

1. Öğretim Materyallerinin Deęerlendirilmesi¹

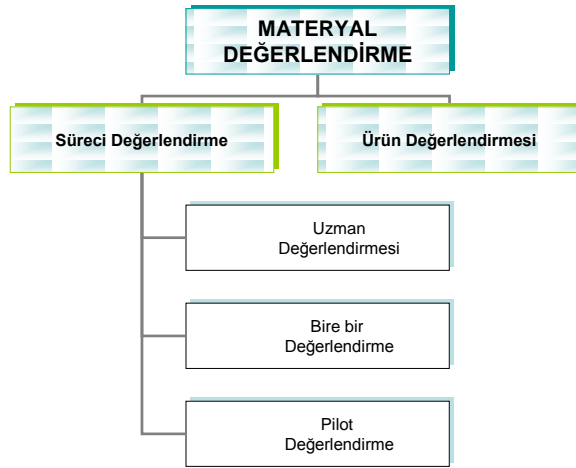
ÖĞRENİM KAZANIMLARI

Bu bölümü tamamladıktan sonra ařađıdaki davranıřları kazanmanız beklenmektedir.

- Süreci deęerlendirme amaç ve ařamalarını açıklayabilir.
- Geliřtirmekte olduęu öğretim materyalinde süreç deęerlendirebilir.
- Ürünü deęerlendirme amaç ve araçlarını açıklayabilir.
- Geliřtirilen öğretim materyalini uygulayarak deęerlendirme verilerini toplar ve tasarımın aksayan yönlerini saptayabilir.

¹ Bu bölüm Emine Cabı tarafından hazırlanmıřtır.

Sınıflandırma Haritası



1.1. Giriş

Biz neleri deđerlendiriyoruz? Günlük yaşantımızda deđerlendirme yapıyor muyuz? Bilinçli veya bilinçsiz olarak birçok yerde, bir çok olayda deđerlendirme yaparız. Örneđin, üzdüğümüzü anladığımız arkadaşımıza karşı tutumumuzu, öğretmenlerimize veya büyüklerimize karşı davranışlarımızı, bir dersin sonunda veya dönem sonunda aldığımız notları kendi kendimize deđerlendiririz. Kendimizi deđerlendirdiğimiz gibi diđer insanları ya da olayları da deđerlendiririz.

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

Arkadaşımın yaptığıııı ben olsaydım yapmazdım düşüncesi ile arkadaşımızı, çevremizdeki insanların davranışlarını, sınav sistemini, ülkenin siyasi, ekonomik, kültürel yapısını...

Hatta bir eğitici olarak sınav sorusu hazırlarız ve öğrencilere uygularız. Sonra da yaptığımız sınavı değerlendiririz. Sorular anlatılan içeriđi kapsıyor muydu? Bu sorular ile öğrencilerde neyi ya da neleri ölçmeyi hedefledim? Öğrencinin seviyesine uygun bir sınav mı yaptım? Süre yeterli miydi? Sorularda anlaşılmayan öğeler var mıydı?

Peki nasıl değerlendirme yaparız? Yaşadığımız çevreye, deneyimlerimize, öğrendiklerimize göre geliştirdiğimiz ölçütler vardır. Bu ölçütler nelerdir? Arkadaşımızla çok iyi empati kurabilme, büyüklere saygılı davranabilme, ders çalışırken anlamlandırma stratejisini kullanabilme. Bu gibi ölçütleri geliştirerek, davranışımızın ölçütlere uygunluk düzeyini belirleyebiliriz. Örneđin; “Arkadaşımızla çok iyi empati kurabilme” ölçütü, “çok iyi”, “kabül edilebilir” veya “zayıf” uygunluk düzeylerinden birisi ile ifade edilebilir.

Düşünelim, tartışalım: Neden değerlendirme yapıyoruz?

1.2. Eđitim-Öđretim Sürecinde Deđerlendirme Hangi Alanlarda Yapılır?

Bildiđiniz gibi eđitimciler, “nasıl öđretelim?” ki öđrenme daha etkili olsun düşünceci ile birçok arařtırma yapmıřlar ve yapmaktadırlar. Bu soruya yanıt ararken öđrenme kuramları ve öđretim yöntem ve teknikleri gibi birçok kavram eđitim alanında kullanılmaya bařlamıřtır.



