceği çok çeşitli yollar vardır; bunlara öğretim yöntemleri denir. Bunlar üç ana tipte gruplandırılabilir:

- ◆ Bilgi edinmek için **açıklayıcı yöntemler** kullanılır. Örneğin, sunumlar, vaka çalışmaları, örnekler, gösterimler, hikaye anlatımı vb.
- ◆ **Uygulama yöntemleri**, öğrencilerin ilke ve prosedürlere dayalı görevleri yerine getirmek için kullandıkları aktif süreçleri vurgular. Örneğin, rol oyunları, simülasyonlar, ciddi oyunlar, proje çalışması, iş yardımları, senaryo tabanlı yaklaşım vb.
- ◆ **İşbirlikçi yöntemler** Bilgiyi paylaşarak ve görevleri işbirliği içinde yaparak öğrencileri dahil edin. Örneğin, çevrimiçi rehberli tartışma, ortak çalışma, akran öğretimi vb.

Bir eğitim sağlayıcısı, öğrencilere en iyi eğitim deneyimini sunmak için bu eğitim yöntemlerini birleştirebilir.

Dersin amaç ve hedeflerine yönelik içerik yazımı.

Kursun başlangıcından itibaren, öğrenci kursun amaç ve hedefleri hakkında çok net bir fikre sahip olmalıdır. Bu, bir e-Öğrenim kursu bağlamında daha da önemlidir, çünkü öğrencinin motivasyonu eğitimin başarısı için çok önemlidir.

Kurs içeriği yazmak bir merdivene benzer. Amaç en üst basamağa ulaşmaktır. Öğrenme hedefleri, en üst basamağa ulaşmanız için size bilgi ve beceri sağlayan farklı basamaklardır. Adım 1'e geri dönebilir ve amaç ve hedeflerin tanımına ilişkin verilen tavsiyeleri kontrol edebilirsiniz.

Aşağıdaki örnekte gösterildiği gibi, öğrenciye hitap edecek şekilde yazılabilirler:

- Amacı yazmak için:
 - *Kursu bitirdikten sonra Microsoft Office'in ana araçlarını yetkin bir şekilde kullanabileceksiniz.*
- Bir ünitenin/bölümün hedeflerini yazmak için:
 - *Bu ünitenin sonunda Word'ü yetkin bir şekilde kullanabileceksiniz.*
 - *Bu bölümün sonunda basit bir Word belgesi oluşturabileceksiniz.*
 - *Bu bölümün sonunda, bir Word belgesinin temel bölümlerini anlayabilecek ve tanıyabileceksiniz.*
 - *Bu bölümün sonunda, bir Word belgesinin gelişmiş özelliklerini kullanabileceksiniz.*

E-Öğrenim kursunuzun tamamı boyunca, öğrenciye ne öğreneceğini ve/veya bu bilginin kendisine nasıl fayda sağlayacağını hatırlatmak faydalı olacaktır.

Ders içeriği

İçerik, öğrenci için kolayca sindirilebilir olmalıdır. Kursunuzu, öğrencinin her seferinde küçük bilgi parçaları toplamasına olanak tanıyan "ısırık büyüklüğünde" derslere bölmeyi tavsiye edilir. Bu, içeriğin aşırı yüklenmesini azaltabilir ve öğrenciye derisi özümseme yeteneği kazandırabilir. Uzmanlar tek bir dersin 10-15 dakikadan fazla sürmemesini tavsiye etmektedir.

Kurs içeriğini geliştirmek için faydalı bir araç da **storyboard** oluşturmaktır. Film şeridi, kurs yapısını ve her dersin ayrıntılı bilgilerini gösteren bir belgedir: metin, şekiller, tablolar, grafikler, ses, video, infografikler vb. İçeriğin gerçek gelişimi değildir, daha çok içeriğin bir haritası gibidir. Ayrıca genel iş yükü hakkında bir fikir vermeye yardımcı olur.

