

# CALL Ders Kitabı



Bu proje'nin bütçesi AB Komisyonu tarafından desteklenmiştir. Bu yayın tamamen yazar'ın kendi kişisel görüşlerini yansıtmakta olup AB Komisyonu bu kılavuz içerisinde yer alan bilgilerden ve bu bilgilerin herhangi bir amaç doğrultusunda kullanılmasından dolayı hiçbir şekilde sorumlu tutulamaz.

## **İçerik**

CALL Ders Kitabı Hakkında . . . . .	3
Öğretmenler için e-Öğrenme . . . . .	4
CALL ile ilgili malzeme/aktivite türleri . . . . .	5
Analog malzemeleri dijitale nasıl çeviririz? . . . . .	19
VHS'yi DVD'ye Nasıl Kopyalarız? . . . . .	23
Kendi CALL Alıştırmalarınızı Nasıl Hazırlayacaksınız? . . . . .	32
Kağıt Üzerindeki Alıştırmalarınızı Nasıl Hazırlayacaksınız? . . . . .	41
Görev Tabanlı Öğrenim Çerçevesinde Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi . . . . .	43
Görev Tabanlı Örnek "Bağlanmış Priz" . . . . .	45

## CALL Ders Kitabı Hakkında

Kurs kitabı 2002 ve 2004 yılları arasında En İyi Uygulama- En İyi Dil Öğretim Metotları projesi bünyesinde yer alan proje ortakları tarafından hazırlanmıştır. Bu kurs kitabı 2005 ve 2007 yılları arasında POOLS proje ekibi tarafından güncellenmiş olup kurs kitabının içeriğine ek bilgiler eklenmesiyle kurs kitabının içeriği zenginleştirilmiştir.

Kurs kitabının içeriğini oluşturan esas üniteler yeniden güncellenmiştir olup kitap içerisinde yer alan ünitelere 2011 yılında POOLS-CX proje ortaklığını oluşturan proje ortakları tarafından ek üniteler ilave edilmiştir. POOLS-CX projesi ilk POOLS projesi üzerine kurulu yenilik transferi projesidir. Kurs kitabının içeriği Yunanistan, İtalya, Romanya ve Türkiye’de oluşturulacak olan mükemmelliyet merkezleri bünyesinde dil öğretmenlerine yönelik düzenlenecek olan hizmet içi eğitim kurs programlarında kullanılacaktır.

### Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimine Giriş

CALL genellikle bir dil öğretme yöntemi olarak görülür ancak durum bu değildir. CALL geleneksel olarak “Programlanabilir öğretim” kapsamında davranışsal yaklaşıma dayanmaktadır. Bilgisayar öğrenci verilerini kontrol eder ve geri bildirim sağlar / uygun bir aktivite alıştırmaya yönlendirir. Çağdaş CALL ise iletişim ve aktiviteler üzerinde durmaktadır.

Bilgisayarın rolü “veri-kontrol-geribildirim”den iletişimin, metin, video ve işitsel öğelerin yönetimine dönüştürülmüştür. Bir DVD oynatıcının aslında bilgisayar olduğunu çok az kişi fark eder. Gelecek yerel uygulamalar video, televizyon, işitsel öğeler, telefon, grafikler, metinler ve interneti tek bir üniteye toplayacak.

Peki CALL uygulamasını daha az kullanılan ve öğretilen diller için nasıl kullanacağız? Başlangıç noktası öğrencilerin bilgisayara oturup dili öğrenmeye çalışması olmamalı. Başlangıç noktası öğrencilerin dili öğrenmeye başlaması ve bu sürecin bir parçası olarak zaman zaman bilgisayarları kullanmasıdır.

CALL’u kullanmayı planlarken, bir dilin nasıl öğrenildiğini anlamak önemlidir; dil öğrenimi öğrencinin dil verilerini kendince işleminin sonucudur. Ne öğrenildiği sadece öğretmenin veya bilgisayarın sunduğu açıklamaların, kuralların ve soruların sonucu değil bu sürecin sonucudur. Üzerinde çalışılan konu hakkındaki bilgisine dayanarak öğrenci verileri işler ve kendi dil sisteminde bir yere oturtur. Dilbilgisi öğrenci tarafından sadece kaydedilmez aynı zamanda inşa edilir.

CALL uygulamalarının en büyük problemi öğrenimin sosyal yönüdür. Bilgisayar ortamının sosyal ilişkileri zedeleyeceği ifade edilmektedir. Ancak EUROCALL konferanslarının pek çoğunda uzaktan eğitim sınıflarında kullanılan işitsel konferans sisteminin aslında çok kuvvetli bir sosyal toplum oluşturduğu ortaya koyulmuştur.

CALL, dil öğretmene ve öğrencisine dikkatlice planlandığında dili öğrenme konusunda destek olacak pek çok aktivite sunmaktadır.

## Öğretmenler için e-Öğrenme

CALL dil derslerini daha canlı ve eğlenceli hale getirmek için iyi bir araçtır ancak öğretmenlerin de bilgisayar kullanabilir olması gerekmektedir. 1993teki CALICO yıllık sempozyumunda “Bilgisayarlar öğretmenlerin yerini almamalıdır ancak bilgisayar kullanan öğretmenler kullanmayanların yerini almalıdır” şeklinde bir açılış yapılmıştır. Aşağıda öğretmenler için bilgisayar okuryazarlığı hizmeti veren pek çok kurum bulacaksınız:

ECDL-F (Avrupa Bilgisayar Yönlendirme Kuruluşu) bilgisayar öğrenmek isteyen herkes için çeşitli sertifika programları sunmaktadır.

En önemli sertifika programlarından biri ECDL/ICDL'dir. Bu kurs, IT'nin ana yönlerini kapsar ve temel IT becerilerini geliştirmeye odaklanır.

ECDL-F herkesin gereksinimlerini karşılamaya hazır bir kurumdur. Eğer yeni başlıyorsanız başlangıç seviyesinde bir kurs seçin. Eğer bilgisayar becerilerinizi geliştirmek istiyorsanız, daha gelişmiş ve/veya uzmanlık alanı olan kurslara yönelin. Eğer özürlü birisi iseniz, ECDL'de <http://www.ecdl.com/main/index/php> adresinden özürlüler için ECDL hakkında bilgi alabilirsiniz.

ICT becerilerini geliştirmek ve dil derslerinde ICT yönlendirmesinden faydalanabilmek için önerilen diğer bir olasılık da <http://www.languages-ict.org.uk> adresindedir. Burada masaüstü baskıcılık, dijital ses, dijital fotoğraf makinesi, dijital video, email iletişimi, multimedya, Powerpoint, Excel vb. hakkında bilgi ve tavsiyeler bulabilirsiniz.

[www.ict4lt.org/en/index.htm](http://www.ict4lt.org/en/index.htm) derslerinde ICT kullanan veya kullanmayı planlayan dil öğretmenlerinin farklı gereksinimleri için 4 modül sunmaktadır.

İlki kullanıcıları yeni teknolojiler ile tanıştıran, bunların dil öğrenimindeki avantajlarını açıklayan, dil öğretmenlerinin tanıdığı olduğu bilgisayar donanımını ve yazılımını sunan, bunların nasıl kullanılacağını açıklayan Internet ve CALL hakkında bilgi sağlayan temel bilgi ve becerileri içermektedir.

İkinci modül (orta seviye) CALL yöntemleri hakkında bilgi sağlar ve modern yabancı dil sınıflarındaki kaynaştırma programlarına giriş sağlamaktadır.

3. modül ileri seviye dil öğretmenleri için CALL yazılım tasarımını, www sitelerinin oluşumunu, dil teknolojilerini, multimedya dil merkezini yönetmek için gerekli idari becerileri içermektedir.

Modül 4 – Bilgisayar Destekli Değerlendirme (CAA) – hem zorlayıcı hem de öğretmenlerin hayatını daha kolay ve ilginç bir hale getiren bir modüldür.

Avrupa dillerini öğreten öğretmenler için hizmet için eğitim düşünüyorsanız, [www.solki.iyu.fi/talent](http://www.solki.iyu.fi/talent) adresini ziyaret edin. 11 Avrupa üniversitesinden uzmanların geliştirdiği modül temel ICT bilgisi ve ICT'nin dil derslerine nasıl entegre edileceğini açıklamaktadır.

<http://www.well.ac.uk> İnterneti derslerinde kullanmak isteyen öğretmenler için uygun bir sitedir.

Ayrıca LANCELOT projesi web sitesini ziyaret edebilirsiniz:

<http://www.lancelotschool.com> – dil öğretmenleri için sanal eğitim merkezi.

## CALL ile ilgili malzeme/aktivite türleri

### Macera oyunları

Macera oyunları, kullanıcılara üzerinde çalışmaları gereken bir durumun verildiği bilgisayar idareli oyunlardır. Kullanıcılar ne yapacaklarına karar verirler ve sonuçları yazılı, sözlü olarak veya seçenekleri tıklayarak girerler. Girdiye göre program sonucu dallara ayırır ve geri bildirim sağlar.

Macera oyunları, dil öğrencileri için oluşturulduğunda eğlenceli olabilir ancak ne yazık ki çok azı, daha az kullanılan diller için tasarlanmıştır. Portekizce için eğlenceli bir örneğini <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm> adresinde bulabilirsiniz.

Siz de kendi maceraoyunlarınızı geliştirmek istiyorsanız Quandary yazılımını kullanabilirsiniz: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

### Bloglar

Blog kelimesi web günlüğü kelimesinden türetilmiştir ve düzenli olarak güncellenen ve yeni postaların ters kronolojik sırada düzenlendiği, en yeni postanın en üstte olduğu websitesine denir. Blog kullanıcılarına blogger denir, blog için yazı yazmaya da blogging denir.

Blogların çevrimiçi yayıncılığı oldukça etkili hale getirmek için tipik özellikleri vardır.

Bloglar [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com), [www.blogger.com](http://www.blogger.com), [www.blog.de](http://www.blog.de), <http://int.blog.com> gibi web günlüğü sağlayıcıları tarafından ücretsiz olarak sunulmaktadır. Tedarikçinin yönergelerini takip ederek birkaç aşamada blog oluşturabilirsiniz.

Her blog'un küçük bir fare tıklaması ile açılacak çeşitli kategorileri vardır.

Her bir postanın bir başlığı ve tarihi vardır. Böylece okur, ne hakkında ve ne zaman yazıldığını anlar. Ayrıca her posta otomatik olarak arşivlenir ve olası arama özelliği veya takvimden arama ile yazıları geri getirme mümkündür.

Yayınlama, bloggerdan teknik herhangi bir beceri istemediğinden oldukça kolaydır. Postanın altındaki "yorum yap" yazısı tıklanarak, okur kendi yorumunu başka bir şablona yazabilir.