Öđretimde sistem yaklaşımı veya bir başka ifade ile öđretim tasarımı insanların öđrenmeleri ve gelişimlerine nasıl daha iyi yardımcı olunabileceđi konusunda açık kılavuzluk sađlayan, belirlenen hedef ve davranıřları etkili ve kısa yoldan gerçekleřtirmeyi amaçlayan bir sistemdir. Yani öđretim tasarımı, analiz (öđrenme ihtiyacının belirlenmesi), tasarım (öđrenme adımları, hedefler, kullanılacak yöntem ve teknikler), geliştirme (materyal geliştirme), uygulama ve deđerlendirmeden oluřan kapsamlı bir öđretim kılavuzudur.

Diyelim ki bizden hizmet içi bir eđitim vermemiz istendi. Konu bařlıđı “Excel’de Grafik Oluřturmak”. Bu eđitimi vermek için hazırlık yapmamız gerekiyor. Bizim kılavuzumuz da öđretim tasarımı modellerinden biri veya genel ařamaları olmalıdır.

Analiz: Eđitim vereceđimiz kiřilerden, yöneticiden, bilgi toplarız. Ön bilgileri, neleri öđrenmek istiyorlar, öđrenen özellikleri gb.

Tasarım: “Excel’de Grafik Oluřturmak” konusunda neleri öğretileređimizi adım adım sıralarız. Öğrenme hedeflerini yazarız. Çoktan seçmeli test gibi ölçme ve deđerlendirme araçları hazırlarız. “Excel’de Grafik Oluřturmak” konusunu en iyi anlatabileceđimiz yöntem ve teknikleri belirleriz.

Geliřtirme: Konuyu anlatmak için materyal veya materyaller geliřtiririz. Veya var olan materyali düzenleriz. Materyal, “Excel’de Grafik Oluřturmak” konusunu anlatan bir eğitim yazılımı olabilir.

(Eđitimi vermek için hazırlıđımızı tamamladık. řimdi eğitime başlayabiliriz.)

Uygulama: “Excel’de Grafik Oluřturmak” konulu dersi işleriz.

Deđerlendirme: řimdiye kadar yaptıđımız işlemleri deđerlendiriyoruz. Bu aşamadaki deđerlendirme ileride bahsedeceđimiz **ürün deđerlendirmesidir.**

Bundan önceki adımlarda hiç deđerlendirme yapmıyor muyuz? Öğretim tasarımının her aşamasında deđerlendirme yapılmaktadır. Uygulama aşaması öncesinde yaptıđımız deđerlendirmeler de **süreç deđerlendirmelerdir.**

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

Buna gre eđitimde neleri deęerlendiriyoruz?

- đretim tasarım paketini
- Hedefleri
- đretim analizini
- lme ve deęerlendirme aralarını
- đretim Stratejilerini
- đretim Materyallerini

zet ve Bilgi: đretim tasarımının veya đretimde sistem yaklaşımının tanımını, tasarımı oluřturan alt sistemleri đrendik. đretim tasarımının her alt sisteminde deęerlendirme yapılmaktadır. Biz bundan sonra đretim tasarımının alt sistemi olan materyal geliştirme basamaęında deęerlendirmeye odaklanacaęız.

1.3. MATERYAL DEĐERLENDİRME

1.3.1. Deđerlendirme nedir?

Deđerlendirme genel anlamda bir ölçme sonucunu bir ölçütle karşılaştırarak bir deđer yargısına varmak demektir. Öğrencilerin belirlenen öğretim amaçlarını kazanıp kazanmadığı iki deđerlendirme türü ile ifade edilebilir; süreci deđerlendirme, ürünü deđerlendirme (Şekil 1).

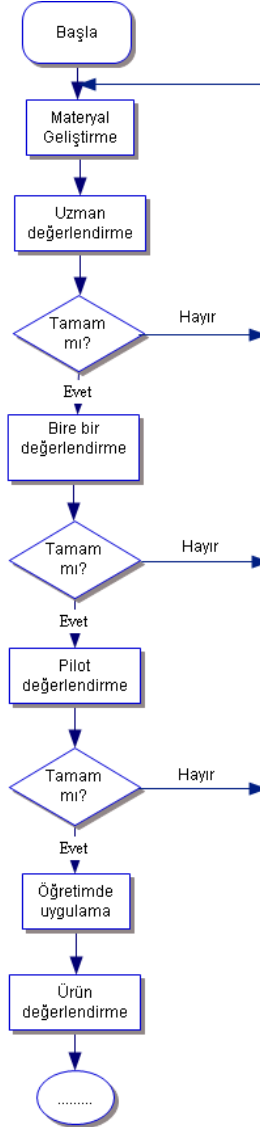
Süreci deđerlendirme, 1967 yılında Michael Scriven tarafından ortaya atılmıştır. Süreç deđerlendirme, uygulanan tasarımın ne kadar verimli olduğunu belirlemek, aksayan ve eksik kalan yönlerini belirlemek ve bunların giderilmesi için gerekli önlemleri almak amacıyla yapılır. Bu şekilde ürünün geliştirilmesi sürecinde ve sonunda yapılan kontrol süreci, öğretmene veya tasarımcıya ürünün daha iyi yapılandırılması için geri bildirim sağlamaktadır.



