



DERS TANIMI VE İÇERİĞİ

YÖK Ders Tanımı

Bilgisayar destekli öğretim ile ilgili temel kavramlar, öğeleri, kuramsal temelleri ve uygulama yöntemleri; bilgisayar destekli öğretimde kullanılan yaygın formatlar, yararları ve sınırlılıkları; ders yazılımlarının tasarımı, değerlendirilmesi ve seçimi; uzaktan eğitim uygulamaları; veri tabanı uygulamaları.

Bölüm Ders Tanımı

YÖK'ün hazırlamış olduğu ders içeriğini temel alarak, bilgisayar destekli eğitim, eğitim yazılımları, uzaktan eğitim, e-öğrenme ve ders yazılımı tasarımı hakkında kuramsal bilgi verilecektir. Dersin uygulama kısmında Adobe Captivate programının kullanımı çalışılacak ve bu program kullanılarak bir öğrenme nesnesi geliştirilecektir.

	KONU	HEDEFLER	ÇIKTI
1	Genel Bilgilendirme / Tanıtım	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Ders içeriği ve işleyişini kavrayacaksınız.	-
2	Eğitimde Teknoloji Kullanımı / Bilgisayar Destekli Eğitim / Uzaktan Eğitim / e-öğrenme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Eğitim, öğrenme, öğretim, yetiştirim ve öğretme kavramlarını öğrenecek, - Bilgisayarın eğitimde kullanım alanlarını açıklayabilecek, - Bilgisayar Destekli Eğitim kavramını, BDE'nin yararlarını ve sınırlılıklarını açıklayabilecek, - BDE'de kullanılan yazılım türlerini ve temel özelliklerini kavrayacaksınız.	- Uygulama: Eğitimde Teknoloji Kullanımı Örneği
3	Uzaktan Eğitim / e-Öğrenme / Web 2.0 Teknolojileri	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Uzaktan Eğitim kavramını açıklayabilecek - Türkiye'deki ve dünyadaki Uzaktan Eğitim uygulamaları hakkında bilgi sahibi olacak - Web 2.0 kavramını açıklayabilecek, - Sosyal yazılımları ve işlevlerini listeleyip açıklayabilecek, - Öğretim Teknolojisi ve İletişim kavramlarını açıklayabileceksiniz	- Uygulama: Bir Sosyal Yazılım Tanıtımı. - Proje konularının dağıtım/tespiti.
4	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Analiz	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Sistemin ne olduğunu açıklayabilecek - Öğretimde Sistem yaklaşımının önemini kavrayacak - Öğretim Tasarımında kullanılan ve genel model olarak bilinen ADDIE modelini tanıyacak - Analiz aşamasında neler yapılması gerektiğini kavrayacaksınız - İhtiyaç-Problem Analizi (Öğretimin amaçlarını belirleyebileceksiniz. Ayrıca ihtiyaç analizi bünyesinde öğrenen analizini de yapmış olacaksınız; yaşları, ön bilgi düzeyleri, ihtiyaçları, beklentileri vb.)	- Uygulama: İhtiyaç Analizi Raporu taslağı.
5	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Analiz	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Analiz aşamasının diğer unsurlarını kavrayacaksınız - Görev-İş Analizi (Bilişsel, Duyuşsal ve Psiko-motor) - Öğretim Analizi	- İhtiyaç Analizi Raporu Teslimi - Uygulama: Görev Analizi ve Öğretim Analizi taslakları.
6	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Tasarım	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Tasarım aşamasının ilk unsurlarını kavrayacaksınız - Öğretim hedeflerini yazabilecek - Öğrenme alanlarına göre hedefleri sınıflandırabilecek - Öğretim hedeflerine uygun ölçme araçları geliştirebileceksiniz	- Öğretim hedefleri taslağı.

	KONU	HEDEFLER	ÇIKTI
7	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Tasarım	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Tasarım aşamasının Öğretim Stratejilerinin Geliştirilmesi aşamasını kavrayacaksınız (Giriş, Sunu, Alıştırma, Geribildirim ve Değerlendirme etkinliklerini planlayabileceksiniz.) - Öğrenme alanlarına göre sınıflandırılan hedeflerin öğretiminde farklı öğretim stratejilerin kullanılması gerektiğini kavrayacak - ARCS Motivasyon kuramının önemini kavrayacaksınız	- Taslak Öğretim Planı: Nasıl Öğreteceğiz?

