

İLKÖĞRETİM SOSYAL BİLGİLER DERSLERİNDE KULLANILABİLECEK BAZI BİLGİSAYAR YAZILIMLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ*

THE EVALUATION OF SOME OF THE SOFTWARES WHICH CAN BE USED IN TEACHING SOCIAL STUDIES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Doç. Dr. Cemil Öztürk

İlköğretim Bölümü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ABD
Atatürk Eğitim Fakültesi Marmara Üniversitesi

Dr. Nilgün Uluser İnan

İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği ABD
Atatürk Eğitim Fakültesi Marmara Üniversitesi

ÖZET

Bu araştırmada, Sosyal Bilgiler öğretiminde kullanılabilir ticari yazılımların değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Değerlendirmede ilgili literatürden yararlanılarak geliştirilen bir değerlendirme formu kullanılmıştır. Değerlendirme sonunda, ele alınan yazılımların, Türkiye’de bilgisayar destekli öğretim yönteminin sosyal bilgiler öğretimine girmesine ön ayak oldukları kanaatine varılmıştır. Bunların, ilköğretim okullarında çok sınırlı oranda kullanılan çoklu zeka teorisine dayalı etkinlikleri zenginleştirmeye de katkıda bulunabilecekleri düşünülmektedir. Ancak, değerlendirilen yazılımların, farklı düzeylerde de olsa, bazı yönlerden geliştirilmeye muhtaç oldukları da saptanmıştır. Keza, eğitsel açıdan bakıldığında, söz konusu yazılımların, tamamına yakınının bilgi aktarıcı bir nitelikte olduğu, öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme ve karar verme becerilerini geliştirmeye önemli bir katkı sağlamadıkları görülmüştür. Araştırmanın sonunda, gerek son kullanıcılar, gerekse yazılım üretici firmalara yönelik bazı öneriler geliştirilmiştir.

ABSTRACT

In this study, some of the commercial softwares which can be used in teaching social studies are evaluated. For this purpose, an evaluation form was developed by reading the related literature. After evaluating the mentioned softwares, it is concluded that they have made important supplements to the usage of computer assisted instruction in social studies. It is also concluded that they can be used in activities to help developing multi-intelligence since this type of activities are rarely done within Turkish educational systems. However, these softwares need to be re-developed from the point of educational and psychological principles. Most of them mainly present the knowledge whereas they should also help to develop critical thinking, problem solving and decision making skills. At the end of the research report, some proposals were listed for individual users, teachers and software manufacturers

* Her iki araştırmacı da eşit katkıda bulunmuştur.

1. Giriş

Dünyamız giderek dijital bir forma dönüşürken, bütün sistemler gibi eğitim sistemi de kendini bu ortama uyarlama ihtiyacı ve zorunluluğunu kuvvetle duymaktadır. Okullara ilk olarak yönetim hizmetlerinin sürekli, güvenilir ve hızlı bir biçimde gerçekleştirilmesi amacıyla sokulan bilgisayarlar, artık bilgisayar laboratuvarlarının da sınırlarını aşmış ve sınıflarda diğer öğretim araçlarının yanında yerini almıştır.

Günümüzden birkaç yıl öncesine kadar eğitim teknolojisi dendiğinde, radyo, televizyon, film şeritleri, tepegöz, kaset çalarlar ve video makinaları akla gelirdi. Son 10-20 yılda eğitim teknolojisi anlayışı hızla değişti ve bu terim, CD-ROM, İnteraktif audio, interaktif video diskler, yerel ağlar, hipermedya ve telekomünikasyon gibi, büyük çapta bilgisayara dayalı teknolojiler anlamında kullanılmaya başladı.

Eğitim teknolojisi alanında yapılan araştırmalar belirli başlıklar altında toplanamayacak kadar farklı alanlarda yapıldığı için, araştırma bulgularını genellemek oldukça zordur. Ayrıca, teknolojilerin çoğu, çok yeni olduğundan tamamen analiz edilmiş durumda değildir. Eğitim teknolojisi alanında yapılan araştırmaların büyük bir kısmı bilgisayar destekli eğitim (Computer-Based Education: CBE) alanında odaklanmış bulunmaktadır. Bu çalışmaların bulguları genellikle, öğrenci başarısının yükselmesinde ve öğretim zamanının azalmasında pozitif etkileri rapor eder.

Son bir kaç yılda yapılan çalışmalar, multimedya ve telekomünikasyonu içine alan daha geniş bir yelpazede bilgisayar destekli öğretimin etkililiğini ve verim oranını araştırmaktadır. “Multimedyalı Öğretim”, interaktif bir ortamda; metin, grafik, animasyon, ses ve video gibi elementlerin hepsini değilse de, bazılarını kullanan bir öğretim teknolojisinin entegrasyonu olarak tanımlanabilir (İnan, 1997, s.20).

Bilgisayarlar bir eğitim kurumunda üç amaçla kullanılabilir. Bunlar:

- a) Yönetim amaçlı kullanım
- b) Rehberlik amaçlı kullanım
- c) Öğretim amaçlı kullanımdır.

Öğretim amaçlı kullanım da kendi içerisinde ikiye ayrılır: Bilgisayarı öğretme ve bilgisayarlarla öğretme. Bunlardan ilkinde bilgisayar amaç, ikincisinde ise diğer alanlara ilişkin bilgilerin sunulması için kullanılan bir araçtır.

1.1.1. Öğretim Süreci

Bir öğretimin etkili olabilmesi için şu dört aşamayı içermesi gerekir:

1. Bilgiyi sunma,
2. Öğrenciyi yönlendirme,
3. Alıştırma ve pekiştirme çalışmaları yapma,
4. Öğrenmenin değerlendirilmesidir.

