
Halk Kültürü ve Zenginleştirilmiş Kitaplar: Digital Araçlarla Zenginleştirme Araçlarını Örneklerle Değerlendirme “E-Anagnosis”

Maria Gasouka, Alexandros Kapaniaris, Zoi Arvanitidou, Xanthippi Foulidi, Evangelia Raptou.*

Çeviren: A. Serdar ARSLAN**

Özet

Bu çalışma dijital kitapların (e-kitaplar) kullanımı aracılığıyla, özellikle de zenginleştirilmiş ve üç boyutlu e-kitaplar aracılığıyla, halk kültürünün tasarımı ve yaygınlaştırılmasını ele almaktadır. ePUB, PDF ve Mobipocket uzantılarına sahip zenginleştirilmiş e-kitaplar; HTML, TXT, RTF, DOC uzantılarına sahip olan dijital ve e-kitaba paralel olarak geliştirilmiştir. Kişisel bilgisayar, IPAD ve tablet gibi araçları da e-kitap okuyucular olarak kullanılmaktadır. Zenginleştirilmiş e-kitaplar; videolar, fotoğraflar, animasyonlar, mini testler, haritalar ve özel semboller gibi çeşitli öğelerle dijital olarak donatılmış [kağıt baskılı veya e-kitap] kitabın dijital sürümüdür. Aynı zamanda vikipedi, youtube, sözlük ve ansiklopediler gibi kitap dışı çeşitli bilgilere çevrimiçi bağlantı linki sağlanarak bu kitaplar oluşturulmuşlardır.

Halk kültürünün dijital okuma ile ilişkisi eğitimde ve öncelikli olarak öğrenim araçlarının yaratılması yoluyla alıştırmalarda kullanılabilir. Bu öğrenim araçları daha sonra karmaşık öğretim araçları için geliştirilebilir ve dijital materyal üniteleri olarak eğitim ve alıştırma amacıyla yeniden kullanılabilir.

Bu çalışma, zenginleştirilmiş dijital kitaplar için ticarî ve kamusal çaba gibi sunumlar üzerine odaklanmaktadır: a. Yunanistan Eğitim Bakanlığı'nın geliştirdiği dijital ders kitapları platformu (dijital okul), b. E-kitabı okumak ve yazmak üzere spesifik bir örnekle halk kültürü için kullanılabilen “E-Anagnosis” (Marginalia Composer & Paspantu) isimli Yunan programı.

Anahtar Kelimeler: Zenginleştirilmiş kitap, e-kitap, e-kitap okuyucu, dijital okul, halk kültürü, eğitim.

*Folklore and Gender, Department of Science Education and Educational Design, University of the Aegean, Rhodes (Greece)

** Arş. Gör., Çankırı Karatekin Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyat Bölümü.

1. Giriş

Son yıllarda eğitim camiası, dijital kitaplar ve genel olarak dijital okuma üzerine bir tartışma başlattı. Bu görüşler, insanın elektronik cihazlar kullanarak ne kadar kolay okuyabildiği ile ilgili olup öğrenci ve öğretmenlerin ihtiyaçlarına göre uygulanmayı amaçlamaktadır. Dijital okuma kavram ve uygulama olarak öğrenciler ve öğretmenler için yeni bir olgu değildir. Yani daha açık bir şekilde söylersek, öğretmen ve öğrenciler; TV, bilgisayar, cep telefonu ve diğer taşınabilir aletler aracılığıyla dijital okumaya aşinadır. Bu da göstermektedir ki bizler hemen her gün dijital okumalar yapıyoruz; günlük hayatımızın bir parçası olarak çevrimiçi gazetelerden ve bloglardan haberleri ve Facebook üzerinden arkadaşlarımızla ilgili gönderileri takip edip e-postaları, mesajları ve altyazılı yabancı filmleri hiç zorlanmadan izleyebiliyoruz. Bununla birlikte, edebî bir kitabı basılı şekliyle okuduğumuz zamanki ruh halimizle, internette gezinirken okuduğumuzdaki ruh hali birbirinden çok farklıdır. Ancak nihayetinde, bizler araçlardan ziyade içeriğin oluşturduğu ana fikre yoğunlaşmaktayız.

E-Kitap terimi yazın içinde; e-kitap, e-ders kitabı, internet metni, çevrimiçi ders kitabı gibi dijital metinleri e-PUB, Portable Document Format (pdf), Mobipocket gibi uzantıları içerir ve basılı kitapların elektronik ortama aktarılmış biçimlerini ifade etmektedir. Elektronik kitaplar; masaüstü ve dizüstü bilgisayarlardan portatif aygıtlara, PDA (Taşınabilir Dijital Asistan) ve okuma cihazlarından e-kitap okuyucularına kadar birçok cihaz vasıtasıyla okunabilmektedir [1], [2], [3].

E-kitap ve aygıtlarının tümleşik olarak kullanımı birçok özelliği barındırır ve birçok özelliğe kaynak sağlar: a) bilgisayarın karşısında epey vakit geçiren insanların özellikle gençlerin kitap okumasını arttırmak, b) güncel olaylara ve konulara dair en hızlı şekilde bir kitap üretme imkânı, c) bilgi eklemek ve yanlışları düzeltmek için kolay güncellenebilirlik, d) bir aygıtta bütün kütüphaneyi yerleştirmek ve taşınabilirlik, e) engelli insanların vs. kitaplara ulaşabilmesini kolaylaştırdığı için, o kitabı erişebilir kılarak okumasını kolaylaştırmak; görsel bozulmaları önlemek için kişiye göre metnin boyutu ve fontu arttırılabilir [3] veya sesli anlatım amacıyla kullanılabilir.