Storyboard yapmanın birçok farklı yolu vardır. Kursunuz için kendi storyboard şablonunuzu oluşturabilir veya hazır bir şablon kullanabilirsiniz. Bu kılavuzun sonundaki

"Ek Kaynaklar" bölümünde, sizi internette bulunan ücretsiz storyboard şablonlarına yönlendiren bir bağlantı bulacaksınız. Aşağıdaki basit ama kullanışlı şablonu öneriyoruz:

ÜNİTE 3: GÖÇMEN KÖKENLİ AİLELERLE ÇALIŞAN OKUL LİDERLERİ VE ÖĞRETMENLER İÇİN DEĞERLER				
BÖLÜM 1: [bölüm adı veya hiçbiri]				
Ders numarası ve başlığı	Ders içeriğinin kısa açıklaması	Grafikler, fotoğraflar (dosya adı)	Sesler, videolar, diğer bağlantılar (bağlantı veya dosya adı)	İçerik geliştirme için sorumlu kişi(ler)
Önceki dersler...				
Ders 5. Okullar ve aileler arasındaki sosyal iletişim sorunları	Okullar ve aileler arasındaki sosyal iletişim konuları, çocukların eğitiminde başarı için çok önemlidir.	Photo10_teacher & whiteboard.jpg	Hiçbiri	[İsim...]
Ders 6. Okullar iletişim ve kapsayıcılık konularını nasıl ele alabilir?	Okullar, ebeveynlerle kişiselleştirilmiş iletişim kurarak kapsayıcılık sorunlarını ele alabilir.	Hiçbiri	"Göçmen geçmişi" için bağlantı: [Link] "Daha fazla okuma" için bağlantı: [Link]	[İsim...]

Önceki örneği takiben, bu, Ders 5'in öğrenim platformundaki gerçek görünümüdür:

COURSES

LU.3. VALUES FOR SCHOOL LEADERS AND TEACHERS WORKING WITH FAMILIES FROM MIGRANT BACKGROUND

LEARNING UNIT 3 - Introduction 30 min

1.1 Factors impacting migrant children's attainment at school

1.2 What are the challenges and the causes for these challenges?

1.3 Relevant Legislation affecting education of children from migrant backgrounds at school

1.4 Social communication issues between schools and families

1.5 How can schools address communication and inclusion issues?

1.6 Steps for establishing personalised communications with all parents

1.1 Test LU.3 8 questions

1.2 Glossary

1.3 Additional Resources

Social communication issues between schools and families

Key Practice Points

Social communication issues between schools and families is essential for success

Parents of ethnic minority and newly arrived migrant communities of school-aged children may find it difficult to adapt to an education system different from their country of origin.

The parent/teacher relationship can therefore be an area of potential confusion and misunderstanding over areas such as:

- School behaviour and discipline
- Formality of lessons
- Expectations of the teacher
- Parental involvement in the education of their children at school

Furthermore, some black, migrant or refugee parents may have experienced traumatic and/or violent events in their country of origin or perhaps even within the host country which impact the health and wellbeing of their family and the behaviour and progress of their children at school.

COMPLETE

PREV Relevant Legislation affecting education of children from migrant backgrounds at school

NEXT How can schools address communication and inclusion issues?

Aşağıdaki satırlarda, bir dersin farklı unsurlarının nasıl detaylandırılacağına dair kısa yönergeler veriyoruz:

- ◆ **Metin** açık, öz ve öğrencinin ilgisini çekecek şekilde yazılmış olmalıdır. Önemli miktarda metin eklemeniz gerekiyorsa, kısa paragraflar kullanın: büyük metin blokları gördüklerinde gözler kamaşır, bu nedenle mümkün olduğunca kısa tutmaya çalışın. Öğrencinin aşına olduğu ve anlaması kolay örnekler verin; bunlar mümkün olduğunca gerçek olmalıdır.