Öğrenme süreci, öğretmenin öğrenciye bilgiyi sunmasıyla başlar. Öğrencinin öğrenme materyali ile ilk etkileşimini yönlendirmekle devam eder, öğrenci akıcılığı ve kalıcılığı sağlamak için materyal üzerinde alıştırma yapar ve öğretmen, bir sonraki adımın ne olacağını belirlemek için öğrencileri test eder. Temel olarak sınıf öğretimine atfedilen bu model, aynı zamanda bilgisayar destekli öğretime de uygulanabilir. Bu, bilgisayarın öğretimin bütün safhalarını kapsaması gerektiği anlamında alınmamalıdır. Bilgisayarlar, öğretmenler ve diğer araçlarla beraber öğretim ortamının elementlerinden birisidir. Böylece bir bilgisayar, dört safhanın herhangi bir kombinasyonuna hizmet edebilir. Bilgisayar, başlangıçta bilgiyi sunar. Öğrenci daha sonra öğretmen tarafından yönlendirilir ve bir alıştırma kitabını kullanarak pekiştirme yapar veya öğrenci başlangıçta bilgiyi öğretmenden alır ve bilgisayar akıcılığı sağlamak için materyalin bazı bölümleri üzerinde alıştırma yapmak amacıyla kullanılır. Bilgisayar ilk üç öğretim aşamasında kullanılırken değerlendirme, öğretmen tarafından geleneksel yöntemle uygulanır. Herhangi bir durumda öğretim sürecinin dört aşaması da mevcuttur. Bilgisayar, öğretimin tümünden sorumlu olduğu zaman bu dört aşamayı da içine alması önemlidir. Alıştırma amaçlı olarak geliştirilmiş eğitsel bilgisayar programlarından, öğretimin tamamının yükünün taşınmasının beklendiği görülmektedir. Bu yapıldığı zaman öğrenciler, arzu edilen konuyu öğrenemezler (Alessi & Trollip, 1985, ss. 59-63).

1.1.2. Bilgisayarlarla Öğretme

Bilgisayar destekli öğretim programlarının beş çeşidi vardır. Bunlar; tutor nitelikli programlar, alıştırma programları, benzeşim (simülasyon) programları, oyunlar ve testlerdir (Alessi & Trollip, 1985, ss. 59-63).

1.2.1. Tutor Nitelikli Programlar

Tutor nitelikli dersler bir öğretim sürecinin içerdiği dört safhanın ilk iki safhasına hitap eder. Bunlar, genellikle alıştırma ve değerlendirme safhalarına karışmazlar. Bazı tutor nitelikli programlar öğrenciyi bilgiye yönlendirmez, onu yalnızca sunar (Alessi & Trollip, 1985, ss. 65-

66). Fakat iyi bir tutor nitelikli programın, hem sunum hem de yönlendirme safhalarını kapsamaması gerekir.

1.2.2. Alıştırma Programları

Bilgisayar teknolojisinin eğitimdeki uygulama alanları arasında en yaygın olanları, alıştırma ve pekiştirme programlarıdır. Tipik bir alıştırma ve pekiştirme programı öğrencilere sorular sorar, öğrenci cevaplarını kabul eder, onları değerlendirir ve pekiştirme desteği sağlar. Öğretmek amacıyla tasarılanmamalarına rağmen, bu türden programlar akıcılık ve ustalığı arttırmak için önemli becerileri tekrarlamada öğrenciye fırsatlar sağlar (Rattanabian, 1995, s. 59; Clements, 1985).

1.2.3. Simülasyonlar

Simülasyonlar pek çok amaçla kullanılırlar. Bu amaçlar, eğlenceden karmaşık iklimsel değişimlerin veya savaşların sonuçlarını tahminine kadar değişir. Eğitim programlarının amacı, bütün yaş veya uzmanlık düzeyindeki öğrencileri (ilkokuldaki öğrenciden profesyonel yetişkine kadar) eğitmektir. Tasarımda eğitsel simülasyonlar (benzeşim programları) açık uçlu olabilirler ve belirli eğitsel amaçlara ulaşmayı kolaylaştırabilirler. Simülasyonlar, doğal veya sosyal fenomenlerin benzerlerini veya modellerini gerçekleştirmeyi sağlar (Steinberg, 1991, ss. 166-167; Espinosa, 1990, s. 80).

1.2.4. Oyunlar

Oyunlara gelince, onları tanımlamak oldukça zordur. Son derece güçlü olan bu öğretim araçları, benzeşim programlarıyla pek çok benzerlik gördükleri için çoğunlukla birlikte tartışılırlar. Oyunların ve benzeşim programlarının amacı, becerilerin kazandırılmasını veya öğrenmeyi kolaylaştıran bir öğrenme ortamı sağlamaktır. Simülasyonlar bunu gerçeği taklit etmekle yapmaya çalışırlar; bunların pek çoğu da eğlendiricidir, ama eğlendirici olmak onların ayırdedici özelliklerinden biri değildir. Aksine, oyunlar gerçeği simüle edebilir veya etmeyebilir, ama oyunlar öğrenciye daima eğlendirici bir mücadele sağlamakla karakterize edilir. Eğitsel oyunlar, genelde oyun programlarının eğlendirici özelliğini de kapsayan ama eğitsel bir amaca da sahip bulunan programlardır

1.2.5. Değerlendirme

Öğretim modelinin dördüncü aşaması olan değerlendirme, öğretimin gerekli bir parçasıdır. Hangi tür öğrenme programı uygulanırsa uygulansın, uygulama programının gruptaki tek tek bireyler veya grubun bütünü tarafından ne ölçüde özümlediğini, kavranıldığını değerlendirilmesi de, en az programın kendisi kadar önemli bir konudur. Böylece programın hazırlanmasında belirlenen hedeflere ne kadar yaklaşıldığının tespit edilmesi mümkün olabilir (Kincheloe, s. 292).

1.1.3. Bilgisayarların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı

Okul öncesinden üniversiteye kadar okulların en önemli fonksiyonunun, öğrencileri ve öğretmeni bilgi kazanma ve gerçeği bulma amacıyla bir araya getirmek olduğu söylenmektedir (Jarolimek ve Walsh, s. 310).