Ürün deđerlendirmesi öğretim tasarım süreci tamamlandıktan sonra yapılır. Tasarım sonunda ortaya çıkan ürünün etkili olup olmadığını ortaya çıkarmak için yapılır. Elde edilen bulguları tasarımcılar yeni

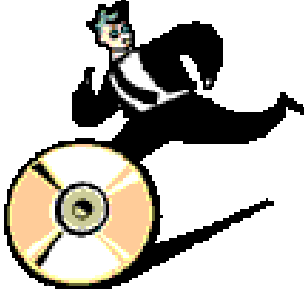
Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

müfredat programlarında veya özgün bir ürünü geliřtirmek için kullanabilir.



řekil 1. Deęerlendirme Ařamalarının řematik Gösterimi

1.3.2. Materyal Deęerlendirmesinde Süreci Deęerlendirme



Eđitim yazılımı materyali tasarladığımızı düşünelim. Tasarım aşaması devam ederken yazılımınızın daha çok geliştirmek ve uygulama sırasında çıkacak sorunları en aza indirmek için mutlaka süreç deęerlendirmesi yapmamız gerekir.

Süreci deęerlendirme, deęerlendirme üç aşamadan meydana gelir (Dick, 1997). Birinci aşamada uzmanlardan, tasarlanan materyalin teknik kalitesi hakkında bilgi toplanır. İkinci ve üçüncü aşamalarda ise, geliştirilen öğretim materyal ya da programı hedef kitleyi temsil eden farklı öğrenci grupları üzerinde denenir (Yalın, 2005)

Uzman Deęerlendirmesi:

Öğretim tasarımcıları, öğretmenler ve konu ile ilgili bilgisi olan uzmanlardan geliştirilmekte olan ürün hakkında bilgi toplanır. Taslak materyalin deęerlendirilmesinde uzmanın görüşünü almak, farklı bilgilere ulaşmak için aşağıdaki sorulara yer verilebilir?

- Eksiklik tespit ettiğiniz unsurlar nerelerde görülmektedir?
- Eksiklikler veya problem neden kaynaklanmaktadır?
- Bunun için neler yapılabilir?



Geis (1987) uzman deęerlendirmesinde farklı uzmanların iŐe koŐarak belirli unsurları deęerlendirebileceđini ileri sürmektedir. Tablo1’de uzman deęerlendirmesine katılan uzmanlar ve uzmanların fonksiyonları verilmiŐtir.

Tablo1. Uzman Deęerlendirmesine Katılan Uzmanlar ve Uzmanların Fonksiyonları

Konu Alanı Uzmanları	Tasarımın ieriđi, dođruluđu, sıralanıŐı ve gncel olup olmadıđı aılarından deęerlendirirler. Bu gibi unsurlar analiz ve geliŐtirme aŐamalarında nemli unsurlardır.
đretim Tasarımcıları	Biimsel zellikler veya iŐlevsel zellikleri deęerlendirirler.
Medya Uzmanları	Mesaj tasarımının fiziksel zelliklerinin grsel-iŐitsel sunuma uygun olup olmadıđına bakarak deęerlendirirler. Bir baŐka ifade ile đretim materyallerinin tasarım ilkelerine ve đelerine uygunluđuna bakarlar
Dinleyiciler	Eđitimciler veya đretmenler tarafından materyalin kabul edilebilirliđi, kullanım kolaylıđı, uygulanabilirliđi deęerlendirilir.
Diđer Grevliler	Sosyal, etnik, yasal, ahlaki aılardan uygun olup olmadıđı deęerlendirirler.
Finansal Olarak Destekleyenler	Maliyet, uygulama, verilen sre gibi iŐlevleri deęerlendirirler.
nceki đrenciler	Daha nce aynı konuyu farklı bir ortamda farklı bir formatta alan đrencilere

	deęerlendirme yaptırılır. Deęerlendirme sonucunda yeni dűşünceler tasarımın geliştirilmesi için katkı sağlayabilir.
--	---

Yalın (2005) ise uzman deęerlendirmesini, konu alanı uzmanları, öğretim tasarımcıları ve öğretmenler olmak üzere uzmanları üç kategoriye ayırmış uzmanların fonksiyonlarını tablo 2’de olduęu gibi özetlemiştir.