Bloglar sadece metin dosyalarından oluşmaz, köprüler, grafikler, sunumlar, hesap çizelgeleri gibi verileri içerebilir. Bunlar da, blogları dil öğretmenleri için çekici hale getirir.

Eğer RSS özelliği mevcut ise, okurlar bir bloga üye olabilirler ve herhangi bir değişiklik yapıldığında otomatik olarak bilgilendirirler.

Eğer blogda bir Permalink özelliği varsa, arşivde olan ama ön sayfada artık yer almayan belirli bir girdiye yönlendiren kalıcı URL, favorilere eklenebilir.

Tüm bu özellikler blogların dil öğretim ortamında okuma, yazma ve iletişim becerilerini geliştirerek ne kadar faydalı olduğunu gösterir.

Bir dil öğretmeni olarak, aşağıdaki özelliklerde bir sınıf blogu hazırlamak isteyebilirsiniz:

- öğrencileriniz için çevrimiçi okuma parçaları sunan
- işitse, görsel malzemeler, video klipler, resimler, tablolar gibi başka türlü malzemeler de içeren
- faydalı linkleri içerir şekilde Internet kaynaklarını düzenleyen

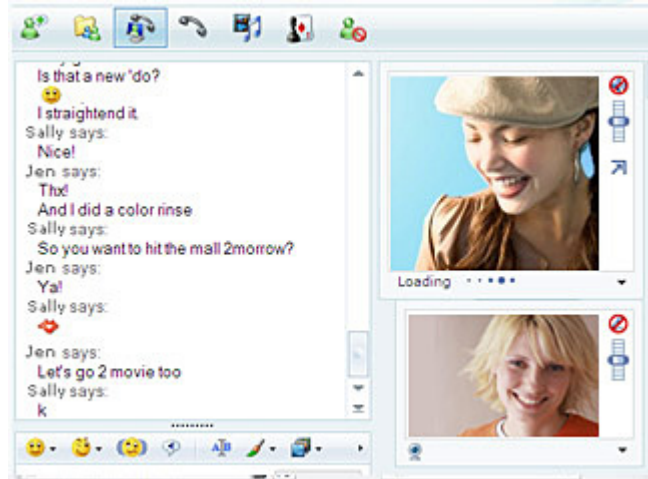
- öğretim sağlayan ve alıştırmalar veren
- öğrencilerin yazma alıştırmaları yapmasını sağlayan
- öğretmene geri bildirim veren
- öğrenci tartışmalarını teşvik eden
- ekran değerlendirmesini ve desteğini teşvik eden
- proje çalışmaları yürüten ve öğrencilerin ilerlemelerini belgelemelerini gerektiren
- blogların başka faydalarını araştıran ...

### Çevrimiçi Sohbet

Sohbet merkezleri dil öğrencileri için faydalı olabilir. Kullanıcılar, diğer öğrencilerle çevrimiçi durumda bir araya gelir ve yazı, sözlü ve video aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurarlar. Bir sohbet sunucusu kurmak kolaydır ancak kullanıcı bulmak zordur. Sohbetlerin en büyük problemi içerik azlığı ve az kullanılan dillerde sohbet etme olanağının çok az olmasıdır. Ancak aktiviteler ve uygun öğrenci grupları ile eşleştirildiğinde, sohbetler gerçek iletişim ortamları doğurabilir ve sonrasındaki bir alıştırmaya ile dil öğrenimini destekler.

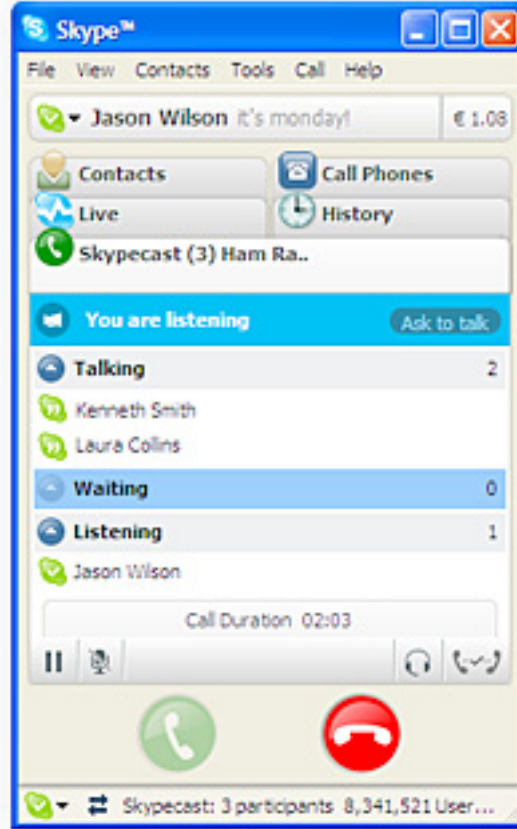
En çok kullanılan sohbet programı Microsoft Messenger'dır. Daha fazla bilgi için ve programı indirmek için <http://get.live.com/messenger/overview> sitesini ziyaret edin. Messenger'ın özellikleri:

- PC'den PC'yi arama
- Video konuşma
- Dosya paylaşma
- Adres defteri



Çevrimiçi sohbet ortamlarının bir diğeri Skype. Skype'da dil öğrenme sohbetlerinin yapıldığı grupları bulmanız veya kendiniz kurmanız için bir altdizin mevcuttur.

Friends Abroad from Babbel.com dil öğrencilerinin diğere dil öğrencilerini bulup onlarla sohbet etmesini sağlamaktadır: <http://www.babbel.com/go/friendsabroad/> . 200 ülkeden 700.000 kullanıcısı mevcuttur.



### Elektronik metinleri/makaleleri/alıřtırmaları yorumlama/düzelme

Öğrenci elektronik bir formatta metin verdiğinde, çıktısını alıp kırmızı kalemle düzeltmek çok başarılı bir uygulama değildir. Öğretmenin kelime işlemciyi veya özel programları kullanarak aralara önerilerde bulunması daha iyi olacaktır. Metinler üzerine yorum yapmak için kullanılan programlardan bir tanesi için: <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm> sitesini ziyaret edebilirsiniz. Program farklı dillere adapte edilebilmektedir.

### Bulmacalar

Öğrenciler bulmacaları genelde çok severler eğer öğrencilerin yeni öğrendiği kelimelerden bulmacalar hazırlanırsa, aktivite sonrası tekrar için iyi bir alıştırma olacaktır. "Hot Potatoes" yazılımını kullanarak bir iki dakikada hazırlanabilecek bir aktivitedir. Ayrıca bu programla öğrenciler birbirleri için de çalışmalar hazırlayabilirler.

### Alıřtırmalar

Alıřtırmalar genelde "Drill and Kill" alıřtırmaları olarak adlandırılır. Bilgisayarlar eski dil laboratuvarlarının yaptıklarını yapabilir; örneğin: "Onun bir arabası var." Cevap: Hayır, iki tane var." "Onun bir bilgisayarı var", "Hayır iki bilgisayarı var." Kullanıcının girdileri metin veya bilgisayar mikrofonu aracılığıyla konuşma şeklinde de olabilir.

### Elektronik sözlükler

Elektronik sözlükler daha az öğretilen diller için faydalı olacaktır. İnternette ücretsiz veya kopyalanır yazılımı olan sözlük örnekleri bulunmaktadır. <http://www.dictionaries.com> adresini ziyaret edin ve ya Google'dan çevrimiçi sözlükleri arayın.



## Elektronik Portfolyolar

e-portfolyo, e-folyo ve ya dijital portfolyo olarak da bilinen elektronik portfolyo çalışmalarının basit bir şekilde diskette derlenmesi veya daha gelişmiş olarak öğrencinin çalışmalarını sunduğu bir öğrenci web sitesi şeklinde olabilir.

Eğitimde portfolyo kişinin başarılarını ve öğrenimini belgeleyen bilgilerin derlemesi anlamına gelir. Portfolyoların çok çeşitli şekilleri vardır; öğrenim güncelerinden başarı belgelerinin koleksiyonuna kadar. Bu portfolyolar farklı çeşitli amaçlar için kullanılabilir; önceki deneyimlerin akreditasyonu için, iş araştırmasında, süregelen profesyonel gelişim amaçlı, yetkinliğin belgelenmesi için.

Portfolyolar aynı zamanda öğrencileri değerlendirmek için de kullanılabilir. Portfolyo değerlendirmesi için TIM Caudery'nin bir makalesini buradan okuyabilirsiniz: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

Bloglar da portfolyo görevi görebilir. Ayrıca elektronik portfolyolar için ücretsiz temel oluşturacak bir yazılımlar da mevcut. Örneğin OSP <http://www.osportfolio.org/> ve Confolio: <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

Portfolyo şablonları bu adresten indirilebilir:

<http://coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html>

## Boşluk Doldurma

Kullanıcı, bazı kelimelerin belirli bir kriterde çıkarıldığı (yeni kelimeler, fiil formları, edatlar vb.) bir metin üzerinde çalışır ve bu boşluklara gelecek uygun kelimeleri bulmaya çalışır. Bu alıştırmaya "Hot Potatoes" yazılımı kullanılarak birkaç dakika içinde hazırlanabilir.

## Cevapları Bulma

Öğrenciye bir soru verilir ve bunun cevabını belgelerde, videoda, İnternette, CD-ROM, DVD veya benzer depolama sistemlerinde arar. Cevaplar öğretmene/sınıfa farklı formlarda sunulabilir.

## Doğru Sıralamayı Bul (karışık cümleler)

Bu aktivitede, bir cümle veya hikaye kullanıcının yeniden bir araya getirebilmesi için parçalara ayrılır. Bu alıştırmaya "Hot Potatoes" yazılımı kullanılarak birkaç dakika içinde hazırlanabilir.

## Gramer

Daha az öğretilen diller için az sayıda gramer programı vardır ki bunlar da kitaplar örneklerinin bilgisayara geçmiş halidir. Ancak bir gramer sitesi önerebiliriz: VISL <http://visl.sdu.dk/>. VISL görsel interaktif anlam bilgisi öğrenimi demektir ve Güney Danimarka Üniversitesi Dil ve İletişim Kurumunun (ISK) bir ar-ge projesidir. ISK çalışanları ve öğrencileri 1996 Eylül'ünden itibaren eğitim ve araştırma için internet tabanlı gramer araçları tasarlamakta ve uygulamaktadırlar.