Bilgisayar kullanımı bize sayısız alanlarda yeni bilgilere ulaşma imkanı verir. Bu bilgiler akıllıca kullanıldığı ve yorumlandığı zaman, stres, karmaşa ve şiddete yol açan yanlış anlaşımaları ve önyargıları ortadan kaldırır. Bu, tam olarak sosyal bilgiler dersinin yapmak istediği şeydir (Kincheloe, s. 292).

Bilgisayar, öğretmenler için, özgürleştirici bir araç olarak değerlendirilebilir. Sınıf yönetiminde öğretmene yardımcı olarak, onu günlük rutin işlerden kurtarır ve öğretmenin öğrencilerine daha fazla rehberlik ve danışmanlık yapmasına, bilgisayarın cevaplayamayacağı soruları cevaplayarak öğrencilerinin yaşadığımız karmaşık dünyaya daha iyi uyum sağlamasına yardım edebilir (Nelson, s.208)

Papert'a göre, bilgisayar bir alıştırma makinesi olarak kullanıldığı zaman öğrencilerin yaşantılarını denetler, dolayısıyla onların kendi öğrenmelerini yönlendirmelerini ve kendi eylemleri için sorumluluk alabilme yeteneklerini geliştirmelerini engelleyerek onları "bekletir". Oysa, bilgisayar öğrencilerin kontrol edebilecekleri ve programlayabilecekleri bir araç olarak kullanıldığında, öğrenciler toplumdaki rollerine ilişkin yeni anlayışlar geliştirmelerine yardımcı olan kendi zihinsel ürünleri ile dinamik ilişkiler kurarlar.

Bilgisayarlar, müthiş taklitçilerdir. Eğer makinalara bir şeyin nasıl işlediği konusunda yeterli bilgi verilirse, süreci aslına yakın bir şekilde taklit edebilirler. Dolayısıyla, bilgisayarlar modern sosyal bilgiler eğitimcilerinin öğretim stratejilerini taklit edebilirler. Bu bir çok durumda eleştirel düşünme becerilerinin yerine, gerçek bilgilerin

edinimini (ki testler bunu kolaylıkla göstermektedir) sağlar. Bunu sosyal bilgiler eğitimcilerinin sorumluluğu olarak görmemek gerekir; çünkü birçok okul “bilgisayar okuryazarlığı”nın gerisinde kalmamak için, ticari olarak satışa sunulmuş yazılımları satın almayı yeğlemektedirler (Kincheloe, s. 294).

Bilgisayarların değerinin ne öğrettiklerinden çok “nasıl” öğrettikleri ile ilgili olduğunu önemle vurgulamak gerekir. Bilgisayarı varolan bilgiyi aktaran bir makine olarak kullanma – ki çoğu sosyal bilgiler konuları varolan bilgiyi öğretir-yaratıcı/eleştirel düşünme açısından çok sınırlı bir değere sahip olduğu için, öğrencilerin bilişsel alanda gelişim süreçlerini sınırlayabilir. Öğrencilere LOGO isimli bir bilgisayar programlama dili öğretildiği ve bu öğrenciler birer bilgisayar programcısı oldukları zaman, öğrenci, “bugs” denilen ve bir programı çalışmaktan alıkoyan mantık hatalarını bulma ve düzeltmede oldukça başarılı olacaktırlar. Papert bunun özgün bir düşünce yolu olduğunu işaret ederek “transfer edilenin ve bilgisayarlarla hiç ilgisi olmayan problem çözmeye uygulayabilme becerisini veren şeyin mantık olduğunu” söyler (Kincheloe, s. 298).

Açıkçası, sosyal bilimler diğer disiplin alanları kadar bilgisayarın bu çeşit kullanımından büyük yararlar sağlayabilirler. Örneğin, bir programlama diliyle, öğrenci bilgisayarı düşünmeyi öğretir. Bunu yaparken, öğrenci kendi düşünce sistemi hakkında spekülasyonlarda bulunmaktan kaçınmaz. Maxine Green, John Dewey ve diğerleri, temel becerilerin yalnızca bir başlangıç olduklarına ve öğrenciler kendi kendilerine öğretme yeteneğini kazanıncaya kadar “gerçek öğrenme”lerin tam olarak başlamadığına inanmaktadırlar (Kincheloe, s. 298).

Film, ders kitabı, tepegöz, video kasetler vb. sosyal bilgiler derslerinde halihazırda kullanılan ve öğrencinin öğrenme süreçlerini destekleyen araçlardır. Bilgisayarları işe koşmak gerektiğinde öğretmenlerin yapmaları gereken ilk şey, okulun bilgisayar merkezinde kendisine tahsis edilen zamanı nasıl kullanacağını planlamaktır. Bu bağlamda öğretmenlerin, sosyal bilgiler dersinde hangi etkinlikleri sınıfta, hangilerini de bilgisayar merkezinde yapacaklarına karar vermeleri gerekir (Evans ve Brueckner, 1989, s. 356).

1.1.4. Sosyal Bilgilerde Bilgisayar Uygulamaları

Sosyal bilgiler için iki alanda bilgisayar uygulamaları yapmak mümkündür. Bunların ilki tarih öğrenme, diğeri ise keşif yoluyla sosyal

bilimleri öğrenmedir. Bilgisayarda yer alan bir diyalog sistemi aracılığı ile, öğrenci, bilgisayarla samimi bir diyaloga girebilir (Jarolimek ve Walsh, s. 311-312). Sosyal Bilgiler dersi öğrencileri bilgisayara, “Osmanlı Devleti Birinci Dünya Savaşı’na neden girdi?” veya “Türkiye Cumhuriyeti’nin ilk yıllarındaki ekonomik gelişmeler nelerdir?” gibi sorular sorabilir ve böylece, talep ve keşfetme yaklaşımını kullanarak öğrenmeyi gerçekleştirebilirler. Bu karmaşıklıkta olan ve serbestçe yapılandırılmış soruları cevaplayabilecek programları yazmak oldukça zor ve uzun zaman alan bir iştir.