Halk kültürü ile dijital okuma arasındaki ilişki dijital öğrenim araçlarının yaratımı aracılığıyla temel eğitimle dijitalliği bağlantılı ve faydalı hale getirmek açısından kullanılabilir. Öğrenim araçları, dijital materyal ünitelerinin yeniden kullanılmasıyla öğrenme kaynaklarına dönüştürülebilir. Öğrenim araçlarının yaratımı, zenginleştirilmiş dijital kitaplar ile halk kültürü (gelenek, inançlar, mitoloji, anlatılar, pratikler, davranışlar ve

kurallar...) HTML veya diğer formatlarla kullanılarak temel kaynak haline getirilebilir.

2. Zenginleştirilmiş E- Kitaplar

Eğer zenginleştirilmiş e-kitap kavramı üzerine deneme amaçlı bir tanım yapacak olsaydık, şu tanımlamayı temel alırdık: “Zenginleştirilmiş e-kitap, bir kitabın dijital ortamdaki şekli olup internet sitesi (html), e-pub veya herhangi bir format kullanarak; resimler, metinler, sesler, videolar, araştırma aktiviteleri ve verilerin grafik haline getirilmiş sunumları gibi öğrenim araçlarını veya eğitici oyunlar, pratik alıştırmalar, örnek olaylar, değerlendirme araçları, gösteri, sunum ve eğitici senaryo, rol model, sözlükler, referans kitapları, görüntülü internet yayını gibi öğretim kaynaklarını veya özel işaret kapasitesi olan ve bilgi taşıyan, üzerine bağlantı verilerek oluşturulmuş ikonlar kullanarak dijital ortamda zenginleştirilmiş kitaptır.”[4]

Öğrenme nesnelere terimi eğitim ve öğretimde kullanılan dijital materyal modüllerinin yeniden kullanımı üzerine tanımlanır. Çoğu L.T.S.C. (Öğrenme Teknolojisi Standartları Komitesi) tarafından belirlenmiş karakteristik özelliklerle yazın içinde birkaç tanımı daha bulunmaktadır. L.T.S.C.'ye göre öğrenme nesnelere, genellikle özünde dijital veya diğer unsurların çeşitli eğitim sistemleri ve eğitim çevreleri tarafından yeniden kullanımı üzerine tanımlanmaktadır. [5]

Guenette, Trippe ve Golden tarafından hazırlanmış rapora göre, eğitim alanında var olan bazı güçlü etkileşim sistemler dışında -ki bunlar içinde zenginleştirilmiş e-kitap barındırmazlar- zenginleştirilmiş kitapların geleceğinde kimi belirsiz boyutlar bulunmaktadır. 1990 yılında zenginleştirilmiş kitapların oluşumu, Robert Agel'in Synapse Technologies Şirketini kurmasıyla başlamıştır. Etkileşimli medya uygulamalarında öncü bir şirket olarak IBM için yenilikçi bir uygulamalı içerik barındıran bir eğitim programı üretmiştir: “Columbus: Discovery, Encounter and Beyond”. Günümüzde özellikle tablet bilgisayarlar için (iPad vs.) zenginleştirilmiş e-kitaplar alanında sürekli gelişme yaşanmaktadır. [6]

Günümüzde kullanılan teknolojiyle geleceğin teknolojisi gittikçe artarak yüksek ekran çözünürlüğü, renk, doku ve diğer araçlara kaynak sağlamaktadır. Dolayısıyla bizler içerikle bütünleşmiş anlatılar, müzik, animasyon, kısa oyun ve videolar gibi çoklu medya araçlarıyla bütünleşerek zenginleştirilmiş e-kitapları okuyabiliyoruz. Kitapların dijital sürümleri geniş ölçüde bilgisayar teknolojileriyle özellikle de Apple, Samsung, Google, ASUS vb. tabletlerin yanı sıra akıllı telefonlarla büyüyen bir teknolojidir.

Dijital kitapların ekseriyeti metin için uygun bir şablon olan e-pub formatını içerir ancak resimli çocuk kitapları veya eğitim kitapları gibi kesin taslak veya özelleştirilmiş format gerektiren dijital kitap sürümleri için bu format o kadar da iyi değildir. Günümüzde özellikle çocuk ve eğitim kitaplarında çoklu medya uygulamaları içeren dijital kitapların sayısı gitgide artmaktadır (Disney'in Oyuncak Hikâyesi, Oceanhouse'un Şapkalı Kedisi, Iceberg Reader'in Meraklı George ve Push Pop Press tarafından Seçimlerimiz). Bu etkileşimli e-kitaplar genellikle kullanıcının aracılığı ve tercihlerine göre animasyon ve ses gibi fonksiyonlar sağlamaktadır. Yakınlaştırma, video gömme, tamamlamalı aktiviteler ve mini oyunlar gibi özellikleriyle dijital kitaplar basılmış kitaplara göre kıyaslandığında daha çekici ve daha fazla etkileşimli duruma gelmiştir [7].