Tablo 2. Uzman Deęerlendirmesi

Konu alanı uzmanları	İçerięi doęruluk, sıralanış ve güncel olup olmadığı açılarından deęerlendirir.
Öğretim tasarımcıları	Taslak materyali; <ul style="list-style-type: none">• Öğretim içerięinin materyalde doęru yansıtılıp yansıtılmadığı,• Öğretim içerięinin materyalde doęru sıralanıp sıralanmadığı,• Öğretim hedeflerinin materyalin içerięi ile tutarlı olup olmadığı,• Öğretim içerięine göre öğretim materyalinin doęru seçilip seçilmedięi,• Öğretim materyallerinin tasarımlarının tasarım ilkelerine uygun olup olmadığı açılarından deęerlendirir.
Öğretmenler	Öğretim materyallerinin doęruluk, kullanım kolaylığı vb. konularda görüşlerinden faydalanılır.

Birebir Deęerlendirme

Birebir deęerlendirme hedef kitleyi temsil üç veya daha fazla öęrenci ile etkileşim kurularak yapılır. Birebir deęerlendirmede hedeflenen davranışların kazanılıp kazanılmadığına, materyalin aksayan yönlerini tespit etmeye yönelik bilgi toplanmaya çalışılır. Bilgi toplama kaynakları aşağıda verilmiştir;

Tanılayıcı testler: Bu deęerlendirme de amaç, öęrencilerin materyali kullanmaya başlamadan önce giriş davranışlarını belirlemektir. Bu deęerlendirme sonucuyla öęretimin başlangıç noktası belirlenir ve öęrencilerin giriş davranışlarının tahminindeki hatalar belirlenir.



Öęrenci performansı: Öęrenme süreci içerisinde öęrencinin performansı izlenir. Öęrencilerin her bir görevi yerine getirmesinde veya yaptığı uygulamalarda karşılaştığı güçlükler, anlaşılmayan noktalar öęretim tasarımcıları tarafından not alınır.

Öęrenci düşünceleri: Öęrenci son testi tamamladıktan sonra tasarımın geliştirilmesine yönelik öneriler ve bilgiler toplanır.

Pilot Deęerlendirme

Bire bir deęerlendirmeden sonra yine hedef gruba ynelik yapılan pilot deęerlendirmede đretimin etkililięi, đrenme problemlerinin tespiti, đretim hedeflerine ulařılıp ulařılamadıęı ve đrenci memnuniyetine ynelik bilgiler toplanır. Bu ařamada đrencinin đretim sreci ierindeki tutum ve davranıřları gzlemlenir. Genellikle tasarımın bařarısı iin đrenci memnuniyeti olduka nemlidir. Bunun iin đrenci memnuniyetini ortaya ıkaran anketler kullanılır veya odak grup grřmeleri yapılır.

Bir đretim materyalinin pilot deęerlendirmesi řu ařamaları ierir (Yalın, 2005).

- Hedef kitleyi temsil eden 8 ile 20 arasında đrenci seilir.
- đrencilerin, đretim materyallerinde bařarılı olabilmesi iin gerekli n kořul bilgi ve becerilere sahip olup olmadıęını belirlemek iin hazırlanan giriř davranıřları testi uygulanır.
- Materyalde đretilecek bilgi ve becerilerle ilgili hazırlanan n test uygulanır. n test ve giriř davranıřları testi istenirse birleřtirilerek tek bir test haline getirilebilir.
- Amalanan đrenme evresinde kullanılacak yntemler ve řartlara uygun olarak đretim yapılır.
- đretim aralarında đrencilerle konuřarak onların đretim hakkındaki grřleri alınır.