Projenin başlangıcında 4 dil vardı: İngilizce, Fransızca, Almanca ve Portekizce. Ondan sonra projeye pek çok dil eklendi. VISL'de aşağıdaki "araçlar" mevcuttur:

Gramer Analizleri (önceden analiz edilmiş cümleler ve otomatik öğelerine ayırma)

Oyunlar ve Sınavlar (kelime türlerinin ve diğer gramer konularının testi)

Bütünce Arama (BNC ve diğer dil bütüncelerine erişim)

Bilgisayar çevirisi



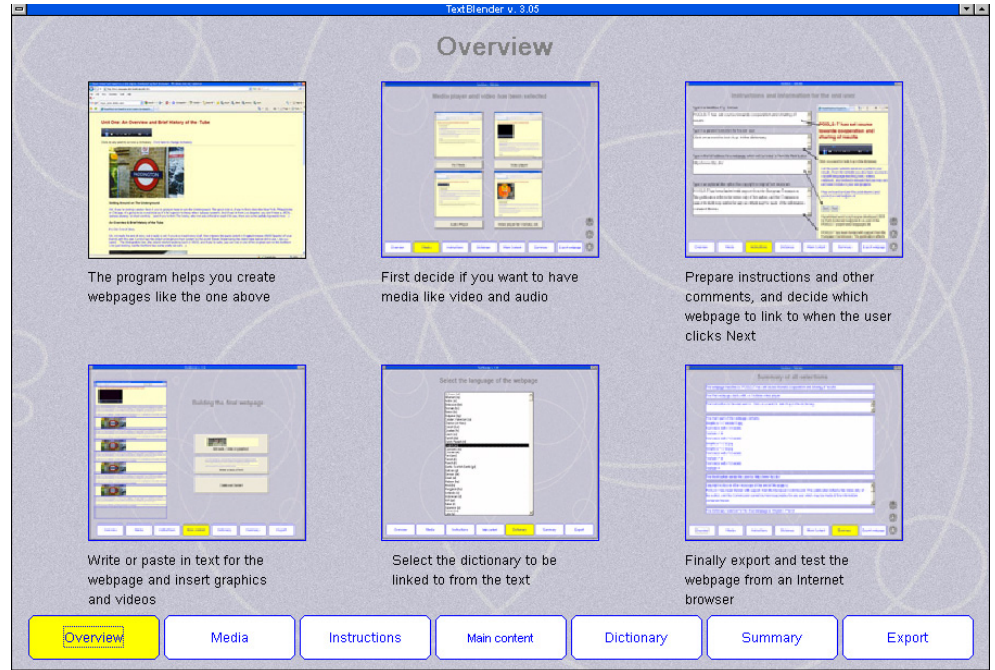
Eğer giriş sayfasından VISL dillerinden birine erişebilirsiniz, aşağıdaki soru karşınıza çıkacak “Hangi VISL aracını kullanmayı istiyorsunuz?”. Her dil için çeşitli seçenekler bulacaksınız.

### Kelime Öğrenelim

Bu bir alıştırma veya aktivite olmamasına rağmen dil öğrencileri için oldukça faydalıdır. Bir metin içinde, önemli kelimeler ve kültürel notlar uygun açıklamalara ve çevirilere bağlanabilir. Kelime Öğrenelim aktivitesi kelime işlemcilerle yapılabilir.

Kelime öğrenim aktivitesinin bir türü tüm kelimelerin çevrimiçi sözlüklere bağlandığı websayfalarıdır. Bu tür web sayfaları hazırlamak için TextBlender programını kullanabilirsiniz. Text Blender ayrıca videolar ve grafikler de içermektedir.

Bir metni çevirmek için yapılması gereken bir başlık yazmak, son kullanıcı için kısa bir açıklama yapmak ve son olarak “Gönder” yazısına tıklamadan metin penceresinin içine metni yapıştırmaktır. Program <http://www.languages.dk/tools> adresinde mevcuttur.



### Kelime Öğrenelim

Bu bir alıştırma veya aktivite olmamasına rağmen dil öğrencileri için oldukça faydalıdır. Bir metin içinde, önemli kelimeler ve kültürel notlar uygun açıklamalara ve çevirilere bağlanabilir. Kelime Öğrenelim aktivitesi kelime işlemcilerle yapılabilir.

Kelime öğrenelim aktivitesinin bir türü tüm kelimelerin çevrimiçi sözlüklere bağlandığı websayfalarıdır. Bu tür web sayfaları hazırlamak için TextBlender programını kullanabilirsiniz. Text Blender ayrıca videolar ve grafikler de içermektedir.

Bir metni çevirmek için yapılması gereken bir başlık yazmak, son kullanıcı için kısa bir açıklama yapmak ve son olarak “Gönder” yazısına tıklamadan metin penceresinin içine metni yapıştırma. Program <http://www.languages.dk/tools> adresinde mevcuttur.

### Dinleme Alıştırmaları

Bu aktivitede bilgisayar bir kaset çaların yerini alır. Çoktan seçmeli gibi diğer aktiviteler öğrencilerin içeriği düzgün anladıklarından emin olmak için bununla birlikte kullanılır.

### Kelime, cümle veya resim eşleme

Bu aktivite pek çok amaç için faydalıdır; kelime öğrenimi için bile. Burada öğrenci kelimeleri resimlerle eşler. Bu aktivite “Hot Potatoes” yazılımını kullanarak hemen hazırlanabilir.

### Çoktan Seçmeli

Bu tür aktiviteler, öğrenciye görsel, metinsel, işitsel olarak verilen bilginin içeriğini anlayıp anlamadığını kontrol etmek için faydalıdır. Bu aktivite “Hot Potatoes” yazılımını kullanarak hemen hazırlanabilir.

### Ortam Akışı

Ortam Akışı, RSS veya Atom sendikasyonu kullanarak multimedya dosyalarını internette yayınlama yöntemidir. Bu, kullanıcının dosyaları kişisel bilgisayarında veya herhangi bir medya aracından, örneğin İpod tekrar oynatabilmesine izin vermektedir. Eğer bir ortam akışı hazırlarsanız, ortam akışı hazırlayıcısı olursunuz. İnternette multimedya paylaşmanın başka yolları da vardır ancak ortam akışında kullanıcılar ortam akışı hazırlayan bir siteye üye olup yeni ortam akışlarından otomatik olarak haberdar olabilirler.

Ortam akışının diğer bir faydası da açık standartlar kullanmalarıdır yani her türlü cihazda yayınların oynatılabilmesine izin vermesidir. Ortam akışı oluşturmak için ücretsiz ve ücretli pek çok yazılım mevcuttur.

Multimedya paylaşımı sadece işitselden video içermeye kadar ulaşmıştır. Bunu hazırlaması biraz daha karmaşıktır.

Ortam akışları (işitsel ve video) öğretim ortamlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Multimedya yönünden bakıldığında açık bir CALL kullanımı mevcuttur. Öğrenciler kendi konuşmalarını kaydedip değerlendirme veya grup çalışmaları için bunları dijital seslere çevirebilirler.



## Simülasyonlar

Elektronik veya çevrimiçi simülasyonlar rol yapmadan farklıdır çünkü olaylar gerçektir. Elektronik simülasyon araçları e-mailler, SMSler, sohbet ortamları, vbdir. Elektronik simülasyonların avantajı katılımcıların farklı ülkelerden gelebiliyor olmasıdır. Dezavantajı ise, ileri seviye bilgisayar becerisi gerektirmesidir.

“Strike” orta ve ileri seviyede öğrenciler için uygun bir simülasyondur. Öğrencilerin bireysel rolleri vardır. Simülasyon, fikir çatışmalarının greve neden olduğu ADAMENT diye bir fabrikada geçmektedir.

Senaryo: işe sürekli geç kalan elektrikçilerden biri amiri ile tartıştıktan sonra işten çıkarılır. İşçi temsilcisi işçilerin greve gitme kararıyla sonlanan bir toplantı yapar. Fabrikanın 19. yüzyıldan kalma, çalışma şartlarının kötü olduğu bir işyeri olduğunu iddia ederler.

Ayrıca elektrikçinin, fabrikadaki pek çok çatışmadan dolayı amiri tarafından suçlandığını iddia ederler. Taraflardan hiçbiri uzlaşma yanlısı değildir ancak müşterilerden biri ADAMENTİ belirli bir ürün için sıkıştırılmaktadır. Müşteri siparişleri başka bir yere çekme tehdidinde bulunur.

Öğrenciler rollerine göre 2 gruba ayrılır. 1. grup – işveren, yöneticiler, amirler, vb. 2. grup ise işçi temsilcileri, elektrikçi, farklı işçilerden oluşmaktadır. Her grup, 2 grup arasında görüşme ayarlamak için çevrimiçi olarak görüşebilmektedir. Öğretmenin görevi simülasyonu canlı tutmaktır, örneğin; gerekirse müşteriden yöneticilere mail atar veya ticaret odası adına, işçilerin grevinin yasa dışı olduğunu belirten bir mail atar, vb. simülasyon 2 grup anlaştığında son bulur.

Şehir planlama: diğer bir çevrimiçi simülasyon da “şehir planlamadır”. Sınıf 2 gruba ayrılır. Grup A’daki öğrenciler şehir planlamacılarıdır ve Odense Fiyordunda yeni bir yaşam alanı kurmakla görevlendirilmiştir. Grup B ise bu alanın doğal olarak korunmasını savunan ekolojistlerden oluşmaktadır. Her grup öğretmenleri ile ayrı olarak çevrimiçi görüşür ve diğer gruba bir teklif hazırlar. Hazır olduklarında diğer grubu çevrimiçi bir konferansa davet ederler.