Dil stiliyle ilgili bir ipucu, öğrencilere "siz" diye hitap etmektir, bu öğrencilerinizi kursa daha iyi bağlar. Öğrencileriniz çok kültürlü bir geçmişten geliyorsa (örneğin göçmenler), zor kelimelerden veya kültüre özgü argodan kaçınmaya çalışın.

- ◆ **Grafikler ve fotoğraflar.** E-Öğrenim kursu, öğrencinin ilgisini çekecek ve estetik olarak katılımını sağlayacak çeşitli görsel tasarım öğeleri içerebilir. Yalnızca ilgili ve gerekli olan bilgileri ve grafik öğeleri ekleyin; bu, öğrencinin elindeki göreve odaklanmasına yardımcı olacaktır (tüm sanal karmaşa nedeniyle dikkatinin dağılması yerine).

Birçok grafik türü vardır: animasyonlu çizimler, matris, çizgi grafikler, çubuk grafikler, pasta grafikler, akış şemaları, diyagramlar, metin tabloları ve tasarlamak istediğiniz diğer grafikler. Öğrencinin dikkatini dağıtmamak için bunları grafiğin atıfta bulunduğu metnin yakınına yerleştirmeye çalışın.

- ◆ **Ses ve Video,** eğitim sağlayıcısı tarafından hazırlanabilir veya internetten alınabilir (elbette telif hakkına dikkat ederek). Çoğu LMS, sadece bağlantıyı kopyalayarak ses veya videonun dersin gövdesine gömülmesine izin verir.

Medya tasarımı dört özelliği takip eder:

- Basit: her seferinde tek bir fikre odaklanın
- Kısa: Dikkati en üst düzeye çıkarmak için videoları 3-4 dakika uzunluğunda tutun
- Gerçek: gerçek hayattan örnekler kullanın
- İyi: Medya ürünlerinin iyi kalitesini koruyun.

Grafiklerde olduğu gibi, ses ve video da yalnızca ilgili ve gerekli olduğunda kullanılmalıdır. Sadece bir öğretmeni konuşurken göstermek için video eklemekten kaçının. Ses ve video kısa olmalıdır (ses durumunda daha da kısa!); gereksiz sesten kaçının (kursunuzu işitme bozukluğu olan kişileri kapsayıcı hale getirmek istemiyorsanız, sadece ekranda gösterilen metni okumak için).

Genel kurs stilini kontrol edin

Genellikle kurs içeriğinin oluşturulmasında birden fazla kişi görev alır ve bu durum farklı bölümlerin farklı tarzlara sahip olmasına neden olarak kursun genel uyumuna ve bütünlüğüne zarar verebilir. Bunu önlemek için koordinatör, derslerin geliştirilmesi için bir şablonun yanı sıra beklenen yazı stili, dersin uzunluğu, çizelge veya grafik türü vb. ile ilgili yönergeler sağlayabilir.

İçerik ilgili tüm kişiler tarafından geliştirildikten sonra, tek bir kişi içeriğin homojenleştirilmesinden sorumlu olmalıdır. Bu kişi Öğretim Tasarımcısı, Konu Uzmanlarından biri vb. olabilir. Bu aşamadaki içeriğin bir kelime işlemci, bir sunum programı ya da benzer bir araç kullanılarak yazılabileceğini lütfen unutmayın.

Adım 4. Değerlendirmeler ve Bilgi Kontrolleri Ekleyin

Değerlendirme testlerinin, öğrenme hedeflerinde ifade edildiği gibi aynı tür performans ve öğrenme içeriğini geliştirmeyi ve değerlendirmeyi amaçladığından emin olmak önemlidir. Sorular, öğrencilerin dikkatlerini ders üzerinde tutmalarına yardımcı olur.