Sosyal bilgiler müfredat konuları hakkında, oldukça detaylı sorular hazırlamak mümkündür. Bu alanlarda, bilgisayar yazılımları, soru tanıma konusunda önemli gelişmelere gebe dir. Bilgisayarlar, soruları cevaplandırmak için gerekli bilgiyi depolayabilir (Jarolimek ve Walsh, s. 312).

Sosyal Bilgiler öğretiminde, tutor nitelikli programların yanı sıra, simülasyon ve oyun türündeki programlar da kullanılabilir. Simülasyon gerçek dünyada oluşan olayların yapay temsilidir. Bilgisayar simülasyonlarında, öğrenci problem durumu hakkında bilgilendirilir. Simülasyonlar genellikle analiz ve öğrenme amaçlı olarak kullanılır. Oyun kavramı, Bushnell’e göre bir yarışma veya çatışma durumunu kapsayan bir çeşit simülasyondur (Jarolimek ve Walsh, s. 312).

Sosyal bilgilerde simülasyon ve oyunların önemi, sezgisel düşünmeyi geliştirme, öğrenmeyi eğlenceli ve öğrencinin yaşantılarına dayalı olarak gerçekleştirmesindedir. Analitik yaklaşımı geliştirme ve kavramları diğer problemlere transfer edebilecek şekilde organize etme vurgulanmaktadır. Öğrenme, açıklayıcı problem çözme simülasyonları aracılığıyla gerçekleştirilir. Bu öğrenme sürecinde, yetişkin materyalleri kullanılır (Jarolimek ve Walsh, s. 314).

Burada interaktif yazılımlara bir örnek olarak Minnesota Eğitsel Bilgisayar Konsorsiyumu’nun çıkardığı “Lemonade Stand” adlı oyundan söz edilebilir: Lemonade Stand adlı oyunda, öğrenciler, bir kaldırımda bulunan bir limonata büfesinin sahibi rolünü oynarlar. Oyunun amacı, kârı artırmaktır. Öğrenciler, maliyet faktörünü, potansiyel müşteri trafiğini, hava durumunu inceleyerek ne kadar limonata satılacağını tahmin etmeli ve limonata bardak başına fiyat koymalıdır. Böylece, öğretmenin geribildirimleriyle Lemonade Stand, öğrencilere temel ekonomi kavramlarını deneysel ve analitik bir anlayışla kazandırır (Nelson, s.207)

1.1.5. Yazılımların Değerlendirilmesi

Bilgisayar destekli öğretim etkinliklerinin amaca hizmet edebilmesi için kullanılacak bilgisayar sistemlerinin ve yazılımlarının belli bir kalitede olması gerekir. Bilgisayar donanımı ve yazılımının satın alınmasından sorumlu yönetici ve öğretmenlerin en büyük zorluğu, uygun donanım ve yazılımı seçmektir. Eğitsel ve gelişimsel yönden öğrenciye uygun yazılımı seçerken sırasıyla şu adımlar atılmalıdır (Clements, 1985, s.101-102):

- 1) Amaçları belirlemek. Programın ne yapmak istediğini bildiğinizden emin olunuz.
- 2) Yardımcı dergi ve kurumlara başvurmak. Yazılımları tanıtıcı kataloglardan ve dergilerden yardım alabilirsiniz.
- 3) Satış sonrası servis verilip verilmediğini öğrenmek.
- 4) Programı ve temel dökümantasyonu sağlamak.
 - a) Eğer programı bir ön izleme için sağlayamıyorsanız, önce demo disket veya CD'lerini gözden geçiriniz, yetkili satıcıyla konuşarak programın beğenilmemesi durumunda iade şartlarını öğreniniz, alan denemesi yapıp yapılmadığı konusunda bilgi edininiz, şirketin saygıdeğer bir şirket olup olmadığını araştırınız.
 - b) Eğer programı bir ön izleme için sağlayabiliyorsanız, önce programı başarılı bir öğrenci gibi gözden geçiriniz. Bunu yaptıktan sonra daha az başarılı veya daha pasif bir öğrenci gibi davranıp, yanlış cevaplar veriniz. Yaptığınız hatalar, yanlış tuşlara basmak, harfler yerine sayı tuşlarını kullanmak, fonksiyon tuşlarını kullanmak (Break, Pause, F tuşları vb.) , yönergeleri takip etmemek gibi davranışları içermelidir. Programın kurşun geçirmez olup olmadığını, yani yanlış cevaplardan birisine doğru cevap işlemi yapıp yapmadığını kontrol ediniz.
 - c) Mümkünse bir kaç öğrenciyi, programı kullanırken izleyip karşılaştıkları güçlükleri ve motivasyon düzeylerini saptayınız.
 - d) Dökümantasyonu okuyunuz.
 - e) Aşağıda örneği verilen ve bu çalışmada kullanılan yazılım değerlendirme formunu doldurmak.
 - f) Karar vermek. Değerlendirmelerinizi diğer meslektaşlarınızla paylaşınız.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Amaçları

Bu araştırmanın amacı, Türkiye'de bulunan ve Sosyal Bilgiler öğretiminde kullanılabilecek bazı yazılımları değerlendirmek ve yazılım değerlendirme kriterlerini oluşturmaya çalışmaktır. Böylece araştırmanın, yazılım satın almak ve seçmekle görevli yönetici ve öğretmenlerle, velilere eğitsel yazılım seçiminde yardımcı olacağı ve yazılım üreticisi firmalara da bu konuda bilimsel bir destek sağlanacağı umulmaktadır.