- Son test uygulanır.
- Son test verilerini kullanarak öğrencilerin materyalde verilen eğitimin hedeflerini kazanma düzeyleri saptanır.
- Öğrencilere bir tutum anketi uygulanır.
- Toplanan bütün veriler analiz edilir.
- Öğretim materyalleri düzeltilir.
- Eğer öğretim materyallerinde çok fazla deęişiklik gerekiyorsa, gerekli düzeltmeleri yaptıktan sonra ayrı bir pilot deęerlendirme yapılır.

Uygulama Yapalım:

- Geliştirdiğiniz bir materyal için (örneğin eğitim yazılımı) süreç deęerlendirmesi yapmak üzere uzman, birebir ve pilot deęerlendirme yaparak bilgiler toplayınız.
- Bilgileri analiz ederek bulgularınızı sıralayınız.
- Buna göre materyalinizde deęişiklik ve düzenleme yapınız.
- Süreç deęerlendirmenin hazırlamakta olduğunuz materyali geliştirmede ne gibi katkıları olduğunu yazınız.

1.4. Materyal Deęerlendirmesinde Ürün Deęerlendirmesi

Ürün deęerlendirme, sonuç deęerlendirme veya düzey belirleyici deęerlendirme olarak da adlandırılır. Ürün deęerlendirmede, tasarım modele uygun olarak geliştirilip uygulandıktan sonra önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmadaki yeterlilięi deęerlendirilir. Süreç deęerlendirmede geliştirilen öğretim materyalinin uygulamaya



geçmeden önce eksikliklerini belirleyerek düzenleme ve deęişiklik yapılmaktadır. Ürün deęerlendirmede ise geliştirilen materyalin uygulamadan sonraki etkililięi hakkında bilgi toplanmaktadır. Tablo 3'de süreç ve ürün deęerlendirmenin temel özellikleri karşılaştırılmıştır.

Tablo 3. Süreç ve Ürün Değerlendirmenin Temel Özellikleri Karşılaştırılması

	Süreç değerlendirme	Sonuç değerlendirme
Ne değerlendirilecek ?	Öğretim materyali, öğretim tasarımı	Öğretim hedeflerine ulaşma durumu
Kim değerlendirilecek	Konu alanı uzmanları, tasarımcılar, öğretmenler, medya uzmanları vb.	Materyal ilgili bütün kişiler (öğretmenler, öğrenciler, yöneticiler vb.)
Ne zaman değerlendirilecek ?	Tasarım geliştirme süreci içerisinde,	Tasarımın uygulanması tamamlandıktan sonra
Değerlendirmenin amacı nedir?	Tasarımı ve öğretim uygulamasını izlemek, değişiklikleri ortaya çıkarmak, eksiklikleri belirlemek ve geliştirmek için.	Tasarım ve öğretimin etkililiğine karar vermek, öğrenci memnuniyetini ortaya çıkarmak için.
Veri türü nedir?	Çoğunlukla nitel veri	Çoğunlukla nicel veri
Nasıl değerlendirilir?	Ölçüt, uzman görüşü, görüşme, anket, gözlem ve ünite testleri ile değerlendirilir.	Objektif araçlar, uzman görüşleri, gözlem ve incelemeler, test sonuçları ile değerlendirilir.

Ürün deęerlendirmenin adımları ařaęıda verilmiřtir (Smith Ragan, 1999; akt Fer , 2009)

- Deęerlendirmenin amacı belirlenir.
- Deęerlendirmenin başarı ölçütleri seçilir.
- Deęerlendirme yaklaşımı kararlařtırılır.
- Ne tür bilginin, ne zaman, kimlerden toplanacaęı ve toplanan bilgilerin nasıl deęerlendirileceęi kararlařtırılır.
- Deęerlendirme ölçütleri belirlenir. Örneęin; öğrenme ürünleri, duygu ve düşünceler, maliyet vb.)
- Bilgiler toplanır.
- Bilgiler çözümlenerek sonuçlar raporlanır.

Uygulama Yapalım:

- Materyalinizi geliřtirdiniz ve uygulama yaptınız. Ürün deęerlendirmesi yapmak üzere bilgiler toplayınız.
- Bilgileri analiz ederek bulgularınızı sıralayınız.
- Bir sonraki uygulamada kullanmak üzere materyalinizde deęişiklik ve düzenleme yapınız.
- Ürün deęerlendirmenin hazırlamakta olduęunuz materyali geliřtirmede ne gibi katkıları olduęunu yazınız.