ARA SINAV

9	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Tasarım	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Görsel tasarım ilkelerini tanıyacak - Öğrenme nesnelere kavramını ve önemini öğrenecek - Tasarım aşamasının son aşamasını kavrayacaksınız - Öğretim materyallerinin tasarlanabilmesi için gerekli olan Storyboard oluşturabileceksiniz.	- Storyboard örnekleri.
---	--	---	-------------------------

Bu bölümden itibaren Tasarım aşamasında oluşturduğunuz Storyboardları öğretim materyalleri olarak geliştirmeye başlayacaksınız.

10	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Geliştirme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Adobe Captivate programının arayüzünü tanıyacak, - Sunum kavramını öğrenecek, - Masterpage kavramını öğrenecek ve master page oluşturabilecek, - Slaytlara textcaption ve resim ekleyebileceksiniz.	- Uygulama Dosyası
11	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Geliştirme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Timeline kavramını öğrenecek, - Sunuyu ön izleyebilecek, - Storyboard'ları Captivate programında oluşturmaya başlayacaksınız.	- Uygulama Dosyası
12	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Geliştirme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Slaytlara buton ekleyebilecek, - Slaytlara ses ekleyebilecek, - Slaytlara animasyon ekleyebilecek, - Adobe Captivate programı içerisindeki etkileşimli elemanlar ile öğrencilerinizin dikkatini çekebilecek ve bu dikkatin devamlılığını sağlayabileceksiniz.	- Uygulama Dosyası
13	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Geliştirme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Captivate programında sınav hazırlayabilecek, - Kullanılmayan ama kütüphanede yer alan resim vb. içerikleri silebilecek, - Projenizin son halini paketleyeyip yayınlatabileceksiniz.	- Uygulama Dosyası
14	Öğretim Tasarımı / ADDIE Modeli: Değerlendirme	Bu bölümü bitirdiğinizde: - Geliştirmiş olduğunuz öğretim materyallerini değerlendireceksiniz	- Değerlendirme Formu

DERS YÖNETİM SİSTEMİ VE DERS SAYFASI

Ders notları, uygulamalar, ödevler ve derse ilişkin tüm bilgi ve duyurular, Üniversitenin Ders Yönetim Sistemi üzerinden yapılacaktır. <http://dys.mu.edu.tr> adresinden DYS'ye ve ders sayfanıza erişebilirsiniz. Şifre ile ilgili sorunlarınız için <http://sifre.mu.edu.tr> adresinden destek alabilirsiniz. Sisteme dair sorunlarınız için öğretim elemanınızla görüşebilir veya <http://uzem.mu.edu.tr> adresindeki Canlı Destek bağlantısını kullanabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME

Ara Sınav (%30)

Grup Çalışması I-II (%10)

Final (%60)

- Raporlar (%30)
- Materyal (%30)

DERSE KATILIM VE DEVAMSIZLIK

Dönem boyunca derslerin en az %70'ine girmek zorunludur. Aksi takdirde, "Devamsız" statüsünde dersten kalınır. Ayrıca her hafta farklı bir uygulama çalışması yapılacağından, ders konularını takip edebilmemiz ve not kaybı yaşamamız için derse düzenli devam etmeniz ve ders kaçırmamız tavsiye edilmektedir.

ÖDEV VE PROJE TESLİM PROSEDÜRLERİ

Öğrenciler, ödev ve projelerini öğretim elemanı tarafından duyurulan tarihte teslim etmekle yükümlüdür. Geç teslim edilen ödevlerden/projelerden ilk gün için %20, ikinci gün için de %20 daha puan eksilmesi yapılacaktır. Teslim tarihi haftası dışında teslim edilen proje/ödevler değerlendirmeye alınmayacaktır. Ödev ve projeler, aksi öğretim elemanı tarafından istenmediği takdirde, DYS'deki ders sayfasında ilgili haftanın altında yer alan bağlantıdan gönderilecektir.

AKADEMİK DÜRÜSTLÜK POLİTİKASI

Teslim edilen ödev ve projelerde kopya, akademik yalancılık, akademik çalıntı ve intihal yaptığı tespit edilen öğrencinin notu "0" (sıfır) olarak girilir. Durumun ciddiyetine göre, konu Bölüm Başkanlığı'na sevk edilir.