Donanım olarak dijital okuyucular aracılığıyla bizler yazılım olarak zenginleştirilmiş e-kitapları sınırı olmayan şu araçlarla okuyabiliriz: (Apple iPad, Samsung Galaxy, Sony Xperia, Samsung Tablet, Toshiba Tablet, Acer Iconia Tablet), b)Kişisel bilgisayarlar (CD/DVD ROM, html siteler ve çevrimiçi kitap), c)e-kitap okuyucuları (pdf, e-pub). Ayrıca sırasıyla zenginleştirilmiş e-kitap oluşturmayı gösteren bazı kaynaklar mevcuttur: a)iBooks AuthorsInc. Apple (<http://www.apple.com/ibooks-author/>), b) e-Anagnosis (Marginalia Composer & Paspartu) (<http://e-anagnosis.com/>), c) EasyBook Authoring Tool (<http://www.easyteach.com/easybook.html>).

2.1. Zenginleştirilmiş E-Kitapların Özellikleri

Gelecekte e-kitapların seçilecek olmasının sebeplerinden biri de özellikle eğitim alanında sağladığı kolaylıklardır. Örneğin, basılı bir metnin eksik veya noksan içeriğe dair problemlerin önlenmesi gibi. Geleneksel kitabın dezavantajları şunlardır: a)Kabataslak, b) diğer sayfalarda yer alan resim, çizim, fotoğraflar gibi unsurların terimsel karşılıklarını anlama da kullanılacak çeşitli başvuru kaynaklarına ihtiyaç vardır, c) bölüm sonlarında referanslara başvurma, d) diğer kitaplar üzerinden referanslara ve e) köprü verilmiş referanslara doğrudan erişilemez. Zenginleştirilmiş e-kitaplar, işlevselliği arttıran çeşitli birtakım araçlar sayesinde ve etkileşimli okumayla yukarıdaki sorunların tamamını gidermeye yöneliktir.

Zenginleştirilmiş kitapların bazı özelliklerinin bir göstergesi olarak e-kitap araçlarıyla tek tek kurduğu ilişkiler:

- Otomatik sayfa çevirme ve okunması
- Dokunma veya fare imleci ile birlikte seçilen fotoğrafları eş zamanlı olarak büyütebilme
- Belirlenmiş sayfaları aktarma

- İçerik tablosuna göz atma
- Çoklu medya içerikleri (video, Youtube videoları, ses, ses kayıt, animasyon, çizim ve grafik)
- Harici ve dâhili köprüler
- Öğrencilerin ödevleri ve kitaplarıyla ilgili internet sitelerinde hem okurken hem de gömülü internet tarayıcısına tam erişim
- Kitap açıkken aynı zamanda görüntülenebilen zengin metin düzenleyicileri kullanarak kısa makaleler oluşturma
- Öğrenciler okudukları sayfaları başka bir yere taşıyarak zenginleştirilmiş materyallerin görünmemesi sağlama (Shadowbox¹)
- Öğrenciler yayınlanmış kitap üzerine genellikle yer işareti, eklenti, işaretleme gibi birçok müdahale aracı kullanarak metni düzenleyebilme
- Anahtar kelime arama
- Boyut veya font değiştirme
- Sayfanın, metnin rengi ile parlaklığını değiştirme
- Yatay veya dikey ekranda görüntüleme
- Heceleme ve hizalama işlevlerini etkinleştirme veya etkisizleştirme

3. Yunanistan'daki Eğitim Sisteminde Zenginleştirilmiş Dijital Kitap Kullanımına Örnek

Yunanistan'daki Spor, Kültür, Din ve Eğitim Bakanlığı'nın planlarına göre dijital okul, okulun yeni temel direğidir. Yeni teknolojilerin kullanımı şu maddelerin değişiminde bir katalizör görevi üstlenir: a) müfredat ve okul enformasyonun içeriği, b) öğretim ve öğrenim, c) öğretmenler ve öğrenciler arasındaki ilişki, d) aileler ve okul arasındaki ilişki. Dijital okul tasarımının 5 temel şartından biri dijital eğitimin içeriğiyle alakalıdır. Özellikle, uygulanan tasarımda, dijital eğitimin içeriği ekseninde meseleler:

- Zengin ve etkileşimli e-kitaplarda bütün derecelerin ve konuların müfredata göre uygun olması
- Kitaplara entegre edilmiş dijital biçimlerle, etkileşimli materyallerin (animasyon, video, köprü) Web 2.0 araçlarıyla birlikte, kullanıcıların aktif katılımına imkan sağlaması, dijital açık kaynaklı platformun herkesin kullanımına elverişli şekilde oluşturulması.
- Dijital destekli eğitime (kayıtlı video eğitim standartlarına) uygun ülke geneli sınavların izlediği rotalar

¹ Bir çerçeve içindeki nesnelerin temalarına göre sınıflandırılmasıyla oluşturan bir materyal. Ayrıca bir çerçeve içinde resimlerin slayt şeklinde akmasını sağlar.