## Sosyal Ağ Websitesi

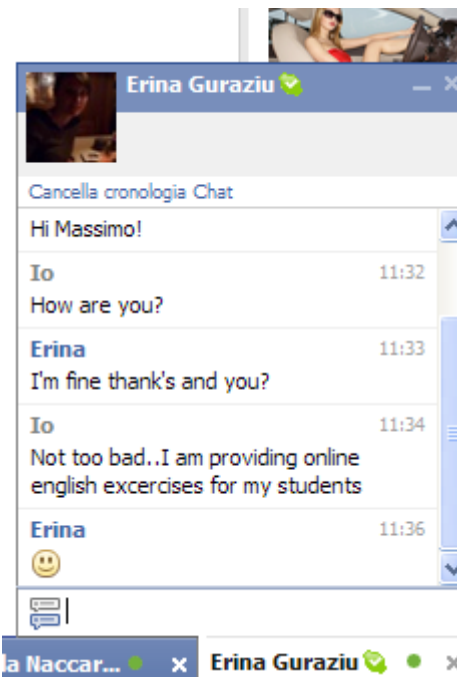
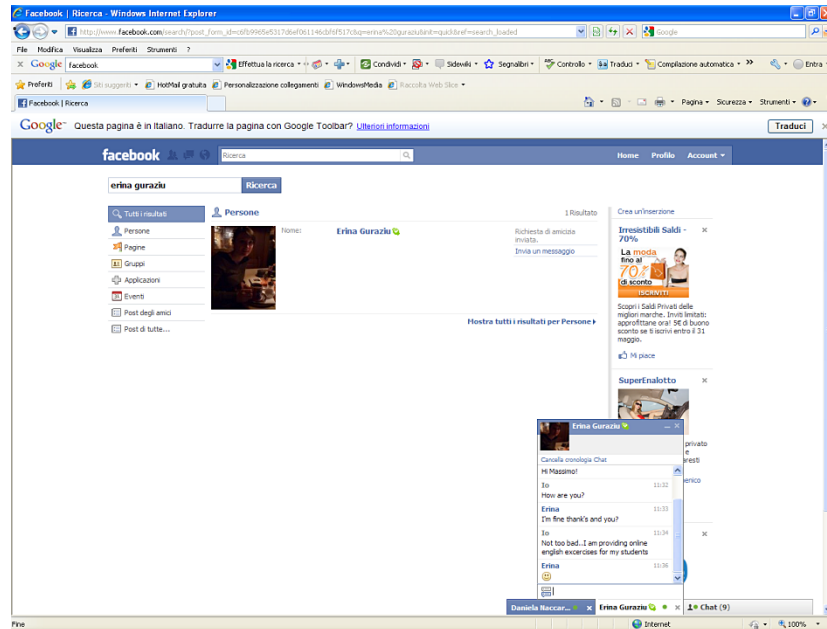
Sosyal ağ, pek çok insan arasında sosyal ilişkiler geliştirmeyi amaçlar. Sosyal ağlar, her kullanıcının profilini içerir; onun sosyal bağlantılarını ve ek pek çok hizmeti. Pek çok sosyal ağ hizmeti ağ tabanlıdır ve kullanıcıların internet aracılığıyla iletişim kurmasını sağlar. Sosyal ağlar kullanıcıların fikirlerini, aktiviteleri, olayları ve ilgi alanlarını kendi kişisel ağları içinde paylaşmalarını sağlar.

Sosyal ağ hizmetlerinin ana türleri kategorileri olanlar (örneğin geçmiş akademik yıl veya sınıf arkadaşları) ve arkadaşlar ile bağlantı kurma amacı güdenlerdir. Popüler yöntemler günümüzde bunların çoğunu Facebook, Bebo, Twitter, LinkedIn ile bağlamaktadır.

## Facebook



Facebook dünya çapında en çok kullanılan sosyal ağıdır. Eylül 2006dan beri 13 yaşından büyük herkes geçerli bir e-mail adresi ile Facebook kullanıcısı olabilmektedir. Kullanıcılar arkadaşlarını bulup, ekleyip, mesaj gönderebilmekte, kendi profillerini güncelleyebilmektedir. Ayrıca işyerleri, okul gibi ağlara katılabilmektedirler.

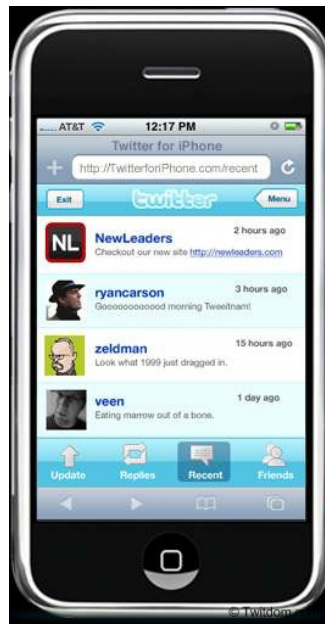


## LinkedIn

LinkedIn, iş temelli sosyal bir ağ sitesidir www.linkedin.com. 8 Nisan 2010dan itibaren 200 ülkeden fazla yerde 65 milyonun üzerinde kayıtlı kullanıcısı vardır. Site İngilizce, Almanca, İtalyanca, Portekizce ve İspanyolca hizmet vermektedir.

## Twitter

www.twitter.com kullanıcıların tweets adı verilen mesajları alıp göndermelerini sağlayan bir sosyal ağ sitesidir. Tweetler, yazarın profil sayfasında görülen ve "takipçiler" olarak bilinen yazarın abonelerine iletilen maksimum 140 kelime boyutundaki metin gönderileridir. Göndericiler, arkadaşlarının arasında gönderileri kısıtlayabilir veya erişime açabilir. 2009un sonlarından itibaren kullanıcılar tekil yazarlardan çok yazarların listelerini takip etmektedirler. Tüm kullanıcılar Twitter sitesi, SMS veya dışarıdan uygulamalar aracılığıyla tweet gönderip alırlar. Web sitesinin tüm dünyada 100 milyondan fazla kullanıcısı bulunmaktadır.





### Altyazılar

Alt yazılar pek çok insanın düşündüğünden daha fazla işe yaramaktadır, örneğin; bir video üzerinde çalışan sağır öğrencileri desteklemek için. Alt yazılar ayrıca bir açıklamayı dinleyip aynı zamanda kelimeleri okuyabilen dil öğrencileri için de ekstra bir destek sağlamaktadır.

Videolar için alt yazılar hazırlamak o kadar zor değildir hatta bunun için ücretsiz araçlar mevcuttur. Bir örnek Divxland Media Subtitles <http://www.divxland.org/> ile kullanıcılar videolar için alt yazılar hazırlarlar. Daha sonra alt yazılar "fitler" yardımı ile tekrar oynatılır. Bu tür bir filtrenin örneği <http://www.softpedia.com/get/multimedia/video/code-packs-video-co-decs/> adresinden indirilebilir. Ayrıca .avi dosyalarına kalıcı alt yazılar eklemek mümkündür.

Öğrenciler, kısa videolara alt yazı hazırlamaktan hoşlanırlar ve bu çalışmayı değerli bulurlar.

### Tandem

Bir dili öğrenmenin en iyi yolu sizin dilinizi öğrenmek isteyen bir yabancı ile konuşmaktır. Burada ardıl olarak hem öğretmen hem de öğrenci rolünü üstlenirsiniz.

Tandem öğrenim için aşağıdaki linki okuyunuz ve örnek videoları izleyiniz:

<http://www.languages.dk/methods/tandem.html>

Tandem ortakları bulmak için Avrupa Tandem Ağını aşağıdaki adresten ziyaret edebilirsiniz: <http://www2.tcd.ie/CLS/tandem> veya <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/>. Ayrıca başlangıç için <http://www.babbel.com/go/friendsabroad> adresini de ziyaret edebilirsiniz.

Bir tandem ortağı bulmak için ipuçlarına aşağıdaki adresten ulaşabilirsiniz:

<http://www2.tcd.ie/CLS/tandem/email/help/helpeng01.html>

e-mail tandem, yüzyüze tandemden farklıdır çünkü yazma becerileri üzerine yoğunlaşır. E-mail tandem hakkında bilgi için: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

### Aktivite Tabanlı Öğrenme

Aktivite tabanlı öğrenme çevrimiçi kaynaklardan faydalanabilir. Michael Svendsen Pedersen'in aktivite tabanlı öğrenim makalesini aşağıdaki adresten okuyabilirsiniz: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

### Video Akışı

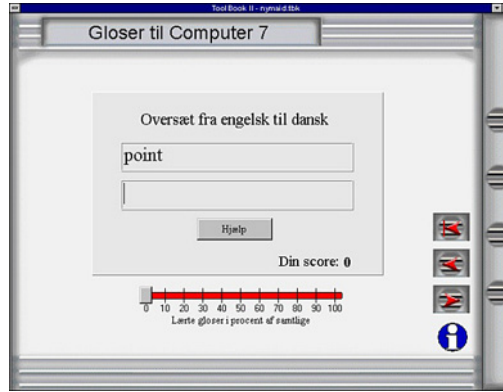
Video akışı, RSS veya Atom aracılığıyla video kliplerin çevrimiçi gönderimi için kullanılmaktadır. Terim, ortam akışı teriminden videolar için türetilmiştir. RSS kaynağı doğrusal olmayan TV kanalı olarak kullanılmaktadır ve tüketiciler PC, TV, video modemi, medya merkezi veya mobil multimedya araçlarını kullanarak abone olabilmektedirler.

Bir web sürücüsünden video akışı dosya veya akım olarak yayınlanabilir. Her 2 yöntemin de avantaj ve dezavantajları vardır. Video akışlarının tamamını indirmek kullanıcının video akışlarını çevrimdışı oynatabilmesini sağlamaktadır. Akım ise tüm videoyu indirmeden arama yapmayı sağlamaktadır.



## Kelime alıştırmaları

Bunlar, bilgisayarlar için en eski alıştırmalardandır. Bilgisayar bir kelime sorar ve öğrenci onu doğru cevaplama çabır. Öğrencinin cevabı metinsel veya konuşma ile olabilir. Bu çalışma, öğrenilen kelimeler bir bağlama yerleştirildiğinde faydalı olabilir. Eğer öğrenci öğrenmek istediği kelimeleri seçebilir ve kendi alıştırmalarını hazırlarsa çok faydalı olacaktır. Böylece öğrenci kendine ait bir kelime portfolyosu oluşturur.



## Sesli Mesaj

Sesli mesaj büyük bir grup insanın telefon mesajlarını idare eden merkezi bir sistemdir. Basit şekilde, tıpkı bir çağrı yanıtı makinesi ile aynı şekilde çalışır. Bu cihazdan farklı olmalarının sebepleri:

- aynı anda pek çok telefonu cevaplar
- kullanıcının telefon numarası ile eşleşmiş posta kutularında ses mesajlarını depolar
- kullanıcıların ses mesajlarını başka bir kullanıcı posta kutusuna yollamalarına izin verir
- bir veya daha fazla kullanıcının posta kutusuna mesaj yollamaya izin verir
- iletilen mesaja bir ses girişi ekletir
- gelecekte yollamak için ses mesajlarını depolar
- kullanıcının mesaj kutusuna bir mesaj geldiğini bildirmek için bir telefonu arar
- kişisel destek için arayanları başka bir numaraya aktarır
- farklı arayanlara farklı mesajlar sağlar

ses mesajları genellikle hard disk sürücülerinde depolanır. Mesajlar tıpkı müziğin CD'ye kaydı gibi dijital insan sesi olarak kaydedilir. Mesajları dinlemek için kullanıcı sistemi herhangi bir telefonda arar Touch-tones'u kullanarak giriş yapar ve mesajlarını dinler.

2000 yılından itibaren ses mesajları sabit ve cep telefonu şirketlerinin yaygın bir özelliği haline gelmiştir. Öte yandan e-mail daha yaygın bir mesaj sistemine dönüştü.