1.5 Materyal Deęerlendirme Formları

Ŗu ana kadar birok materyal geliřtirdik ve materyal geliřtirmeye de devam ediyoruz. Geliřtirdiđimiz veya geliřtirmekte olduđumuz materyalleri nasıl deęerlendireceđiz?



Geliřtirilen her đretim materyali ncelikle “Grsel Tasarım İlke ve đelerini Deęerlendirme Formu”na gre deęerlendirilmelidir (Tablo 4). Daha sonra, materyalin zelliđine gre farklı ltler ile oluřturulmuř bundan sonra yer alan deęerlendirme formlarından biri kullanılabilir (Tablo 5, Tablo 6, Tablo 7).

Tablo 4. Görsel Tasarım İlke ve Öğelerini Değerlendirme Formu

Materyalin Adı/Başlığı :

Hedef Kitle : Hazırlayıcısı :

Maliyet : Konu Alanı :

Materyalin Özellikleri :

	Ölçütler	UYGUNLUK DÜZEYİ			
		Çok İyi	Kabul edilebilir	Zayıf	Açıklamalar
<i>Tasarım Öğelerinin Uygun Kullanımı</i>					
1.	Materyalde çizgilerin yerinde ve uygun kullanılması				
2.	Materyalde kullanılan boyutların, gerçek boyut algısının kazanımına yardımcı olması				
3.	Materyalde kullanılan aynı nesnelerin farklı yerlerde kullanımında boyut açısından tutarlı olunması				
4.	Materyalde kullanılan dokunun görsel öğeyi algılamayı kolaylaştırabilmesi				
5.	Görsel öğelerde kullanılan renklerin gerçeğine uygun olması				
6.	Zemin ile şekil/metin arasında bütünleyen renklerin kullanılması				

Eğitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

7.	Materyalde kullanılan renk sayısının fazla olmaması (en fazla 4 renk)				
8.	Materyalde renklerin amacına uygun kullanılması				
9.	Materyalde nesnelere alanlara düzgün yerleştirilmesi				
10.	Materyalde kullanılan şekillerin uygun seçilmesi				
<i>Tasarım İlkelerinin Doğru Kullanımı</i>					
11.	Materyalde bütünlük olması				
12.	Materyalde görsellerin ve metinlerin dengeli biçimde yerleştirilmesi				
13.	Dikkat çekilmesi istenen yerlerin vurgulanması				
14.	Görsellerin ve metinlerin hizalama ilkesine göre yerleştirilmesi				
15.	Metin ve nesnelere yerleştirilmesinde yakınlık ilkesine uyulması				
16.	Materyalde ayrıntılı ve gereksiz bilgiye yer verilmemesi				
<i>Yapısal Özellikler</i>					
17.	İçeriğin hedeflere uygun olması				
18.	İçeriğin doğru ve güncel olması				

19.	Materyalin ilgi çekmesi, ilgiyi sürdürmesi				
------------	--	--	--	--	--

Öneriler:	
Değerlendiren:	Tarih:

1.1 Tablo 5. PowerPoint Sunusu Değerlendirme Formu

Materyalin Adı/Başlığı :

Hedef Kitle : Hazırlayıcısı :

Maliyet : Konu Alanı :

Materyalin Özellikleri :

	Ölçütler	UYGUNLUK DÜZEYİ			
		Çok İyi	Kabul edilebilir	Zayıf	Açıklamalar
1.	Slaytta yer alan görsel öğenin metin ile uygunluğu				
2.	Slaytta dikkat çekicinin uygun yerde kullanılması				
3.	Metin, yazım ve dilbilgisi kurallarına uygun olması				
4.	Paragrafların anlatılmak istenen temayı özetlemesi				

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

5.	Akıcı ve anlaşılır dil kullanılması				
6.	Slaytlardaki satır sayılarının fazla olmaması				
7.	Slaytlarda, konu başlığı, slayt numarası olması				
8.	İçeriđin konu anlatımı, örnek, soru biçimine göre düzenlenmesi				
9.	Yararlanılan kaynakların son slayta yazılması				
10.	Yazı büyüklükleri yansızdan okunabilir ölçüde olması				
11.	Hedef kitleye uygun tasarım seçilmesi				
12.	Paragrafların (mümkün olduğunca) madde işaretleri ile başlaması				

Öneriler:

Deđerlendiren:

Tarih:

1.2 Tablo 6. Kavram Haritası Değerlendirme Formu

Materyalin Adı/Başlığı :

Hedef Kitle : Hazırlayıcısı :

Maliyet : Konu Alanı :