- Eğitimde yeni teknolojilere geçişle birlikte her bir ünite için ders planı
- Dijital dosyalardan derlenen her bir modülün dersleriyle bağıntılı kadar fotoğraf, video, dijital eğitici oyunlar gibi ek dijital materyaller (Kütüphaneler, Müzeler vb.)
- Her sınıfın eğitiminin yönetimine olanak vermesi (öğrenciler ve öğretmenler arasındaki karşılıklı alışverişte, duyuru, sınavlar, notlar, devamsızlık vb.) [8]

Dijital okul projesinin dışında bir diğer proje olarak “Yunan Akademik Dijital Makale ve Araçlar” projesi yürütülmektedir. Özellikle yükseköğretimde meydana gelen bu girişimin asıl hedefi akademik camiada zenginleştirilmiş e-kitapların açık erişimde kullanımı ve üretimini motive etmek, eğitmek ve desteklemektir. (<http://kallipos.gr>)

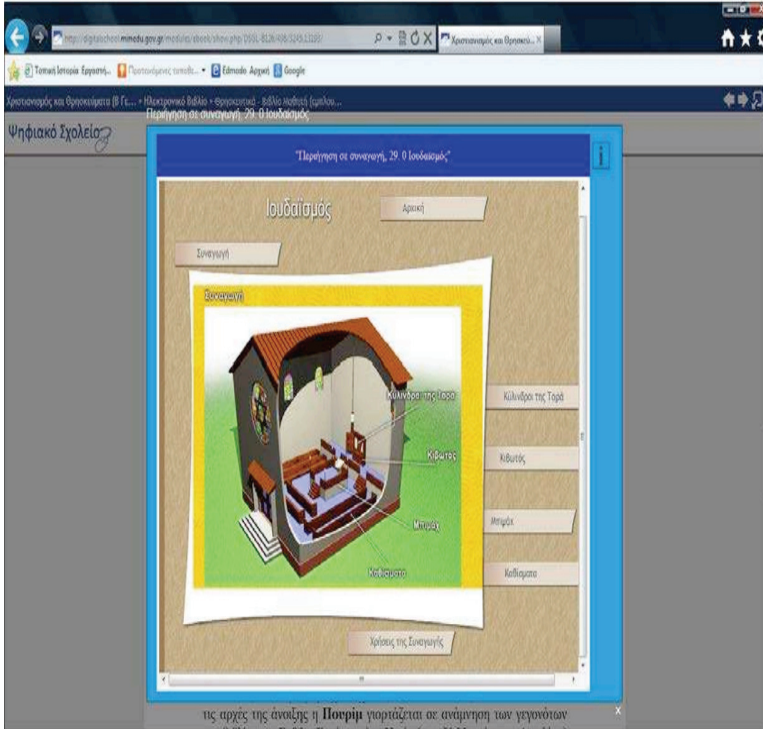
3.1 Dijital Okulda Zenginleştirilmiş E-Kitaplar

Halka açık olarak kullanıma sunulan dijital ortam (<http://digitalschool.minedu.gov.gr>) Dijital okulun altyapısını oluşturan temel yapıdır. Biz kültür, tarih ve halkbilimi alanında çok yönlü dijital kaynakları kullanarak ilköğretim ve ortaöğretim eğitimi içindeki bölümleri zenginleştirilmiş kitaplara devredebiliriz. Bu ortamın temel amacı, dijital formattaki (pdf) bütün ders kitaplarını dijital ortama aktarmanın dışında zenginleştirilmiş e-kitap formatını etkileşimli öğelerle materyal olarak sunumudur.

Zenginleştirilmiş kitaba uygun olarak bir internet sayfası formatında (html) yer alan dijital okul, dijital zenginleştirme öğeleri, dijital kaynaklar (eğitici oyun, animasyon, video, link vb.), özel işaretli simgeler ve birbiriyle bağlantılı dâhili ve harici linkler, özgür ansiklopedi Vikipedi, Youtube kanalları, sözlükler ve diğer kaynaklarla oluşturulmuş bir kitabın çevrimiçi versiyonudur. Zenginleştirilmiş kaynaklar, e-kitap üzerinde çeşitli noktaları birleştiren standart simgeler (ikon) şeklinde görüntülenir. Bu simgeler aktif edilmiş materyal linkleri olarak kitabın bölümlerini geliştirmektedir. Bu uygulama içinde başlık, ünite, derslerin bölümleri, yönerge ve dijital kaynakların yaratıcısıyla ilgili bilgiler genellikle her dijital kaynak üzerinde gömülü olarak bulunur. [4]

Dijital kaynaklar veya öğrenim nesnelere şunları içermektedir: anlatı metni, ses, metin, video, resim, şekiller, tablolar, grafikler, çizgeler, modeller, kavram dizinleri, dizinler, sözlükler, öz değerlendirme alıştırmaları, anketler, mini testler, aktiviteler, açık ve araştırma aktiviteleri,

problemin ifade edilmesi, mülakat, kavram haritaları, sunum dosyaları konferans, gösteriler, komut dosyaları, youtube videoları vb.