2.2. Sınırlılıklar

Bugün Türkiye'de Sosyal Bilgiler öğretiminde, gerek sınıf içinde öğretmenler tarafından, gerekse sınıf dışı çalışmalarda öğrenciler tarafından kullanılabilecek çeşitli yazılımlar bulunmaktadır. Bu çalışmada, bu yazılımlardan elde edilen ölçümler ulaşılabilen tüm yazılımlar değerlendirilmeye çalışılmıştır. Dolayısıyla, az da olsa bazı yazılımların araştırma kapsamı dışında kaldığı bilinmektedir. Ayrıca, yazılımların değerlendirilmesinde sadece sınırlı sayıda öğrencinin görüşü alınabilmektedir. Burada bazı yazılım üreticisi firmaların ürünlerini, araştırmacılara ulaştırma konusunda gösterdikleri iyi niyeti özellikle anmak gerekir.

Kullanılan Araçlar

2.3.1. Değerlendirilen Yazılımlar

İlkokul 4 Sosyal Bilgiler (Bilden)
İlkokul 5 Sosyal Bilgiler (Bilden)
Eski Çağlar (3.Boyut)
Türkiye CD'si (3.Boyut)
Kurtuluş Savaşı (3.Boyut)
Osmanlı Devleti (3.Boyut)
Atatürk CD-ROM (3. Boyut)
Her Yönüyle Atatürk (Raks)

2.3.2. Yazılım Değerlendirme Formu

Bu çalışmada, Ek 1'de verilen Yazılım Değerlendirme Formu kullanılmıştır. Bu form, ilgili literatürden yararlanılarak hazırlanmıştır. Form iki ana kısımdan oluşmaktadır. İlk bölüm yazılımın kimlik bilgilerini içermektedir. İkinci bölümde ise yazılımı; içerik, eğitimsel nitelik, sosyal-duyuşsal boyut, performans ve iletişim özellikleri, basılı destek materyal açısından değerlendirmeye yönelik sorular bulunmaktadır.

Bulgular

İlkokul 4 Sosyal Bilgiler (Bilden)

Bu yazılımın en güçlü yanı, içeriğin müfredat programı ile tamamen örtüşmesidir. Dolayısıyla yazılım, öğretmenlerin sınıflarında herhangi bir güçlükle karşılaşmadan sıra ile takip edebilecekleri, doğrusal formatta hazırlanmıştır. Sınırlı da olsa, resim, tablo ve şema kullanılmıştır. Program hem tutor/öğretici hem de değerlendirme niteliklidir.

Bununla beraber, bu yazılım, bilgisayar destekli eğitim kriterleri açısından oldukça sınırlıdır. Programa girişte yaygın olarak kullanılan “Enter” tuşu yerine “F 10” tuşu kullanılmıştır. Yönergeler yeterince açık bir şekilde belirtilmemiş, menüye *her zaman* geri dönüş olanağı sağlanmamıştır. Yazılımı destekleyecek yeterli ve nitelikli basılı materyale yer verilmemiştir.

Eğitsel açıdan ilgi ve motivasyonu sağlamak yönünden oldukça sınırlıdır. Renk, animasyon ve ses özellikleriyle zenginleştirilmesi gerekir. Testlerin sonunda yer alan geri bildirimler, çeşitlendirilmeli ve öğrencilerin psikolojik yapıları göz önünde bulundurularak yeniden oluşturulmalıdır. Testler, öğrencilerin alışkın olduğu şekilde, sorular numaralarla, seçenekler ise harflerle yapılandırılmalı; test sonuçları, program tarafından değerlendirildikten sonra, öğrenciye yüzde olarak değil, doğru ve yanlış cevapların sayısı olarak verilmelidir. Konu testlerinde, iki yanlış denemeden sonra, öğrencilerin konuyu tekrar gözden geçirmesine olanak veren bir seçenek sunulmalıdır.

Metinde kullanılan yazı fontu ve tipi iyi seçilmemiş, paragraf ve maddeleme biçimi ekranda zaten zor olan okumayı iyice zorlaştırmıştır. Araştırmacılar ve kullanıcı öğrenciler yazılımı, adeta, kitap sayfasının ekrandaki yansıması olarak değerlendirmiştir.

Bu yazılım, üretici firma tarafından revize edilerek, içerikte bulunan imla hataları ve görsel boyuta ilişkin sınırlılıkları giderilebilir.

İlkokul 5 Sosyal Bilgiler (Bilden)

Bu yazılım için, İlkokul 4 Sosyal Bilgiler adlı yazılım hakkında yapılan değerlendirmeler genel hatlarıyla geçerlidir. Fakat, bu yazılımda, birincisine oranla daha resim, grafik, şema, tablo, ve animasyon kullanılmış, bu da programın daha ilgi çekici olmasına katkıda bulunmuştur. Bölüm sonlarına eklenmiş bulunan ve özetleyici bilgi içeren tablolar, öğrenilen konuların kalıcılığının sağlanmasına yardım edecek niteliktedir.

Eski Çağlar (3.Boyut)

Bol animasyonla zenginleştirilmiş ve doğrusal formatı izlemeyen bir eğitsel yazılım olarak hazırlanmıştır. Müfredatı sıkı sıkıya takip etmemekte, fakat müfredatın büyük bir bölümünü içermektedir. Bu nedenle ilgili konuların öğretiminde gerek sınıf içinde öğretmen tarafından, gerekse sınıf dışında bireysel kullanıma uygundur.

Tamamen tutor nitelikli bir programdır. İçerisinde değerlendirme veya alıştırmalı-pekiştirme çalışmalarının yapılabileceği bir modül eklenerek, programın kullanım alanları daha da genişletilebilir. Programa, ekranda görülen resimleri basmaya izin verecek bir buton eklenebilir ve öğrencilerin kullandığı bu programdan, ders çalışmalarında kullanabileceği bir kaynak olarak da yararlanmasına izin veren bir hale getirilebilir.