Sesle anında mesajlaşma: mesajlaşmada diğer bir yenilik metin mesajlarını gerçek zamanlı hale getirmektir. İlk olarak internet sağlayıcısı America Online (AOL) – ücretsiz internet tabanlı sohbet hizmeti- bunu başlattı. Ancak daha sonra iş dünyasında da yaygınlaştı. Durum ve Anında Mesajlaşma küçük metinlerden veri dosyalarının (belgeler, resimler) paylaşımına ve sesli iletişime kadar gelişme göstermiştir.

### Webcamler

Web cam, www., anında mesajlaşma veya PC video arama özelliği kullanılarak görüntülere ulaşılabilen gerçek zamanlı bir kameradır. Web erişimli kameralar görüntüyü web serverına yollayan bir dijital kamera içerir. Bu, PC'ye bağlı bir kamera veya özel bir donanımla olabilir. Video konferans kameraları PC'ye doğrudan bağlanan küçük kameralardır. Webcam'ler genellikle Messenger, Skype ve benzeri çevrimiçi hizmetlerde sohbet ederken kullanılır.



## Ses eklentili web sayfaları

### İpadio'yu kullanarak ses eklentili web sayfaları hazırlama

Pek çok dil öğretmeni ve öğrencisi yazılı ve sesli öğretim malzemelerini faydalı bulmaktadır. Ancak ses dosyalarını oluşturmak her zaman yazı dosyalarını oluşturmaktan zor gelmiştir. Son zamanlarda dijital telefon teknolojisi bu amaç için kullanma girişimleri mevcuttur. Bunlardan biri [www.ipadio.com](http://www.ipadio.com).

İpadio ile sabit veya ev telefonunu bir sesli mesaj kaydetmek için kullanıyorsunuz. Bu mesaj anında kendi URL'sini kullanarak İnternette bir ses dosyasına dönüştürülüyor. Ayrıca İngilizce mesajların yazılı olarak metni de veriliyor.

Bu hizmeti kullanmak için kullanıcının bir İpadio hesabı oluşturması gerekiyor. Bireysel kullanıcılar için ücretsiz ancak iş dünyasına da hizmet verilmekte. Detaylarını web sitesinden bulabilirsiniz. Giriş yaptıktan sonra İpadio'ya kullanmak istediğiniz 2 telefon numarası veriyorsunuz. Buna karşılık ses kaydı yapmak istediğinizde kullanacağınız bir PIN kodu veriliyor size. Tüm olay oldukça basit ve kayıttan memnun kalmazsanız "Sil" seçeneğini seçerek silebiliyorsunuz. Aşağıda Gordon Wells'in örnekleri yer almaktadır. Gordon'un kayıtlarının tamamı İpadio sitesinde de yer almaktadır:

<http://www.ipadio.com/phlogs.asp?section=2&phlog=17959&itemtype=phlog>

Bir dil öğretimi bağlamında, bu aktivitede dikkatli olunması gerekmektedir – ancak yanlışların düzeltilmesi bile bir öğrenim deneyimi olabilir.

Sesin kalitesi de oldukça önemlidir ancak bu telefon bağlantısının kalitesine bağlıdır. Ancak geleneksel bir MP3 yükleme seçeneğinin de olduğu unutulmamalıdır. Yani önceden bilgisayarınıza ses dosyaları kaydettiyseniz, bunları İpadio ile kullanabilirsiniz.

Ayrıca ses kayıtlarınızı Facebook, Twitter veya herhangi bir bloga yüklemenizi veya eklemenizi sağlayan bir karşılıklı kayıt olanağı mevcuttur. Bu, özellikle dil öğretmenleri için faydalıdır çünkü kendi seçiminiz olan formatta web tabanlı multimedya malzemeleri oluşturabiliyorsunuz. Örneğin Gordon, Island Voices projesi blogunda hem ses (İpadio) hem de video (YouTube) kullanmış – <http://guthan.wordpress.com>. Burası bir Wordpress platformu ve proje ilerlemelerini kaydetmek, haberleri paylaşmak, öğrenci ve öğretmen etkileşimini teşvik etmek için oluşturulmuştur.

Özet olarak İpadio öğretmenlere herhangi bir dilde çok değerli bir ses özelliğini sunmaktadır. Diğer web tabanlı programlar ve platformlar ile birleştirildiğinde örneğin Wordpress, youtube ve/veya Wordlink/Multidict; çok güçlü multimedya çalışmaları çıkartılabilir.

### WebQuest (web macerası)

Web macerası öğrencilerin cevapların çoğunlukla web'de olduğu soruları cevapladığı bir aktivitedir. Web macerası bilgiyi aramaktan çok kullanmak ve analiz etmek üzerine tasarlanmıştır. Öğretmen, öğrenciye gerekli bağlantıları sağlar.

Web maceraları hakkında daha fazla bilgiyi <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html> adresinden alabilirsiniz. Web macerası modeli 1995te San Diego Üniversitesinde Bernie Dodge ve Tom March tarafından geliştirilmiştir.

Daha az öğretilen dillerde web macerası yöntemini kullanılmaktaki tek sorun web sitelerin dil seviyesidir. Ayrıca hala bazı diller için web'de çok az içerik mevcuttur.

Web maceraları oluşturmak için <http://instantprojects.org/webquest/main.php> adresini kullanabilirsiniz.

## Analog malzemeleri dijitale nasıl çeviririz?

### Telif hakkı

Ünite telif hakkının tüm yönlerini kapsama amacında değildir ancak bazı genel yönergeler verme amacındadır.

Öncelikle kendi özel kullanımınız için aldığınız malzemeleri kopyalamak (yasal olarak satın alınan şeyler) genellikle legal olarak kabul edilmektedir. Ancak eğitsel malzemelerde problemler olabilmekte.

Telif hakkının arkasındaki fikir üreticinin kendi hakkını, ödülünü almasıdır. Telif hakkı seneler içinde geçersiz olur ancak bu süre sürekli olarak değişmektedir. Örneğin 1998de The Sony Bono Telif Hakkı Dönem Uzatımı Anlaşması bu süreyi yazarın ölümünden 50 yıl sonrasında 70 yıla çıkarmıştır.

Genel bir tuzak videolarda fon müziği kullanmaktır. Sadece videolarda fon müziği olarak kullanılmak üzere lisansı ile satın alınmış parçalar bu şekilde kullanılabilir. Bu yüzden eğer parçayı kendiniz bestelediyseniz, fon müziği olarak kullanmayın. Öte yandan müziğin doğal fonun bir parçası olduğu ve edit sürecine eklenmemiş videolar yapmak yasal kabul edilmektedir.

Wikipedia'dan telif hakkı hakkında alınan metinler: **Telif hakkı**, herhangi bir bilgi veya düşünce ürününün kullanılması ve yayılması ile ilgili hakların, yasalarla belirli kişilere verilmesidir. Kısaca, orijinal bir yapıtın, eserin kopyalanmasına veya kullanılmasına izin vermemeye hakkıdır.

Telif hakkı, genellikle belirli bir süre için geçerlidir. Sembolü çember içinde bir "C" harfidir, © harfi üzerinde bulunduğu yapının telif haklarının korunduğunu belirtir ve İngilizce "copyright" kelimesini ifade eder.

Telif hakkı yasaları bilginin veya fikirlerin belirli bir form veya tutumda sunulması ile ilgilidir, "ifade malzemelerinin formatı". Telifli eserde ifade edilen gerçek fikirleri, kavramları, tarzları veya teknikleri içermek için tasarlanmamıştır. Telif hakkı yasaları Berne Anlaşması gibi uluslararası anlaşmalarla bazı ülkelerde standart hale getirilmiştir. Ayrıca Avrupa Birliği veya Dünya Ticaret Örgütü gibi uluslararası örgütler tarafından uygulanması beklenmektedir.

### Telif Hakkı Alma ve Uygulama

Bir çalışmanın telif hakkını hak edebilmesi için minimum orijinallik standartlarını karşılaması gerekir. Farklı ülkeler farklı testler uygulamaktadır ancak gereklilikler genelde alt seviyelerdedir; İngiltere'de "beceri, orijinallik ve çalışma" bunun içine karışmıştır. Ancak bu özelliklerin çok az bir miktarı bile bir kopyalama eyleminin yazarın orijinal ifadesinin çalınmasını içerip içermediğine karar vermek için yeterlidir. Avustralya'da tek bir kelimenin telif hakkı almak için yeterli olmadığı kabul edilmiştir.

Amerika'da, 1 Mart 1989'dan itibaren telif hakkı otomatik hale gelmiştir; tıpkı bir mülkiyet hakkına benzetilmiştir. Ancak mülkiyet hakkında olduğu gibi telif hakkı resmi dairedeki resmi kayıtlar ile verilir alınmamaktadır. Bir fikir elle tutulabilir hale dönüştükten sonra, telif hakkı sahibi kendi kişisel haklarını oluşturmakla yükümlüdür. Ancak telif hakkının kaydedilmesi zorunlu olmasa da, telif hakkı sahibinin kendi haklarını uygulayabilmesi için çalışmaların kaydedilmesinin faydası vardır. Eğer ki çalışma bir "kira çalışması" ise telif hakkı sahibi eserin gerçek yazarı değil de onun işvereni olabilir. İngiltere'de bu durum Telif Hakkı Tasarımları ve Patentleri Anlaşması ile 1988'den itibaren açıklığı kavuşturulmuştur ve eğer bir eser çalışan

tarafından istihdam sürecinde hazırlandıysa, telif hakkı otomatik olarak işverene geçmektedir.

Telif hakkı sembollerinin olmaması, o eserin telif hakkı kapsamında olmadığını göstermez. "zihinsel çalışma" sonucunda oluşturulan bir eser, o kişiyi telifli kabul edilir.

### Telif hakkı uyarıları

Bir telif hakkı simgesinin kullanımı - Sembolü çember içinde bir "C" harfidir, © harfi İngilizce "copyright" kelimesini ifade eder, bunu eserin ilk yayın tarihi takip eder – bu, önceleri Amerika'nın kanuni gerekliliklerinin bir parçasıydı. Ancak 1976dan itibaren, yeni Telif Hakkı yasası ile telif hakkı iddia edebilmek için işaretini kullanmak isteğe bağlı bir hale gelmiştir. Ancak yine de işareti kullanmak bazı yerlerde adli durumlarda işe yaramaktadır.

"tüm hakları saklıdır" tümcesi önceleri tüm hakların mevcut telif hakkı yasası ile telif sahibine ait olduğunu ve bunun ihlalinde adli sürecin başlatılabileceğini anlatmak için gerekli resmi bir bildiriydi. Ancak günümüzde Buenos Aires Anlaşmasına üye tüm ülkeler doğrudan Berne Anlaşmasına da üye kabul edildiğinden ve bu anlaşma tüm imzalı çalışmaların herhangi bir işaret formalitesi olmaksızın telif hakkı ibraz ettiğini kabul ettiğinden, bu tümcenin bir gerekliliği kalmamıştır.