Genellikle LMS platformlarına yerleştirilen birçok çevrimiçi test türü vardır. Aşağıda en yaygın çevrimiçi soru türlerinin bir listesi bulunmaktadır:

- Doğru/yanlış soruları
- Tek seçenekli sorular
- Çoktan seçmeli sorular
- Görsel seçim
- Eşleşen kelimeler veya ifadeler
- Cümleleri tamamlama
- Boşlukları doldurun
- Sıraya koyma ve sıralama

İşte e-Öğrenim kursları için kısa sınav tasarlamaya yönelik bazı ipuçları:

- Sorular, kapsadıkları modül/bölüm/kurs için belirtilen öğrenme hedeflerine ulaşılmasını test etmelidir.
- Soruların ifadesinde çift olumsuzluktan kaçınılmalıdır.
- Testin gereklilikleri açıkça belirtilmelidir (örn. puanlanıyorsa, kaç kez girebilirsiniz vb.)
- Kısa sınavlar her dersten, bölümden veya üniteden sonra ya da hatta kursun sonunda tek bir değerlendirmeden sonra yerleştirilebilir. Ne kadar çok kısa sınav kullanırsanız öğrencinin ilgisini o kadar çok çekersiniz, ancak aşırıya kaçmayın!
- Tekrar almak için bir fırsat sağlanması tavsiye edilir.
- Mümkün olduğunda, sınav veya değerlendirmeden sonra açıklayıcı geri bildirimler verin.

Adım 5. Kurs içeriğini e-Öğrenim platformuna yükleyin

Genel kurs içeriği geliştirildikten ve ayrıntılı bir yazım ve stil kontrolü ile düzeltildikten sonra, bir sonraki adım e-Öğrenim platformuna veya LMS'ye yüklemektir (teknoloji hakkında Adım 2'ye bakın). Platforma bağlı olarak bu, Word/PowerPoint'ten LearnPress'e bir kopyala-yapıştır işi olabilir.

Bu aşamada platformun işlevselliğini, kullanılabilirliğini ve öğrenme kolaylığını kontrol etmek önemlidir. Bu bağlamda, hedef kitleyi temsil eden bir grup katılımcının **doğrulama** için kursa katılması şiddetle tavsiye edilir.

Kursu geçseler de amaç sadece kendi öğrenmelerini değerlendirmek değil, kursun genel kalitesini, yani kolay anlaşılır olup olmadığını, öğrenme hedeflerini yerine getirip getirmediğini, sunum şeklinin açık olup olmadığını vb. değerlendirmektir. Ayrıca, doğrulama katılımcılarından, genellikle yapılandırılmış bir anket formatıyla, öğrenme deneyimleri hakkında ek geri bildirim vermeleri istenebilir.

Mümkün olduğunca, kurs yapısı ve kısa sınav türlerinin, yalnızca şablonlar aracılığıyla çalıştığında seçilen LMS veya e-Öğrenim platformunda bulunan özellikleri ve kurs yapısını dikkate alması gerektiğini lütfen unutmayın. Bunu en baştan yapmak, tüm içeriğin platforma entegre edilmesini kolaylaştıracaktır.

Adım 6. Kurs sunumu ve değerlendirme

Sonunda, kursu başlatma zamanı geldi!

Bu adımda, e-Öğrenim kursları sunmanın farklı yollarından, her biri için en uygun olan iletişim araçlarının türlerinden ve öğrencilerin tepkileri, öğrenmeleri, davranışları ve gerçek sonuçlarına ilişkin kurs değerlendirmesinden bahsedeceğiz.