Resim1: Lise 2. Sınıf Din Eğitimi Dersine ait zenginleştirilmiş e-kitap (HTML)

Zenginleştirilmiş e-kitaplardan ayrı olarak zenginleştirme kaynakları veya öğrenme nesnelere ait simgelerin içinde, harici linklere kaynaklık eden kelimeler(hot words); özgür ansiklopedi Vikipedi, sözlük ve diğer kaynakların yanı sıra kavram dizinleri ve eklentilere bağlantılı dâhili linkler bulunmaktadır. Zenginleştirilmiş e-kitaplardaki linkler öğrencilerin sayfayı çerçeve olarak görebilecekleri yerde bu biçimde gösterilir ve aynı zamanda diğer sayfalara ilave olmaksızın veya tarayıcı seçeneklerinde kafa karışıklığına sebep olmaksızın sayfada yer alan ayrı bir çerçeve içinde de görüntüleyebilir. Herhangi bir dijital kitabın kaynağı, Bilgi Teknolojileri sekmeleriyle² ilişkilendirilmiş olarak (yazar, telif, ara yüz kaynaklarının

² IT EnrichmentTab: Information TechnologyTab.

dijital denetimi, proje hakkında bilgi) zenginleştirilmiş seçenekler (bir buton şeklinde) sunar [4].

4. Halk kültürü, Eğitim ve Dijital Okuma

Hem halk kültürünün eğitimindeki çevrimiçi kullanımın önemi hem de halkbilimi alanında kullanılan tüm dijital medya kullanımları yeni dijital kültürü meydana getirir. Gasouka ve Foulidi'ye göre, halkbilimi, internet ve güncel konularla ilgili dijital medya arasındaki ilişkiye büyük bir ilgi vardır. Özellikle «World WideWeb»'in folklorik boyutu ve dijital medya ile ilişkisi halk kültürünün yeniden yaratımına yardım eder (alışkanlıklar, inanışlar, mitler, anlatılar, pratikler, tutumlar, normlar vb.).

Ayrıca Mixahl, Gasouka ve Foulidi'den aktararak sözlü halk dünyasına karşı internet dünyasını karakterize eder; “İnternet ikinci bir yaşam fırsatıdır daha doğrusu çevrimiçi yaşam, ilkinin karikatürize etmeyen ikinci bir hayattır. Onun yerine internet kapsamlı bir yeni yaşam, bir «vitanuova»³dir. Bu kavrayış, interneticus olarak adlandırılan bu insanlar için önemlidir. Bu insanlar ilk hayatlarına paralel bir yaşamda yaşarlar” [9].

Video ve ses, dijital sunumlar, fotoğraflar, çizimler yoluyla halk kültürü öğretimi süresince yeni teknolojilerin kullanımı, bir konunun kavranmasını pekiştiren sorular sormak, bir konuya açıklık kazandırma gibi fırsatları etkili bir şekilde öğrencilere sağlayabilir. Fakat birçok öğretmen onu nasıl kullanacaklarını bilmediklerinin ortaya çıkmasından korktukları için ya da uygun görsel işitsel materyallere sahip olmadıkları için öğretim alıştırmalarının içine yeni teknolojileri yerleştirmediler bile. Teknolojiyi basit bir eğlenme aracı; öğretmenler, öğrenciler, stajyerler için bir zaman kaybı ya da pedagojik olarak zararlı olarak bile gören ve kesinlikle doğru olmayan bu bakış açısına sahip birçok insan bulunmaktadır. Bu bakış açısı teknolojinin değerini düşürmez tam aksine doğru kullanılmasının teşvik edilmesi hem eğitim hem öğretim hem de iletişime vb. destek sağlar ve bunlarla ilgili kaygılar bütün yönleriyle modern eğitim sürecini zenginleştirir.[9]

Teknolojik bir araç olarak zenginleştirilmiş e-kitaplar, halk kültürü konusunda eğitim, sunum ve öğrenim sürecini destekleyebilir. Zenginleştirilmiş e-kitaplar, ilgili okuma araçlarıyla birlikte, halk kültürünün öğretiminde kullanılabilir: a) sınıfta b) müze, kütüphane, galerileri gibi eğitici ziyaretlerde c) halkbilimi alan araştırmasında d) çeşitli okul projelerinde yardımcı materyal olarak. Zenginleştirilmiş kitapların