### Telif sahibinin Münhasır hakları

Telif sahibinin pek çok münhasır hakkı mevcuttur:

- çalışmanın kopyaları üretmek veya çoğaltmak ve bu kopyaları satmak
- çalışmayı dışarıya göndermek veya oradan almak
- çalışmanın türevlerini oluşturmak (orijinal çalışmanın uyarlamaları)
- çalışmayı halka açmak
- bu hakları başkalarına devretmek veya satmak

Münhasır haklar, sadece telif hakkı sahibinin bu hakları kullanabileceği, onun izni olmadan başkalarının bu çalışmayı kullanamayacağı anlamına gelir. Telif hakkı genellikle "negatif bir hak" olarak adlandırılır çünkü insanların bir şeyi yapmasına izin vermekten çok bir şeyleri yapmalarını yasaklar.

Bir çalışmayı adapte etme hakkı, çalışmanın ifade edildiği şekli değiştirmek anlamına gelmektedir. Bunun örnekleri; bir romanı oyun veya film metni haline getirmek; kısa bir hikayeyi tercüme etmek ve bir müzik eserini yeniden düzenlemektir.

### Adil Kullanım ve Adil Ticaret

Telif hakkı tüm kopyalamak veya yinlemeleri yasaklamamaktadır. Amerika'da, Telif Hakkı Yasasının düzenlediği adil kullanım doktrini telif sahibinin izni olmadan veya ona bir ödeme yapmadan birtakım kopyalamalara izin vermektedir. Madde, adil kullanımı açıkça belirtmemektedir ancak adil kullanım analizinde göz önünde bulundurulması gereken 4 maddeyi vermektedir:

- kullanımın amacı ve karakteri
- telifli eserin yapısı
- tüm çalışmanın ne kadarının alındığı

- kullanımın, telifli eserin değerine veya potansiyel piyasasına nasıl etki ettiği

İngiltere’de de benzer adil kullanım düzenlemeleri mahkeme kararıyla çıkarılmıştır. Adil kullanımın kapsamı; araştırma ve çalışma, inceleme ve eleştiri, haberler ve raporlar ve profesyonel tavsiye vermek olarak belirlenmiştir. Mevcut Avustralya kanunlarına göre telif hakkı sahibinin iznini almadan eseri kendi kişisel veya özel kullanımınız için kopyalamak, çoğaltmak veya uyarlamak bir suçtur.

Amerika’da AHRA yasası, tüketicilerin ticari olmayan amaçlarla müzik kaydı yapmaları halinde eyleme geçilmesini yasaklamaktadır.

Telif hakkı yasalarının ülkeden ülkeye değiştiğini ve hatta aynı telif hakkı yasasını kabul etmiş ülkelerin kendi içlerinde farklılık gösterdiğini unutmamak gerekir. Bir ülkede yasaların izin verdiği aktivitenin diğer ülke tarafından da kabul edileceği düşünülmemelidir.

AB telif hakları hakkında bilgi almak için : [http://en.wikipedia.org/wiki/EU\\_Copyright\\_directive](http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive)

## İşitsel Malzemelerin Kaydı ve Kopyalanması

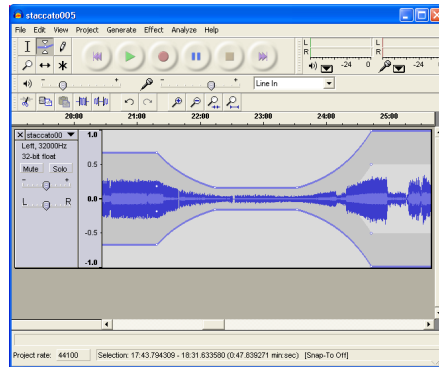
Çoğu ses kartının 1/8" prizi – bilgisayarın arkasında 2 çıkışı ve 2 girişi vardır. Girişlerden biri "Mic" yazılı olan mikrofona atanmıştır . bunu kullanmayın! Bunun yerine "Hat" girişini bulun. Ses kartınızın arkasındaki simgelere bakarak bunun hangisi olduğunu bulun – arkasında yazı veya simgeler ile size yardımcı olacaktır. Eğer simgeler net değilse, kullanma kılavuzuna bakın. Ses kartınıza giden prizın 1/8" stereo bağlantı olduğundan emin olun.

Bir sonraki aşama yazılımı edit etme / kaydetmedir. POOLS grubu Audacity'yi önermektedir: Audacity, ses kayıt ve edit için ücretsiz yazılımlar sunmaktadır. MAC OS X, Microsoft Windows, GNU, Linux ve diğer işletim sistemleri için mevcuttur.

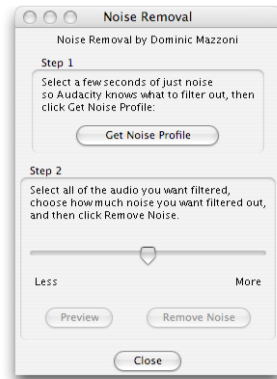
Yazılımı indirmek için <http://audacity.sourceforge.net> adresine gidin.

Audacity yazılımı size aşağıdakileri sağlayacak:

- canlı ses kaydı
- bant ve kayıtları dijital kayıtlara veya CDye çevirme
- Ogg Vorbis, MP3 ve WAV ses dosyalarını düzenleme
- Sesleri kes, kopyala, karıştır
- Kaydın hızını veya yüksekliğini değiştirme
- Ve daha fazlası!



Kayıttan sonra, sonuçlara örneğin ses filtresi ile ince ayar yapmak mümkündür.



Sonuç dosyaları daha sonra farklı dosya formatlarında yazılabilir (örneğin çevrimiçi ve ortam akışı ile paylaşılacak mp3 dosyaları)

Audacity'nin belgeleri ve aşama aşama kılavuzları mükemmeldir. <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials> adresini ziyaret etmenizi tavsiye ederiz.



## VHS'yi DVD'ye Nasıl Kopyalıyoruz?

En basit yolu, münferit bir DVD kayıt cihazı kullanmak ve bir VHS oynatıcıyı buna bağlamaktır.



Eğer sonuç gürültü veya kötü ses kalitesi yüzünden kabul edilemez durumdaysa, o zaman bir video denge kolu ile desteklenebilir – bu cihaz bazen kopyalanamaz ticari bantların kopyalanmasına da yaramaktadır ancak bu prosedür çoğu ülkede yasal değildir. !



## VHS ve diğer video kayıtlarını bilgisayara kopyalama

Bir video oynatıcıdan kopyalamak için birtakım donanımın satın alınması gerekmektedir. Önerilen çözüm bir Plexor yani "Dijital Video Çevirici"nin alınmasıdır – kopyalama ve kayıt için gerekli tüm yazılımla birlikte gelen küçük bir cihaz. Bu cihaz bilgisayara USB girişi ile bağlanmaktadır. "Dijital Video Çevirici" bilgisayara USB kablosu ile bağlanır.

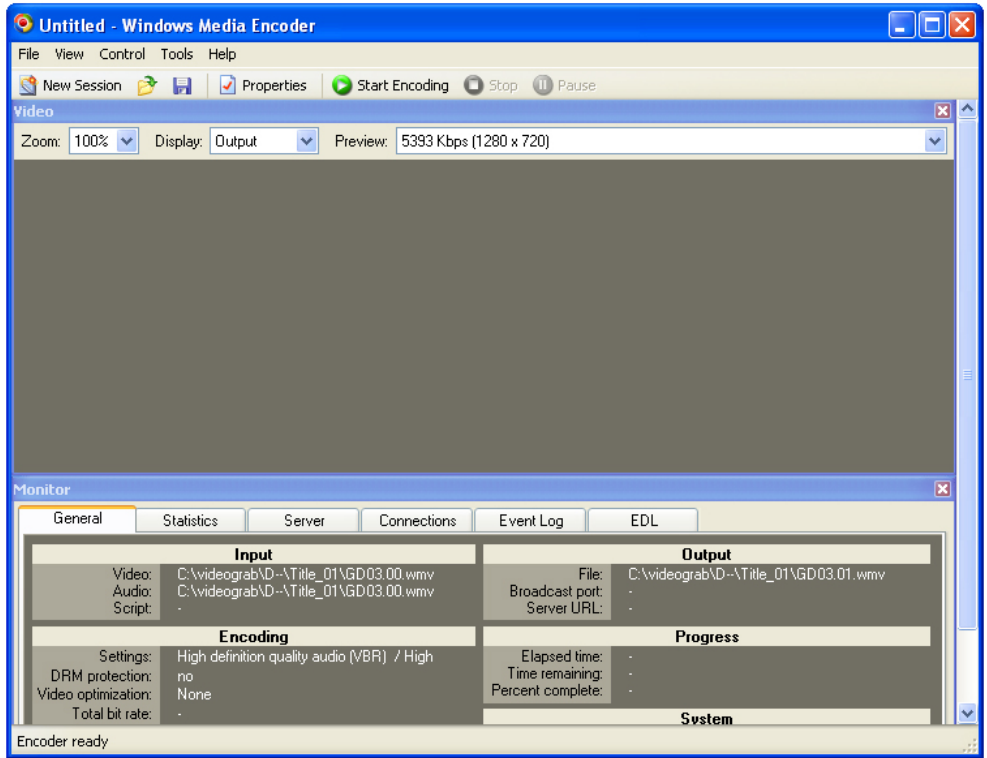




### VHS'nin web siteleri için uygun dosyalara dönüştürülmesi (örneğin wmv dosyaları)

İlk aşama videonun bilgisayara taşınmasıdır. Bunun için lütfen VHS'nin bilgisayara taşınması başlığını okuyunuz. Video alındıktan sonra, .wmv. formatına çevirmenin pek çok yolu vardır. Satın alınacak tüm cihazlar .wmv. dosyaları kaydetmek için gerekli yazılımlarla gelecektir.

Diğer bir ücretsiz seçenek ise Microsoft Windows Media Encoder'ı kullanmaktır – video dosyalarını kaydedip, canlı yayın yapabilen ve video dosyalarını çevirebilen bir program. Bu yazılımı indirmek ve daha fazla bilgi almak için [http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard\\_Overwiev.aspx](http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overwiev.aspx) adresini ziyaret edebilirsiniz.



İşitme Engelli Öğrencilere Yabancı Dil Öğretme

### İşitme Engelli Öğrenciler Hakkında Öğrenilecekler:

SIGNALL, kurumlar, işverenler ve duyan insanlar arasında İşitme Engelli Kültürü ve işaret dili bilincini arttırmayı amaçlayan uluslar ötesi bir dil yetenek ve eğitim projesidir. İşitme engelli insanlara karşı tutumun değiştirilmesini amaçlamaktadır.