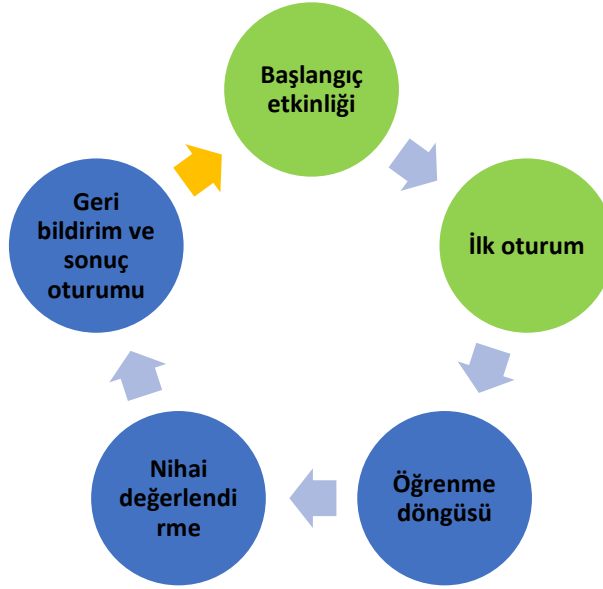
Kurs teslimatı

E-Öğrenmenin öğrenci ve öğretmen rollerinde değişiklik anlamına geldiğini akılda tutmak önemlidir. Öğretmenler öğrenmeyi kolaylaştırıcı, koç ve akıl hocası haline gelerek öğrencilere kendi öğrenmeleri için daha fazla seçenek ve sorumluluk verir. Öğrenciler ise öğrenme sürecinin aktif katılımcılarıdır, bilgi üretir ve paylaşır, bazen uzman olarak katılır ve başkalarıyla işbirliği içinde öğrenirler.

Kursun sunumu, video/ses konferansı veya bir dizi e-posta yoluyla kolaylaştırıcının kurs hedeflerini ve gündemini tanıttığı bir başlangıç etkinliği ile başlayabilir. Ayrıca öğrencilerin birbirlerini tanımalarına ve öğrenme platformuna aşina olmalarına yardımcı olmak için interaktif bir öğrenme etkinliği olarak da düzenlenebilir. Öğretmen veya kolaylaştırıcının tercihlerine bağlı olarak bu faaliyetler atlanabilir (Şekil 4'te yeşil renkle gösterilmiştir).

Bu iki aktiviteden sonra, genellikle günlük veya haftalık bazda öğrenme döngüsü başlar. Bundan sonra, kurs yapısına bağlı olarak, her dersin/bölümün/ünitenin sonunda kısa bir sınav olabilir; çoğu kursun sonunda bir final değerlendirmesi de vardır. Öğrencilerle son bir geri bildirim ve sonuç oturumu düzenlenmesi şiddetle tavsiye edilir; bu, tasarımcıların kursu geliştirmesine olanak tanır.

ŞEKİL 4. KURS SUNUMU VE DEĞERLENDİRME DÖNGÜSÜ



Kaynak: kendi detaylandırması.

Kurs sunumu senkron veya asenkron bir şekilde veya her ikisinin bir kombinasyonu şeklinde sağlanabilir:

- **Senkron e-Öğrenim** gerçek zamanlı olarak gerçekleşir; e-Öğrenim için senkron iletişim araçlarına örnek olarak sohbet ve anlık mesajlaşma (IM), video veya sesli konferans, canlı web yayını, beyaz tahta ve ekran paylaşımı, araçlar, anket vb. verilebilir. Bu tür araçlar, öğrenciler ve/veya kurs yöneticisi arasında daha yüksek düzeyde etkileşim ve anlık geri bildirim sağlar.
- **Eşzamansız e-Öğrenim zamandan** bağımsızdır; e-Öğrenim için eşzamansız iletişim araçlarına örnek olarak e-posta, tartışma forumları, bloglar, wiki, webcasting vb. verilebilir. Bu tür araçlar, öğrenen tarafından gerçekleştirilmesi için daha fazla zaman gerektiren görevler ve yansıtma gerektiren görevler için daha uygundur.

Kurs değerlendirilmesi

Kurs değerlendirilmesi, kurs içeriğinin ve öğretim stratejisinin kurs amaç ve hedeflerine ulaşmak için uygun olup olmadığının kontrol edilmesinden oluşur. Birçok yön değerlendirilebilir ve hangilerinin daha çok ilgi çekici olduğunu seçmek kurs tasarımcısına kalmıştır.

Burada değerlendirilebilecek dört ana unsurdan bahsedeceğiz. İlk ikisi kursun verilmesi sırasında, son ikisi ise kursun tamamlanmasından sonra değerlendirilebilir.