³ Yeni Hayat

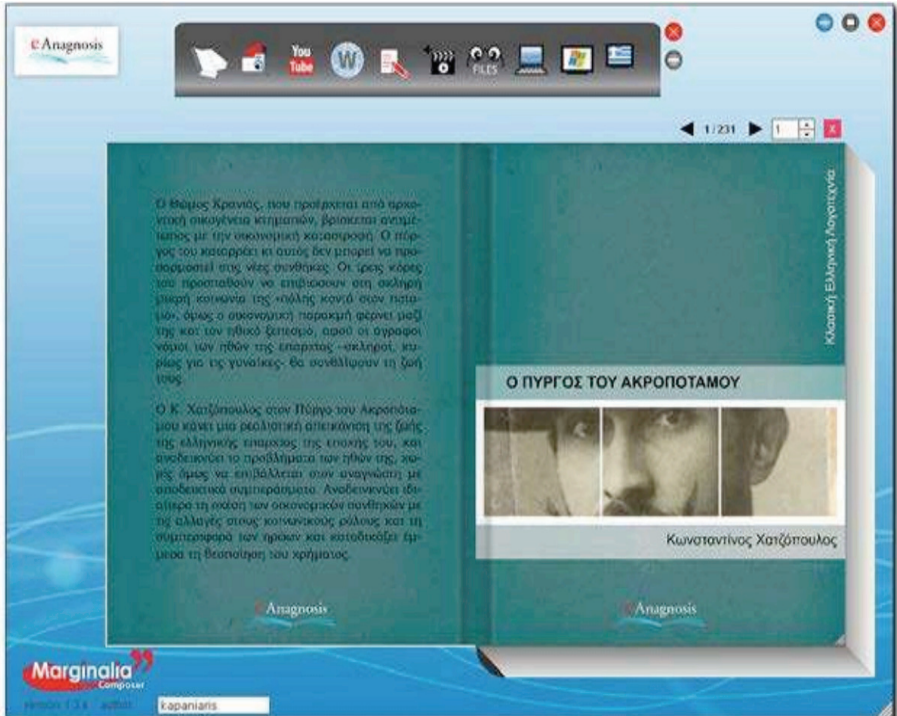
yardımıyla birlikte, öğrencilerin masallara, mitolojiye, bilmecelere, halk şarkılarına, halk sanatına ve geleneksel zanaatlarla etkileşimli bir şekilde irtibat kurmasıyla benzersiz bir öğrenme yolu inşa edilmiştir ve yeterince yapıcı bir tutum içinde öğrencinin etkileşimli katılımına fırsat vermektedir. Böylece öğrenci seri halinde geleneksel bir kitap okuduğundaki gibi pasif bir alıcı sürecinde değil; çeşitli çoklu medya öğeleriyle etkileşim içinde linklerle, aniden karşılarına çıkan metinlerle (pop up) ve gömülü internet kullanımına paralel olarak kendine has zenginleştirilmiş metin okumalarıyla halk kültürü içinde yer alan aktivitelere ve oyunlara katılabilir.

5. Zenginleştirme ve Dijital Okuma Uygulamaları (Marginalia)

E-Anagnosis'in (www.eanagnosis.com) Marginalia (Composer ve Paspартu) yazılımı okuma ihtiyaçlarını ve etkileşimli içeriklerle zenginleştirilmiş e-kitap oluşturulmasına tatmin edici çözümler sağlar. Bu yazılımlar önemli bir ölçüde özgünlüğü ortaya koyarak son zamanlarda uluslararası piyasada ortaya çıktı. Özellikle Marginalia Composer yazılımı, kullanıcıların ücretsiz olan içerikleri okuyabildiği veya zenginleştirilmiş yayınları satın alabildiği, e-Anagnosis Şirketinin internet sitesinde yer alan ücretsiz yazılımdır. Bir diğer yazılım ücretsiz olmayan Paspартu yazılımıdır. Bu yazılımla öğretmenler ve öğrenciler, Pdf veya ePub formatında e-kitap dosyalarını ekleyerek kendi zenginleştirilmiş kitaplarını oluşturabilirler. Genel olarak Marginalia yazılımının maiyeti, okuma (Composer) ve yazma (Paspартu) yazılımlarını kapsar. Bu yazılım okuyuculara ve yazarlara materyalleri yönetme yeteneği ve çoklu medya içeriği (metin, ses, resim, video, internet) sunar. Marginalia Composer okuyucu yazılımı otomatik olarak ekran boyutlarını kendisi ayarlayarak herhangi bir bilgisayarla uyumlu olarak kullanılabilir. E-kitap formatında herhangi birçoklu medya içeriğinin görüntüsü ve gömülü resim, video ve ses dosyaları oluşturulabilmektedir. Yazılımın kullanımı basit olup karmaşık ve hiyerarşik menüler içermez. Kullanıcının önünde sürekli olarak sadece o anda tek bir işe izin veren fonksiyonlara sahip programlar varken bu yazılımla; kullanıcıların ne zaman isterse kullanabileceği fonksiyonlara imkân vermesi yazılımın kullanılabilirliği de tatmin edici ölçüde arttırmış. Ekran ve videolarla beraber çoklu medya yardımı, doğrudan görünmeyen özellikleri de desteklemektedir. [10]

5.1 Marginalia Composer ve Paspартu Yazılımında Sunum Araçları

Marginali Composer yazılımı basit dijital kitap (pdf, Epub) veya zenginleştirilmiş e-kitap görüntüleme yazılımı olarak çalışır. Buna paralel olarak, Marginalia Paspartu yazılımı, zenginleştirilmiş e-kitap oluşturma yeteneğine sahiptir. Composer ve Paspartu (Resim 2) yazılımları tarafından sağlanan dosya yönetim özellikleri şunlardır:



Resim 2: Marginalia Composer yazılımı kullanarak kitap okuma



Resim 3: Marginalia yazılımlarının yönetim araçları

a) Okuyucunun veya öğrencinin (basit ya da zenginleştirilmiş) kitap dosyalarını depolayabileceği yerleşik bir kütüphaneden dosya açma (Resim 3),b) her bir dijital kaynağın önem derecesini gösteren anahtar sözcüklerle

notlarda ve tüm e-kitaplarda araştırma yapma, c) araç kutusu ile Youtube'dan video arama ve yönetme (videonun sunumu, sanatsal video çalışması, videonun başlıkları, yorumlar, favoriler), d) kitapta tarayıcı ile internete erişme, e) kitaptaki tarayıcı ile notlar ve hiperlink ekler, f) pdf dosyalarını ve swf (Small Web Format) e-kitaplarını araştırma ve gösterme, g) masaüstündeki duvar kâğıdını değiştirme imkânı, h) masaüstünü gösterme/gizleme, i) dört seçenekli dil butonu (Yunanca, İngilizce, Fransızca ve Almanca).