Üye ülkeler; Çek Cumhuriyeti, Finlandiya, İrlanda, İspanya ve İngiltere.

SIGNALL'in farkındalık bilgi paketi, toplumun işitme engelli insanlara karşı tutumunda değişiklikler oluşturacak bir mekanizma oluşturmayı amaçlamaktadır. Eskiden olduğu gibi anlayışlı bir yaklaşım değil de bunun yerine onları sosyal entegrasyon aracılığıyla topluma kandırma, onlara erişim ve anlayış sağlama yöntemleri kullanılmaktadır.

Ürünler içinde bir kitap, DVD belgesel, CD-ROM ve bir web sitesi yer almaktadır.

Daha fazla bilgi için [www.signallproject.com](http://www.signallproject.com) adresini ziyaret edebilirsiniz.

İşaret dili uluslar arası değildir. Örneğin İspanyadaki işaret dili Costa Rica'dan farklı olacaktır. Bu yüzden uluslar arası gezilere katılan işitme engelli kişiler dudak okumaya teşvik edilmektedirler.

Aslında işitme engelli kişiler bir yabancı dil dersindeki hedefleri konusunda karar vermelidirler: örneğin; telaffuz etmeyi öğrenme, konuşma-okuma veya okuma/yazma. Daha sonra öğretmenleri ile dersleri nasıl yürüteceklerine karar vermelidirler: örneğin: sesi kullanarak, her şeyi parmak telaffuzu ile okumak, karışık işaret dili/parmak telaffuzu, seslerin görsel ifadeleri

### Görsel-İşitsel Malzemeler ile İşitme Engelli Öğrencilere Öğretim Sağlamak için İpuçları

- yabancı kanalları veya yabancı filmleri izlemek için destekleyici dinleme cihazlarından faydalanın (örneğin yükselticiler)
- kopyası çıkarılmış audiokaset aktiviteleri veya bilgisayar destekli dil öğrenim yazılımları gibi daha fazla okuma/yazma aktiviteleri kullanın
- mümkün oldukça yabancı alt yazılı video klipler veya filmler kullanın.

### Görsel-İşitsel Malzemelere Alt yazı hazırlama

Görsel işitsel malzemelere alt yazı hazırlama daha başka kararları da gerektirmektedir, örneğin:

- Yabancı dilde konuşulan her şeyi mi yoksa özetini mi yazmalısınız?
- Yabancı dildeki metinleri, öğrencinin ana diline çevirerek mi yoksa çevirmeden mi vermelisiniz?
- Konuşma dilindeki bozuklukları alt yazıda düzeltmeli misiniz yoksa orijinal metne sadık mı kalmalısınız?

### Araştırma

- kurumlar, işverenler ve duyan insanlar arasında İşitme Engelli Kültürü ve işaret dili bilincini arttırmayı amaçlayan uluslar ötesi bir dil yetenek ve eğitim projesi. <http://www.signallproject.com>
- işitme engelli çocuklar için eğitsel alt yazı hazırlama

- damper, R. I. ,Baker, R. G., Lambourne, A.D., Downtown, A.C., King, R.W. ve Newell, A. F. (1984) işitme engelli çocuklar için eğitsel alt yazı hazırlama.
- Çindeki İşitme Engelli Öğrencilere İngilizce Öğretme
- <http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Elina McCambridge İşitme Engelliler için Çevrimiçi bir İngilizce Dersi Hazırlama [emccambr@sun3 oulu.fi](mailto:emccambr@sun3 oulu.fi) ilk sonuçların 2007 baharında çevrimiçi yayınlanması bekleniyor
- İşitme engellilerin ihtiyaçlarına cevap veren forumların ve araştırma kurumlarının listesi  
<http://www.deafblind.com/deafness.html>

## Görme engelli Öğrenciler ve Malzemelere Erişim

Görme engelli öğrencilerle kullanmak için görsel-işitsel malzemeler hazırlarken video malzemelerini iki kere düşünmek gerekir. Ayrıca üzerine ek olarak sesli bilgi eklenmelidir (örneğin adam odayı terk eder ve genel tasvirler gibi)

Web erişilebilirliği standart web tarayıcılarının dışında pek çok yazılım ve araç kullanan kişiler için web sayfalarını erişilebilir yapma uygulamasıdır. Bu, özellikle görme engelli kişiler için oldukça önemlidir. Web'e ulaşmak için bazı insanların özel yazılımlara veya araçlara ihtiyacı vardır.

Erişilebilirlik, web sayfalarını kullanımı ve okuması kolay hale getirme uygulamasıdır. Engelli insanları desteklemeyi amaçlamıştır ancak tüm okurlara faydalı olabilir.

## Web erişilebilirliğinin faydaları

Erişilebilirlik özelliği olan web siteleri hazırlamak tüm kullanıcılar için kullanımı kolaylaştıracaktır. Ayrıca başarılı bir tasarım, web sitesinin içeriğin okuyan otomatik yazılım programlarına da kolay erişim sağlar.

Erişilebilirliğin önemli bir noktası insanların tercih ettikleri şekilde içeriğe erişmesidir. Böylece sadece engelliler değil tüm kullanıcılar faydalanabilir: örneğin bazı kullanıcılar metin boyutlarını ayarlamak isteyebilir çünkü cep telefonlarında görüntü oldukça küçüktür veya bilgisayarlarını kontrol etmek için tuş vuruşuna ihtiyaç duymaktadırlar çünkü fareleri yoktur veya kullanmak istemiyorlardır.

Örneğin sadece klavye veya ekran okuyucusu kullananlar için fare ile tıklanarak takip edilen köprüler kullanılamaz durumdadır. Sadece işitsel olarak sunulan ilgi işitme engelliler tarafından erişilemez durumdadır, öte yandan sadece grafik olarak sunulan bilgi de görme engelliler için kullanılamaz durumdadır.

Web erişilebilirliği ilkelerine göre hazırlanan sitelerin tüm kullanıcılara erişim sağlaması gerekmektedir.

## Kullanıcı aracı araçları

Çoğu insan bilgisayarda bir web tarayıcı kullanarak web'e erişmektedir. Web'e erişimin diğer yolları Elektronik Ajanda (PDA) veya bir cep telefonudur. Ayrıca web ağı ile web içeriğine de erişim oldukça popüler.

Engelli kullanıcılar ve genel anlamda tüm kullanıcılar için web erişimi konusunda çok çeşitli teknikler ve teknolojiler mevcuttur. Bunlar 2 gruba ayrılabilir: körlük gibi önemli engelleri aşan teknolojiler ve daha ciddi olmayan engeller için destekleyici teknolojiler.

### Engelleri aşan teknolojiler:

- metinsel içeriği sesli olarak okumak için konuşma veya ses tarayıcıları
- bilgisayara verilen sözlü komutları kabul eden ve ya dikte edilenleri gramer açısından doğru bir metne çeviren konuşma-tanıma yazılımlar
- Metni Braille karakterlerine dönüştüren Braille terminali ve Braille klavyesi



### Destekleyici teknolojiler:

- fare veya klavye kullanmakta zorlananlar için konuşma tanıma yazılımları
- görme sorunu yaşayanlar için bilgisayar ekranında yazanları büyüten ekran büyültme yazılımı
- motor becerilerini kontrol etmekte zorlananlar için yazı yazmayı kolay ve daha doğru hale getirecek klavye kaplamaları
- ekranda görünenlerden seçili öğeleri veya PC’de olan biten her şeyi okuyan ekran okuyucu yazılım
- bir öğrenim güçlüğü olan kullanıcıların yabancı dilde web sitesi okumalarına izin veren tercüme yazılımları

### Erişilebilir web sayfası oluşturmak için genel tavsiyeler ve yönergeler

(kaynak: wikipedia erişilebilirlik yönergeleri <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

#### Makale Yapısı

Eğer mümkünse kayan içindekiler sayfasından kaçınınız çünkü bu, sayfaların standart görünümünü bozmaktadır. Eğer kayan bir içindekiler sayfası yapmak zorundaysanız, tutarlılık için önündeki bölümün altına koyun. Ekran okuyucu kullanıcıları içindekiler sayfasını giriş metninden sonra beklerler; ayrıca içindekiler ve ilk başlık arasındaki herhangi bir metni de kaçırabilirler.

Başlıklar tasvir edici ve tutarlı bir sırada olmalıdır. Başlıkların, sayfadaki form isimleri ile –örneğin “arama” veya “git” – aynı olmamasına özen gösterin.

## Metin

Düzenleme yaparken, eğer gerçekten gerekli değilse asla bir satırı bölmeyin. Çünkü bir ekran okuyucu ile düzenleme yapmanın en kolay yolu satır satır gitmektir. Telaffuz ve gramer hataları metnin sesini etkileyebilir böylece metin okunması zor bir hale gelebilir.

Metin okuyucular Unicode desteği olmadan Latin-1 harfleri dışındaki herhangi bir karakteri soru işareti olarak okuyacaktır. En son versiyon olan JAWS' da bile, Unicode karakterini okumak oldukça zordur. Araç bilgisi gibi bilgi vermek için fiziksel eylem gerektiren teknikleri kullanmayın.

Dışarıdan bağlantılar için doğru bağlantı tanımlayıcıları oluşturun ("buraya bas" ve ya "bu" gibi bağlantılardan kaçının)

Eğer link metni başlıktaki tek metin değilse, bölüm başlıklarına link koymayın. Ekran okuyucular, bir linkle karşılaştıklarında başlığı okumayı bırakırlar ve eğer link başlığın ilk kısmı ise, sadece link metnini okurlar. Örneğin "The Simpsons" başlığı "The" olarak okunacaktır.

## Renk

Önemli bilgiyi aktarmak için kullanılan tek yolun renk olmadığından emin olun. İtalik vurgu veya dip not işaretleri gibi diğer bir yöntemle durumu açıklanmamışsa renkli metin kullanmaktan kaçının. Aksi takdirde görme engelli kullanıcılar veya Wikipedia'ya renkli olmayan bir ekrandan ulaşan kullanıcılar bu bilgiye erişemeyecektir.

Bazı okurlar kısmi veya tam renk körü olabilirler. Renk kombinasyonlarının yeteri kadar kontrast olduğundan emin olun. Renk körü görüntüsünü kontrol etmek için araçlar kullanın (colorfilter.wickline.org veya vischeck.com)

Web sayfaları AccessColor ile çevrimiçi olarak kontrol edilebilir. Renk körlüğü de dahil olmak üzere görme bozuklukları olan insanlar için uygun renk kontrastları Color Contrast Analyser ile test edilebilir.

## Tablolar

Ekran okuyucular ve diğer web tarayıcıları kullanıcıların içerindeki veriyi kullanabilmeleri için belirli tablo etiketleri kullanırlar.