Eski Çağlar CD’si, çok az bir çaba ile kullanılmakta, yükleme ve işletme esnasında yeterince hızlı çalışmaktadır. Yönergeler oldukça açıktır ve on-line yardım ile menüye geri dönüş imkanları mevcuttur. İlköğretimin çeşitli kademelerinde, yeri geldikçe kullanılacak iyi bir program niteliğindedir.

Türkiye CD’si (3.Boyut)

Türkiye CD’si, “Türkiye Genel”, “Türkiye Bölgeler” ve “Türkiye İller” adını taşıyan ve üç bölümden oluşan bir ana menü ile başlamakta olup, ilk ve orta öğretimde coğrafya konularının öğretiminde kullanılacak şekilde hazırlanmıştır. Sınıf içinde olduğu kadar, sınıf dışında öğrenciler tarafından bireysel olarak kullanılabilir. İçerisinde oyun da olan tutor nitelikli bir programdır. Hemen her konuda, animasyon, resim, film ve müzik bulunmaktadır. Bunlar yazılımın öğrenci motivasyonunu, öğrenme ve hatırlama oranını artırma yönünden olumlu özelliklerdir. Bu bağlamda, yazılımın en önemli unsurlarından biri de, “Türkiye İller” kısmındaki TAŞI-YAP adlı oyundur. Yazılımda ses ve efektlerle, görüntü-ses uyumu oldukça iyi sayılabilir. Bir çok yerde, sesli anlatımı tekrar ettirmek mümkündür.

Bu yazılımda, yukarıdaki olumlu özelliklerin yanında, geliştirilmesi gereken bazı unsurlar da bulunmaktadır. Yazılım, İngilizce bir işletim sisteminde, Türkçe karakterleri tanımamakta, metin ekrana sığmamakta ve bazı yerlerde buton arkasında yer almaktadır. Konu ile ilgili olmadığı zamanlarda bile, film butonu aktif kalmakta ve

hangi konuda olursa olsun aynı film sunulmaktadır. Bölüm başına dönmeden bölüm içindeki her hangi bir noktaya geri dönülemez. Bazı yerlerde, örneğin, “Akarsular ve Göller” kısmında göllerle ilgili sesli anlatım bulunmamaktadır. Zaman zaman yönergeler yeterince anlaşılır ve net değildir. Fakat genel olarak bakıldığında, Türkiye CD’si, coğrafya konularının öğretiminde kullanılabilir iyi bir yazılımdır.

Kurtuluş Savaşı (3.Boyut)

Doğrusal formatta hazırlanmamış ve kullanıcının isteğine göre kronolojik olarak da takip edilebilen bir program olan Kurtuluş Savaşı CD’si, ayrıntılı bilgi isteyenlerin de ihtiyacına cevap verebilir niteliktedir. Bol resim, animasyon ve ses özellikleri, programı her yaş grubu öğrenci için ilgi çekici kılmaktadır.

Öğrenci, konuyu dinleme veya okuma seçeneklerinden birisini kullanarak okuyabilir. Okuma seçeneğinde, öğrenci isterse, konuya göre özel olarak seçilmiş enstrümantal bir müzik parçası dinleyebilir. Her animasyon için farklı müzik kullanılmış olması, programın ilgi çekiciliğini artırmaktadır.

Programda ayrı konular için aynı animasyonun kullanılması, anlaşılmayı ve konunun sürekliliğini sınırlamaktadır. Örneğin, Amasya Genelgesi, Erzurum Kongresi ve Sivas Kongresi için kullanılan animasyonlar aynıdır.

Program kurulum ve işletim esnasında oldukça hızlı olmasına rağmen, çok nadir de olsa, konularla ilgili anlatım ve animasyonlar arasında zaman uyumsuzluğu vardır. Ayrıca, eski model bir radyodan dinlenen haberlerle, öğrenci bir zaman yolculuğuna çıkarılmaktadır. Öğrenci, istasyon ayar düğmesiyle istediği bir zaman dilimine gidebilmektedir. Bu, öğrencinin ilgi ve motivasyonunu sağlayan önemli bir özelliktir. Ancak radyodan yapılan anlatımlarda, şimdiki zaman yerine geçmiş zaman kipinin kullanılması, dinleyen öğrencinin kendisini bir zaman tüneline hissetmesini zorlatmaktadır.

Osmanlı Devleti (3.Boyut)

Osmanlı Devleti CD’si, genel hatlarıyla ilk ve orta öğretim kurumlarında sosyal bilgiler öğretiminde kullanılabilir oldukça geniş bilgi portföyüne sahip bir yazılımdır. Yazılım doğrusal bir formatta hazırlanmadığı için, öğrencinin kendi ilgisine ve bilgi ihtiyacına anında cevap verebilecek niteliktedir. Menüler, açık ve anlaşılır olup, müfredata uygun konu

başlıkları ile oluşturulmuştur. Programın her bölümünden ana ve ara menülere kolaylıkla dönülebilmektedir.

Kullanıcı, Osmanlı Devleti’nin tarihini kronolojik bir sıra ile takip edebildiği gibi, istediği konuya ilişkin bilgilere de her hangi bir sıra takip etmeksizin ulaşabilmektedir. Yazılım, aynı dönemde dünyanın başka yerlerinde neler olduğunu izleme olanağını sunmaktadır. Animasyon, ses ve resimlerle zenginleştirilmiş olan program, bu yönüyle de nitelikli bir yazılım özelliğini taşımaktadır. Yazılım, öğrencinin bilişsel alanda geliştirilmesini hedef almanın yanı sıra, onun duyuşsal alandaki gelişimine de katkıda bulunacak öğelerle donatılmıştır. Örneğin, Padişahlar Albümü bölümünde, her padişah resmine ayrı bir nota atanmış olması, öğrencinin elde edeceği ud sesiyle, döneme uygun bir müzik yapmasını olanaklı kılmıştır. Bu ise, doğası nedeniyle öğrencilerin pek olumlu bir tutum geliştirmedikleri tarih konularına karşı ilgi ve motivasyonlarını artırıcı bir özelliktir.