Dijital kitapların zenginleştirilmesi, Marginalia Paspартu tarafından önerilen araç kutusu ile yapılır.(Resim 4) ve aşağıdaki şekildedir:



Resim 4: Zenginleştirilmiş dijital kitabın araç kutusu

a)notları gizleme, b)birçok notu iç içe geçirerek not defteri oluşturmak c) metnin altını çizerek renkli vurgu oluşturma, d)resmin veya metni sınırlandırmak için ataç oluşturma, e) yer işaretlerini içe aktarma, f) videoları içe aktarma, g) Youtube'dan videoyu içe aktarma. Tüm bu işlevler herhangi bir metin içindeki dijital kaynağa veya resme bütünleşmiş biçimde ulaşma imkânı sağlar. Bütün bu fonksiyonlarla dijital kaynağı veya bir resmi metindeki herhangi bir yere koyabilir ve fare ile çift tıklayarak etkinleştirildiğinde betimsel metinle beraber bir iç pencere gösterebilir, bununla birlikte başlıklar ve internet siteleri oluşturma, dijital kaynağı kaldırma ve özel söz dizimi vurgularıyla (normal, ilginç, olağanüstü, önemli, dikkat gibi) dijital kaynağın önemini seçme işlemlerini yapabiliriz.

5.2. Halk Kültüründe Zenginleştirilmiş Bir E-Kitap Oluşturma ve Sunma

Dijital kitap olarak Marginalia Paspартu yazılımında düzenlenip zenginleştirmek üzere, 2012 yılında yazılmış ancak kuralları ve yapısal unsurları klasik halk masalına uygun olarak tertip edilmiş “The Dragon ThatLost His Tail”⁴ isimli bir halk masalı seçildi. Okul öncesi çocuklar ve onların öğrenme düzeylerine uygun olarak yazılmış bu masal, çeşitlilik ve sakıncaları ele alınarak görüşüldü ve nihayet klasik peri masalları [büyülü öğeler (cadı, büyü kale, ejderhalar, sihir ve anahtar gizlenmiş labirentler),

⁴Kuyruksuz Ejderha.

çoğaltılmış karakterler, yinelemeler, hikâyenin doruk noktası, öğretim içeriği, halk motiflerinin çizimi]biçiminde yapılandırıldı.

Metnin yazımı ve halk motifleriyle oluşturulmuş resimlerin (çizimlerin) oluşturulmasından sonra bu çalışma Marginalia Paspартu yazılımının kütüphanesine pdf formatıyla eklendi. Bu aşamadan sonra hikâyenin içeriği pedagojik yapısalılık bağlamında zenginleştirildi. E-kitabın tasarımında aşağıdaki özellikler dikkate alındı:

a) Basit ve karmaşık öğretim araçları/kaynakları mümkün olduğunca etkileşimli olması, b) bilgilerin sunumunu birden fazla tamamlayıcı öğeyle sağlamak (video, metin, ses, ilgili sitelere linkler, ek metinler olarak vikipedi ve dipnotlar), c) öğrenciler için basit aktivite ve ödevlere imkân sağlamak, d) dipnot ve renkli açıklamalarla öğrenciler ve öğretmenler için ipucu ve yönlendirme sağlamak (normal, ilginç, olağanüstü, önemli, dikkat), e) halk kültürü konuları hakkında bilgi ve kaynak zemini oluşturmak, f) öğrencilerin kendi bilgilerine göre kendi öğrenme yollarını yapılandıracak şekilde buluş ve keşif fırsatı sağlamak.



Resim 5: Resimli masalın üçüncü ve dördüncü sayfaları



Resim 6: Zenginleştirme sürecindeki masalın sayfaları



Resim 7: Hikâye ile öğrenme nesneleri arasındaki bağlantıyı sağlayan simgeler

Dijital geliştirme amacıyla kullanılan öğrenim araçları şunlardır: a) not defteri yardımıyla notlar oluşturma, b) renkli vurgular yapma, c) metin alanı veya resim sınırlaması için ataç oluşturma, d) video indirme, e) Youtube'den video indirme, f) Vikipedi'den metin ve link ekleme.

Dijital geliştirme sürecinde kullanılan öğrenme kaynakları şunlardır: a) eğitici oyunlar, b) kısa testler, c) kavram dizinleri, d) eğitici senaryolar.



Resim 8: Öğrenim kaynakları: Aktivite (Bir ejderhanın yapımı), video oyun (kesyap⁵), resim ve metin.