- **Öğrencilerin öğrenme düzeyi.** Bu, öğrencilerin kursun başında önerilen öğrenme hedeflerine ulaşp ulaşmadıklarını, ne ölçüde ulaştıklarını ve başarı eksikliği durumunda bunun nedenlerinin ne olduğunu değerlendirmeyi içerir. Öğrenme düzeyini değerlendirmek için aşağıdaki hususları dikkate almak önemlidir:
 - Değerlendirme testleri: Öğrencilerin öğrenme düzeyini değerlendirmek için kullanılan en yaygın araç, kurs sırasında ve sonunda yapılan kısa sınavlar ve değerlendirme testleridir.
 - Ön koşul testleri: Bu testler, öğrencilerin kursa katılmak ve kursu doğru bir şekilde anlamak için asgari bilgi veya beceriye sahip olup olmadıklarını doğrulamak için kullanılır. Bu tür testler daha az yaygındır.

Öğrenme hedeflerine ulaşlamaması durumunda, kurs tasarımcısı aşağıdaki hususları incelemelidir

- Öğrenciler ilk etapta kursa katılmak için gereken asgari bilgi veya beceriye sahipti.
 - Kurs içeriği uygun değildi.
 - Öğretim stratejisi, örneğin öğrencilerin motivasyon düzeyini korumak için uygun değildi.
- **Öğrencilerin e-Öğrenim kursuna tepkileri.** Bu, öğrencilerin kursa nasıl tepki verdiklerini, örneğin kurs sırasında aktif olarak katılıp katılmadıklarını, öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen arasında beklenen etkileşimin olup olmadığını, genel memnuniyetlerini, beklentilerinin ne ölçüde karşılandığını vb. anlamaktan oluşur. Bunu öğrenmek için anketler, araştırmalar ve odak grupları yapabilirsiniz.
- **Öğrenci davranışları.** Öğrenme hedeflerine bağlı olarak, bazı kurslar öğrencilerin davranışlarında kurs içeriğinin işlerine veya günlük yaşamlarına

uygulanmasından kaynaklanan bir deęişikliğe yol açabilir. Bu durum kurs sonrası deęerlendirme yoluyla ortaya çıkarılabilir.

- **Etki.** Bu, davranış deęişikliği nedeniyle öğrencilerin işinde, özel hayatında veya yakın çevresinde oluşan etkiden oluşur. Örneğin, işlerinin kalitesinin artması, daha iyi çalışma/aile ortamı, daha iyi özgüven vb.

Sonuç

E-Öğrenme, resmi veya gayri resmi her düzeyde eğitim için benzersiz fırsatlar sunmakta, daha ucuz olması, kendi hızında öğrenmeye izin vermesi, çok dilli olma seçeneği sunması, diğer faydalarının yanı sıra yer ve zaman sınırlamalarını ortadan kaldırması nedeniyle çok daha fazla insan için erişilebilir hale getirmektedir. Yüz yüze eğitimin ve öğretmen-öğrenci yakınlığının faydaları hala çok değerlidir, ancak gerekli olduğunda e-Öğrenim, öğrenciler ve eğitim sağlayıcılar için faydalar sağlar.

Bu kılavuzda, e-Öğrenim kurslarının tasarımı, geliştirilmesi, sunulması ve değerlendirilmesi için altı adımı ele aldık, çünkü basit ve kolay uygulanabilir olmasını istedik. E-Öğrenim kursları hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyenler için, bu kılavuzun sonunda ek kaynakların bir listesini ve kullandığımız kaynakçayı sunuyoruz.