Programı destekleyici dökümantasyonun içerisinde, fontlar ve görüntü ile ilgili olarak çıkabilecek olası problemlerin nasıl çözümlenebileceğine ilişkin bir bölüm olması, bilgisayar işletimi hakkında çok bilgisi olmayan son kullanıcının ihtiyacına cevap verebilirdi

Atatürk CD-ROM (3.Boyut)

Sosyal Bilgiler ve Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük derslerinin müfredatlarında yer alan bütün konuları kapsayan Atatürk CD-ROM’un ana menüsü üç bölümden oluşmaktadır. Her bir menü başlığına tıklayarak, o konu ile ilgili ayrıntılı bilgilere ulaşılabilir. Bütün konular, bol resim, müzik ve filmle desteklenmiştir. Bunlar, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını artırıcı unsurlardır. Bu bağlamda, özellikle Atatürk’ün sevdiği şarkılara yer verilmesinden ve onun resimlerinden oluşan bir galerinin oluşturulmasından söz edilebilir. Fakat, Atatürk’ün sevdiği şarkıların bazıları müzikal açıdan körleştirilmiştir. Yazılımın gelecekteki sürümlerinde bu eksikliğin giderilmesi yerinde olacaktır.

Program, hem İngilizce, hem de Türkçe Windows 95 sistemlerinde denenmiş, ancak, Türkçe karakterleri tanımadığı görülmüştür. Kullanıcılara, gerekli fontları yükleme ile ilgili bilgilerin, programa eşlik eden dökümantasyonlarda verilmesi gerekir. Program, yükleme esnasında oldukça hızlı iken, işletme esnasında biraz yavaştır.

Her Yönüyle Atatürk (Raks)

Tamamen Atatürk resimlerinden oluşturulmuş bu yazılım, iyi bir albüm niteliğindedir. Sosyal bilgiler derslerinde, özellikle Atatürk ve Türk Devrimi konularında kullanılabilir ve slayt makinesinin yapabileceklerini fazlasıyla yapabilecek bir yazılımdır. İlköğretim ve orta öğretimde sınıf içinde ve sınıf dışında rahatlıkla başvurulabilecek bir arşiv olarak değerlendirilebilir.

Bununla birlikte bu yazılımda bir kaç unsurun gözden geçirilmesi gerekir. Bunlardan birisi, küçük yaş grubu öğrencilerinin rahatlıkla kullanabilmesini sağlamak için ileri-geri alma butonlarının biraz daha büyütülmesi, diğeri ise, ESC tuşu hariç körleştirilen klavyenin aktif hale getirilmesidir. Örneğin, sağ ve sol ok tuşları resimlerin ileri ve geri alınmasında kullanılabilir.

4. Sonuç ve Öneriler

4.1. Sonuç

Değerlendirmesi yapılan yazılımlar, Türkiye’de bilgisayar destekli öğretim yönteminin sosyal bilgiler derslerinde kullanılmasına ön ayak olan yazılımlar olarak önemli katkılarda bulunmuşlardır. Her ilk gibi, bu yazılımların da bir takım eksiklikler ve yanlışlıklara sahip olması bu yazılımların gördüğü işlevin önemini azaltmaz.

Değerlendirilen yazılımların bir çoğu, mevcut müfredat programının bir bölümünü içerecek şekilde hazırlanmıştır. Bu da, okullarımızda bilgisayar destekli öğretim yönteminin kullanılması bakımından önemli bir katkıdır. Bilgisayar okur-yazarlığı olan ve sosyal bilgiler derslerini veren tüm öğretmenler bu yazılımları rahatlıkla kullanabilir.

Bu yazılımlar, yukarıda sözü edilen bazı eksikliklerine rağmen, ilk -ve hatta orta- öğretim kurumlarında oldukça sınırlı olan çoklu zekaya dayalı öğretim uygulamalarını zenginleştirmek yönünden önemli bir katkı sağlayabilirler.

Ancak, mevcut yazılımların önemli bir kısmı, hatta tamamına yakını varolan bilgiyi aktaran birer araç niteliğindedir. Bu nedenle, bu tür yazılımların yaratıcı/eleştirel düşünmeye ve ona bağlı olarak çocukların problem çözme ve karar verme becerilerini geliştirmeye önemli bir katkıları yoktur.

Ayrıca, bu yazılımlarda gerek müfredatla örtüşme ve öğretim ilkeleri, gerekse yazılım teknikleri bakımından yukarıda özetlenen bir takım eksiklikler bulunmaktadır. Bunlar, söz konusu yazılımların daha yararlı olmalarını sınırlayan unsurlardır.

4.2. Öneriler

1. İlköğretim okullarında görev yapan öğretmenlere, bilgisayar destekli öğretim yönteminin önemi ile bunun yalnız fen ve matematik gibi sayısal alanlarda değil, sosyal bilgiler öğretiminde de kullanılabilceği anlatılmalıdır.
2. Sosyal bilgiler öğretmenleri, programlama becerisine sahip olmadığı ve kendi ders materyallerini hazırlayamadığı için, bilgisayar destekli öğretim yönteminden optimum düzeyde yararlanamazlar. Bu nedenle gerek öğretmen adaylarına öğretmen yetiştiren kurumlarda, gerekse iş başındaki öğretmenlere hizmet-içi eğitim yoluyla bilgisayar okur-yazarlığının ötesinde bilgisayar becerileri kazandırılmalıdır. Ancak, sosyal bilgiler öğretmenleri, bu becerileri kazanıncaya değin, bu yazılımlardan yararlanabilirler.
3. Yazılımlar, hedef kitleyi oluşturan öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak hazırlanmalıdır. Bunlar, adeta, bilgisayar ekranına taşınmış birer kitap olmamalıdır. Bu bağlamda, yazılımların, öğrencilerle yoğun bir etkileşime yer veren ve onlara yaratıcılıklarını geliştirme olanağı sağlayan etkinliklerle zenginleştirilmesi gerekir.
4. Başta testler olmak üzere, tüm etkinliklerde geri bildirimlerin motivasyonu kırıcı değil, artırıcı nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
5. Yazılımların geliştirilmesinde, kullanımı kolaylaştıracak unsurların geliştirilmesine de dikkat edilmelidir.
6. Tüm eğitim yazılımlarının geliştirilmesinde olduğu gibi, sosyal bilgilerle ilgili yazılımların geliştirilmesinde de, bilgisayar yazılımı üreten firmalar, bilim adamları ve öğretmenlerle birlikte çalışmalıdır.