Materyalin Özellikleri :

	Ölçütler	UYGUNLUK DÜZEYİ			
		Çok İyi	Kabul edilebilir	Zayıf	Açıklamalar
1.	Ana kavramın haritada dikkat çekici bir şekilde yerleştirilmesi				
2.	Ana kavram büyük harflerle dikkat çekici yazılması				
3.	Ana ve alt kavramlar arasında hiyerarşik bir düzenleme olması				
4.	Aynı hiyerarşik düzeydeki kavramlar arasında renk, büyüklük vb. açısından bütünlük olması				
5.	Kavramlar arasında anlamlı ilişkiler olması				
6.	Kavramlar arasında bağlar olması				
7.	Kavramlar arasındaki bağların yönlerinin belirtilmesi				

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

8.	Kavramlar arasındaki bađların yönlerinin merkezden uçlara dođru olması				
9.	Kavramlar arasında, iki kavramı bađlayan fiil veya bađlaçlar yer alması				
10.	İki kavramı bađlayan fiil veya bađları 3. kişinin anlayabilmesi				
11.	Çapraz bađlantıların uygun kullanılması				
12.	Örneklere yer verilmesi				
13.	Yeterince detay içermesi				
14.	Kavramların olabildiđince görsel objeler ile birlikte haritada yer alması				

Öneriler:

Deđerlendiren:

Tarih:

1.3 Tablo 7. Eğitim Yazılımı Değerlendirme Formu

Materyalin Adı/Başlığı :

Hedef Kitle : Hazırlayıcısı :

Maliyet : Konu Alanı :

Materyalin Özellikleri :

	Ölçütler	UYGUNLUK DÜZEYİ			
		Çok İyi	Kabul edilebilir	Zayıf	Açıklamalar
1.	Dilin, açık, öz ve anlaşılır olması				
2.	Renk, ses ve grafiklerin uygun olması				
3.	Dikkat çekici ve kısa bilgi veren başlık sayfasının yer alması				
4.	Yönerge sayfasının açıklayıcı olması				
5.	Eğitim yazılımına kullanıcı girişi ile erişilmesi				
6.	Yazılımın başında hedeflerin bulunması				
7.	Yazılımda öğrenci kontrolüne yer verilmesi				
8.	Anahat düzeni ile konu başlıklarının verilmesi				
9.	Yazılımda yer alan butonlar, hiper bağlar				

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

	ve grsel objelerin tm sayfalarda btnlk saęlaması				
10.	Bilginin sunulmasında metnin yanı sıra grsel ęelere de yer verilmesi				
11.	Bilginin sunulmasında metnin yanı sıra işitsel ęelere de yer verilmesi				
12.	Yardım sayfasının açıklayıcı olması				
13.	Giriş, yönerge, yardım, hızlı erişim vb. sayfalarına her sayfadan ulaşılabilir olması				
14.	Kullanıcı isteęine göre detaylı bilgi verilmesi				
15.	ęrenci ile etkileşimi geliştirecek ortamların bulunması				
16.	Geri bildirim etkili olması				
17.	Deęerlendirme araçlarının ęrenciyi öz-deęerlendirmeye teşvik etmesi				
18.	Kullanıcı kontrol ile çıkış saęlanması				
19.	Kullanıcı kaldığı yerden yazılıma başlayabilmesi				
20.	Yazılımın kullanım kolaylığının olması				
21.	Yazılımın yklenmesi, her ortamda çalıştırılması gibi teknik zelliklerinin kullanıma uygun olması				

Eđitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı

Öneriler:	
Deđerlendiren:	Tarih:

1.5. Kaynaklar

- Boyle, T. (1997) Design for multimedia learning, Prentice-Hall.
- Demirel, Ö. ve Yađcı E. (2007). "Eđitim, Öđretim Teknolojisi ve İletişim". Öđretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı, (Editör: Ö. Demirel & E. Altun) Ankara: Pegem A Yayıncılık,
- Fer, S., Öđretim Tasarımı. Ankara: Anı Yayıncılık, 2008
- Seels, B., Glasgow, Z. (1990). Exercises in Instructional Design, OH: Merrill
- Seferođlu, S. S. (2006). Öđretim teknolojileri ve materyal tasarımı. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yalın, H. İ. (2005). Öđretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Nobel Yayın Dađıtım, Ankara.
- Yanpar, T. (2005). Öđretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Anı Yayıncılık.