Sözlük

- **Eş-zamansız e-Öğrenim: Zamandan** bağımsız olarak gerçekleşen e-Öğrenim etkinliği. Örnekler: e-posta, tartışma forumları, blog, wiki, web yayını vb.
- **Yazarlık aracı (authorware):** çevrimiçi kurslar geliştirmek için kullanılan yazılım.
- **Harmanlanmış öğrenme,** belirli bir kitleye yönelik optimum bir eğitim programı oluşturmak için farklı eğitim ortamlarını (ör. teknolojiler, faaliyetler ve etkinlikler) birleştirir.
- **Eğitim yazılımı,** bir yazma aracı kullanılarak geliştirilen çevrimiçi kurs materyalleridir.
- **e-Öğrenim,** aynı binada olsalar bile öğrenci ve öğretmen arasındaki çevrimiçi etkileşimi ifade eder.
- **Öğrenme Yönetim Sistemi (LMS),** çevrimiçi eğitim ve izleme süreçlerinin sunumunu otomatikleştiren merkezi bir sunucuda bulunan bir yazılım uygulamasıdır.
- **Çevrimiçi Öğrenme,** öğrenme için çevrimiçi araçların kullanılması fikrini ifade eder. Siz ve öğretmenleriniz arasında bir mesafe olduğu anlamına gelir.
- **Prototip,** tam e-öğrenme geliştirmeden önce paydaşların onayına sunulmak üzere kursun örnek bir çevrimiçi çalışma modelidir.
- **Film şeridi,** kurs yapısını ve her dersin ayrıntılı bilgilerini gösteren bir belgedir: metin, şekiller, tablolar, grafikler, ses, video, infografikler vb.
- **Senkron e-Öğrenim,** gerçek zamanlı olarak gerçekleşen bir e-Öğrenim etkinliğidir. Örnekler: sohbet, video veya sesli konferans, canlı web yayını, beyaz tahta vb.

Ek Kaynaklar

Genel olarak e-Öğrenim hakkında

<https://elearningindustry.com/>

<https://elearningindustry.com/the-ultimate-elearning-course-design-checklist>

[https://www.researchgate.net/publication/332706028 A proposed model for designing E-learning courses](https://www.researchgate.net/publication/332706028_A_proposed_model_for_designing_E-learning_courses)

<http://www.ijeeee.org/Papers/218-ET048.pdf>

e-Öğrenim kursları için amaç ve hedeflerin nasıl yazılacağı hakkında

<https://elearningindustry.com/how-to-write-aims-and-objectives-for-elearning-courses>

e-Öğrenim için storyboard şablonları

<https://elearningindustry.com/free-storyboard-templates-for-elearning>

Çeşitli Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS) arasında bir karşılaştırma

<https://www.goodfirms.co/blog/best-free-open-source-LMS-Software-solutions>

Multimedya için tasarım ilkeleri hakkında

[https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design Principles for Multimedia](https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design_Principles_for_Multimedia)

Bibliyografya

"e-Öğrenim Kurs Kılavuzu: Daha iyi e-Öğrenim kursları oluşturmak için en iyi 10 ipucu" (2013) e-Öğrenim Endüstrisi, <https://elearningindustry.com/awesome-e-learning-course-guide> (son danışma tarihi: 17 Eylül 2020)

"Çevrimiçi kursların geliştirilmesine yönelik kılavuz ilkeler" (2019), ICAO, https://www.icao.int/NACC/Documents/Meetings/2019/CATCWG5/Guidelines%20for%20the%20Development%20of%20Online%20Courses_V1_Feb2019.pdf (son danışma tarihi: 17 Eylül 2020)

"E-öğrenme metodolojileri. E-öğrenme kursları tasarlamak ve geliştirmek için bir rehber" (2011), [FAO](http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf), <http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf> (son danışma tarihi: 17 Eylül 2020)

"eLearning best practices", Elucidat, <https://www.elucidat.com/elearning-best-practice/> (son erişim tarihi: 17 Eylül 2020)

"How to Create an Online Course - A Complete Guide to Development Process" (2020), iSpring, <https://www.ispringsolutions.com/blog/how-to-create-online-course> (son danışma tarihi: 17 Eylül 2020)

"Öğretmen eğitiminde bilgi ve iletişim teknolojileri. Bir planlama kılavuzu" (2002) UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533> (son danışma tarihi: 17 Eylül 2020)