Kaynaklar

- Alessi, Stephen M. & Trollip, Stanley R (1985). **Computer-Based Instruction: Methods and Development**, Prentice-Hall Inc., New Jersey.
- Clements, Douglas, H. (1985). **Computers in Early and Primary Education**, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.
- Espinosa, L. J. (1990). **Microcomputer Facilities in Schools**, Libraries Unlimited Inc., Englewood, Colorado.
- Evans, Jack M. and Martha M. Bruckner (1989),

Elementary Social Studies, Ally and Bacon A Division of Simon & Schuster, Inc., Massachusetts.

- İnan, Nilgün Uluser (1997). **Bilgisayar Destekli Öğretim Yönteminin İngilizce Öğretiminde Etkililiği**. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Jarolimek, John and Huber M. Walsh, (1965), **Readings For Social Studies In Elementary Education**, Second Edition, Collier-Macmillan Limited, London.
- Nelson, R. Murry, (1987). **Children and Social Studies: Creative Teaching in the Elementary Classroom**, Harcourt Brace Jovanovich Publishers, Orlando.
- Rattanabian, V. W. (1995). Computerized Drill and Practice: Design Options and Learner Characteristics., Vol. 22, **International Journal of Instructional Media**.
- Steinberg, E. R. (1991). **Computer Assisted Instruction: A Synthesis Of Theory, Practice and Technology**, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, New Jersey.

YAZILIM KİMLİK VE DEĞERLENDİRME FORMU

I. Kimlik

Adı:	
Üreticisi/Adres:	
Gerekli donanım özellikleri:	
İşletim sistemi:	
Bellek kapasitesi:	
Disk/kaset/cd/kartuş	
Gerekli çevre birimleri	
Amaçlar (Hedefler):	
Hedeflediği yaş grubu:	
Program türü (Tek yönlü/etkileşimli/vb):	
Gruplama (Tutor, simülasyon, oyun, vb):	

II. Değerlendirme

	1	2	3	4	5
A. İçerik:					
1) İçeriğin uygunluğu					
a) Müfredatla örtüşüyor mu?					
b) Eğitsel olarak anlamlı mı?					
c) Öğrencilerin yaş grubuna uygun mu?					
2) İçerik doğru mu?					
3) Programda yer alan değerler açık ve net bir şekilde sunulmuş mu?					
B. Öğretimsel niteliği					
2) Yazılım eğitsel programınızın ilkeleri ile tutarlı olarak yapılandırılmış mı?					
3) Öğretimsel tasarım (planlama)					
a) Hedefler ve amaç iyi bir şekilde tanımlanmış mı?					
b) Gerekli alt düzey beceriler listelenmiş mi?					
c) Öğrenme etkinlikleri iyi bir şekilde tasarlanmış mı?					
d) Değerlendirmeler uygun mu?					
4) Öğretim Tekniği					
a) Bireyselleştirilmiş öğretim için uygun mu?					
b) Küme öğretimi için uygun mu?					
c) Sınıf öğretimi için uygun mu?					
5) Niteliklerin uygunluğu					
a) Öğretim yöntemleri bu konu için uygun mu?					
b) Transfer becerisini kazandırıyor mu?					
c) Öğrenci hızı ve sıralamayı uygun bir şekilde kontrol edebiliyor mu?					
d) Geribildirimler yeterli mi?					
e) Geribildirimler uygun mu?					
f) Grafik (renk ve animasyon) ve ses özellikleri var mı?					
g) Grafik ve ses özellikleri ilgi çekici mi?					
h) Grafik ve ses özellikleri açık ve net mi?					
C. Sosyal/Duygusal					
1) Yazılım ilgiyi motive edici mi, yoksa söndürücü mü?					
2) Benlik kavramını geliştirici mi?					
3) Yazılımda, yarışma ve işbirliği duygularına dengeli bir şekilde yer verilmiş mi?					
4) Sosyal problemlerin çözümünü teşvik eder nitelikte mi?					
5) Paylaşmayı teşvik ediyor mu?					
D. Performans/İşletim					
1) Kullanım kolaylığı					
a) Çok az bir çaba ile kullanılabilir mi?					

b) Yönergeler basit mi?					
c) Yönergeler, menüler ve on-line yardım mevcut mu?					
d) Menüye geri dönüş her zaman kolaylıkla mümkün mü?					
e) Sunum açık ve tutarlı mı?					
2) Hata yönetimi					
a) Program güvenilir mi?					
b) Kullanılmayan tuşlar körleştirilmiş mi?					
c) Çocuklar hataları düzeltebilir mi?					
d) Program, yardım sunmadan önce yapılabilecek hata sayısını sınırlamış mı?					
e) Doğru ama farklı cevapların üstesinden gelebilecek nitelikte mi?					
3) Program yeterince hızlı mı? (Yükleme ve işletme esnasında)					
E. Basılı Destek Materyal					
1) Programın yüklenme talimatları açık mı?					
2) Programın; hedefleri, gerekli altdüzey bilgi ve becerileri listeleyen bir tanımı var mı?					
3) Destekleyici materyal var mı?					
F. Global değerlendirme (1 den 5 e kadar					
G. Yorumlar (Kuvvetli ve zayıf yönleri, potansiyeli vs.)					

1=Çok zayıf 2=Zayıf 3=Orta 4=İyi 5=Çok İyi