6. Sonuç

Zenginleştirilmiş e-kitap ya da diğer adıyla etkileşimli dijital kitap, sanıldığı gibi aksine gelişimi gecikmiş ve bilgisayarlar ile internet ve bilgi iletişim teknolojilerinin (ICT) hızlı gelişimini takip edememiştir. Zenginleştirilmiş dijital kitabın öncüleri olarak, geleneksel çoklu medya uygulamaları ve eğitim sunum yazılımları, bugünkü anlamda zenginleştirilmiş e-kitaba veya etkileşimli kitaba dönüştürülmede başarısız olmuştur. Teknolojinin gelişimi ile birlikte değişmez çevrimiçi kültürel arama bilgileri ve çalışmaların temel özelliklerinin hızı ile etkileşimli yapıya sahip internet siteleri arasında ve çoklu medya (metin, video, ses) klasik çoklu medya ve eğitim yazılımları engelledi. Her şeyin ötesinde son yıllarda, zenginleştirilmiş etkileşime sahip o sayfalar pek fazla çekici değildir. Artık daha fazla etkileşim avantajına sahip, hızlı, değişime açık, internet araması yapabilen, bilgi ve kültürel çalışmaların gittikçe geliştirilebildiği zenginleştirilmiş e-kitaplar revaçtadır. Ayrıca şu da göz ardı edilmemelidir ki gelecekte zenginleştirilmiş kitapların gitgide gelişimi ve eğitimin ilk aşamasından itibaren genç insanların yeni teknoloji ve metotlara olan

⁵ Kolaj.

yakınlığı sayesinde muhtemelen kuvvetlenecektir. [11] Yukarıda bahsedilenlerin hepsi yüksek maliyetli ders kitaplarıyla kısa zaman içinde çok yönlü öğretim yeteneğine sahip versiyonların bir birleşimidir. Taşınabilir okuma araçlarının hızlı gelişimi de (tabletler, PDA, cep telefonları, e-kitap okuyucular) zenginleştirilmiş kitabın evrimine işaret eder. Yunanistan'da zenginleştirilmiş e-kitaplar ile ilgili iki önemli proje sürdürülmektedir. Bunlardan ilki ortaöğretim için yapılan (dijital okul-zenginleştirilmiş e-kitap); ikincisi ise yükseköğretim için yapılan (Yunanistan Akademik Dijital Belge ve Araçları) projedir.

Halk kültürü ve eğitim alanında zenginleştirilmiş e-kitaplar, okullardaki halk kültürü ve yerel tarihe yönelik projeler ve halkbilimi alan araştırması arasındaki ilişkileri güçlendirebilir. Hem internet hem de zenginleştirilmiş e-kitabın yaptığı katkılarda olduğu gibi dijital medyada hem eğitim yapılan yerlerde (müzeler, kütüphaneler, arşivler, eğitici programlar) hem de okullarda halk kültürünün tanıtımı, belgelendirilmesi ve korunmasına yönelik katkıda bulunabilir. Halk kültürü üzerine geliştirilecek dijital kitapların öğretmen ve öğrenciler tarafından kendilerine göre değiştirilip uygulanabilir. Dijital zenginleştirme araçlarından biri, eskiden beri kullanılan Marginalia Paspартu yazılımıdır. Bu yazılımın içinde daha önce de belirtildiği gibi öğrenciler, öğretmenlerinin yardımıyla zenginleştirilmiş kitapların kendilerine göre değiştirilmiş farklı versiyonlarını hatta pdf formatıyla kendi e-kitaplarını bile oluşturabilirler.

Gelecekte böyle bir çalışma ile öğretmenlerin rolü; formülasyon, aktivitelerin desteği ve senaryolarla iç içe geçmektedir. Bu da öğrencileri, halk kültürü ve eğitimi için kendi zihinsel model problemlerini inşa etmesine teşvik edecektir.

Kaynakça

[1]Pedagogical Institute – Interdepartmental Committee for the cultural autonomy of the school and the dialogue on education (2009). Proposal for the design and introduction of e-books in education. Online Available: http://www.pi-schools.gr/paideia_dialogos/eBook.pdf.

[2] Vasileiou, M.,Hartley R. &Rowley J. (2009). An Overview of the eBook Marketplace. Online Information Review 33(1), pp. 173 – 192.

[3] Kapaniaris, A.,Vainas, K., Papadimitriou, E. &Valatsou, G. (2010). The Electronic Book (ebook) as a Tool of Problem Centred Teaching. Proceedings in conference for International Synergy in Energy,

Environment, Tourism and contribution of Information Technology in Science, Economy, Society and Education (e R A – 5 – The Syn Energy Forum). Hosted by: T.E.I. of Piraeus (T.E.I.PIR).

[4] Kapaniaris, A. & Papadimitriou, E. (2012). Informatics Literacy in the Digital School. Thessaloniki: Ziti.

[5] LTSC. (2000). Learning Technology Standards Committee Website. Online available: <http://ltsc.ieee.org/>.

[6] Guenette, D., Trippe, B. & Golden, K. (2010). A Blue print for Book Publishing Transformation: Seven Essential Processes to Re-Invent Publishing. Outsell's Gilbane Group: Research Report, pp. 140-142

[7] Mori, K., Ballagas, R., Revelle, G., Raffle, Horii, H. & Spasojevic, M. (2011). Interactive Rich Reading: Enriched Book Reading Experience with a Conversational Agent. Proceedings of the 19th ACM international conference on Multimedia, pp.825.

[8] Ministry of Education and Religion, Culture and Sport (2012). The Digital School. Online available: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/manuals/sxoleio.php>

[9] Gasouka, M. & Foulidis, X. (2012). New horizons of Folklore Studies - Conceptual Framework, Research, Gender, Internet and School. Athnes: Sideris.

[10] Marginalia Composer. (2012). Online available: <http://www.eanagnosis.gr/>.

[11] Greek Academic Electronic Essays. (2012). Online available: <http://www.kallipos.gr>