Resim yazısı (I+)

Resim yazısı, bir tablonun yapısını tarif eden bir başlıktır

Özet (özet= ".....")

Özet, görsel olmayan tarayıcılar için tablonun amacını ve yapısını daha uzun olarak tarif eder

Satır ve sütun başlıkları (!)

Resim yazısı gibi bunlar da bilgiyi mantıklı bir yapıda sunmaya yarar. İlk olarak başlıklar okunabilir, daha sonra da ilgili data incelenebilir.

Ses tarayıcıları, bir veri tablosunu aşağıdaki sırada okur:

## Resim yazısı

Özet: (özet metni)

(sütun başlığı 1) : (satır başlığı1), (sütun başlığı 2): (hücre 1,2,), (sütun başlığı 3) : (hücre 1,3)

(sütun başlığı 1) : (satır başlığı2), (sütun başlığı 2): (hücre 2,2,), (sütun başlığı 3) : (hücre 2,3)



## Ana hat tabloları

Bazı gezinme, seri ve bilgi kutuları tablolar kullanılarak yapılmıştır.

Sadece yerleşim amaçları için tablo kullanmaktan kaçınınız. En iyi seçenek HTML blokları ve stil özellikleri kullanmaktır çünkü bunlar esneklik sağlar.

Basit düzenler için tablo seçeneği kullanılabilir. Eğer kayan bir etki yaratmak istiyorsak, CSS'yi hiçbir şekilde desteklemeyen tarayıcılarda hizala="sağa" vb. işe yarayacaktır. Bu aslında, CSS'ye ek olarak div'in ayrıntılı yaklaşıklığıdır.

Düzen amacı ile oluşturulan tablolarda erişilebilirlik engellerini aşmak için herhangi bir resim altı yazısı, satır veya sütun başlığı ve ayrıca özet özelliği kullanmayın. Bu yapısal tablo özellikleri sadece veri tablolarında kullanılmalıdır. Sunum amaçlı olarak yapısal öğeleri kullanmayın.

## Görseller

Görsellerin bir resim yazısı olmalıdır. Resim yazısı görseldeki bilgiyi tam olarak tarif etmelidir. Mümkün olduğunda tabloların, grafiklerin metin karşılığı olmalıdır yada o kadar iyi tarif edilmelidir ki görseli göremeyenler bile kavram hakkında bir anlayışa sahip olurlar.

## Stil ve Biçimlendirme

Satır içi CSS stilden kaçınınız = benzer bir ortak sınıf mevcut olduğundaki özellikler, örneğin sınıf="wikitable".

Eğer basit biçimlendirme daha fazla tarayıcı için aynı etkiyi veriyorsa, satır içi CSSden kaçınınız örneğin hizala=sağa

Satır içi CSS'yi pek çok tarayıcı, medya ve XHTML versiyonu desteklememektedir.

Font boyutlarıyla oynamak için "font" etiketi veya satır içi CSS kullanmayın. Eğer mutlak gerekiyorsa Lynx tarafından belirli bir seviyeye kadar desteklenen "küçük" "büyük" şeklinde kullanınız.

Satır içi CSS dekoratif amaçlar için uygundur; dekoratif renkler gibi; ancak daha sonra CSSyi biçimlendirme ile karıştırmayınız: eski tarayıcılar biçimlendirmeyi kullanıp, CSS'yi görmezden gelirler.

Mantıksal stil etiketlerini CSS renkleri ile birlikte kullanmak iyi bir fikir.

## Websitesi erişilebilirliği denetlemeleri

Pek çok kurum, kuruluş ve danışmanlık şirketi web sitesi erişilebilirliği denetleme hizmeti sunmaktadır. Bu sınama sistemi bir web sitesindeki erişilebilirlik problemlerini teşhis eder ve bunları gidermek için önerilerde bulunur.

Web sitelerinin erişilebilirliğini denetlemek için pek çok yöntem kullanılmaktadır:

Mevcut problemleri bulmak için otomatik araçlar mevcuttur. Web tasarım teknolojileri ve erişilebilirlik konusunda uzman teknisyenler sayfaları inceleyip geri bildirim sağlayabilirler.

Kullanıcı testleri, sıradan kullanıcıların web sitelerini kullanması ve onların karşılaştıkları problemlerin gözlemlenmesini içerir.

Otomatik araçlar kısa sürede kapsamlı tarama yapar ancak web sitesindeki erişilebilirlik problemlerinin sadece bazılarını teşhis edebilir.

Teknik uzmanlar mevcut problemleri teşhis eder ancak daha fazla zaman gerektirir ve çoğu web sitesi çok büyük olduğundan onları sadece bir kişi inceleyemez.

Kullanıcı testleri faydalı olabilir ancak dikkatli kullanılmalıdır aksi takdirde tasarım kararları tek bir kullanıcıya göre verilebilir.

İdeal olanı bu yöntemlerin bir kombinasyonunu kullanmaktır

Standartlar ve yönergeler

W3C Web Erişilebilirlik Girişimi için ana sayfa

<http://www.w3.org/WAI/>

WCAG genel bakış

[http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard\\_Overview.aspx](http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx).

W3C WAI Web içeriği Erişilebilirlik Yönergesi 1.0:

<http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

### Kullanıcılar İçin Kaynaklar

Amerika Görme Engelliler Kuruluşu – web erişilebilirliği:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TRopicID=167>

Görme Özürlüler Ulusal kurumu: Teknoloji

[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib001974.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp)

BBC Benim Web'im Benim Yolum

<http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

### Tasarımcılar İçin Kaynaklar

Erişilebilirlik 1010 – İngiltere Web Erişilebilirliği

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

görme Engelliler Ulusal Kütüphanesi Erişilebilirlik Tavsiyesi

[http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page\\_id=371?content](http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371?content)

web tasarımı ve gelişimine adanmış büyük bir site - Web Tasarımında Erişilebilirlik

<http://www.d.umn.edu/itss/support/training/online/webdesign/accessibility.html>

Engelliler Ulusal Yetkili Merkezi

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Web Erişilebilirlik Merkezi

[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib008789.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp)

birleşik Web Değerlendirme Yöntemi

<http://www.webcluster.org/uwem1/>

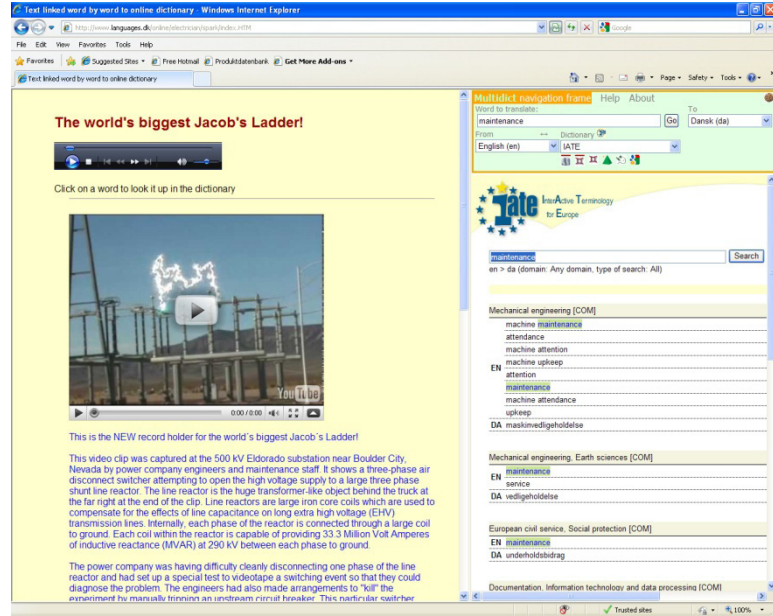
Bölüm 508 Dersleri (ücretsiz)

<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

## Kendi CALL Alıştırmalarınızı Nasıl Hazırlayacaksınız?

### Metin Karıştırıcı

Videolar, grafikler ve metinler içeren ve tüm kelimelerin çevrimiçi sözlüklere bağlı olduğu bir web sayfası hazırlamanın en kolay yolu POOLS-T projesinin ürettiği Metin Karıştırıcıyı kullanmaktır. Metin karıştırıcı [www.languages.dk/tools](http://www.languages.dk/tools) adresinden indirilebilir. Yazılım ücretsiz ve yönergeleri takip ederek bir web sayfasını nasıl yapacağınızı öğrenebilirsiniz.



Metin karıştırıcı başka alıştırmalar ile de birleştirilebilir, örneğin Hot Potatoes. Eğer bir kelime işlemciyi nasıl kullanacağınızı biliyorsanız ve çalışmalarınızı hard diskte farklı yerlerde nasıl saklayabileceğinizi biliyorsanız o zaman CALL alıştırmaları hazırlamak için temele sahipsiniz. Hot potatoes ile nasıl alıştırmalar hazırlanacağını videoları [www.languages.dk/tools](http://www.languages.dk/tools) adresinden izlenebilir.

Pek çok alıştırmalar yaratma sistemleri mevcut ancak bunların çoğu oldukça karmaşık ve pahalı. Ancak biz size Hot Potatoes adlı ücretsiz yazılımı kullanmanızı öneriyoruz. Yazılımı <http://hotpot.uvic.ca/> adresinden indirebilirsiniz.

Hot potatoes size pek çok alıştırmalar türü önermektedir. Ana sayfadan istediğinize tıklayarak devam ediyorsunuz:



Hot Potatoes'u nasıl kullanacağınızı programla birlikte sunulan çevrimiçi eğitimi takip ederek en iyi şekilde öğrenebilirsiniz.

Hot potatoes herhangi bir dile adapte edilebilir/çevrilebilir böylece tüm yönergeler ve geri bildirimler hedef dilde sunulur.

Eğer diğer öğretmenlerin ne yaptıklarını merak ediyorsanız <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.php> adresinden Arapça, İngilizce, Fince, Fransızca, Almanca, Gal dili, Latince, Endonezya dili, İtalyanca, Portekizce, İspanyolca ve İsveççe gibi pek çok dilde farklı alıştırmaları inceleyebilirsiniz.

Aşağıda Hot Potatoes ile oluşturabileceğiniz alıştırmaların basit bir özetini göreceksiniz:

## Çoktan seçmeli sınav

JBC, JQuiz'in bir işlevidir ve çoktan seçmeli test yapmak için kullanılır. Sınavda istediğiniz kadar çok soru yapabilir ve her bir soruya sonsuz çoktan seçmeli cevap ekleyebilirsiniz.

The screenshot shows the JQuiz software interface. At the top, there is a menu bar with 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Questions', 'Options', and 'Help'. Below the menu bar is a toolbar with various icons. The main area is divided into several sections: a 'Title' field, a 'Q 1' dropdown menu, and a 'Multiple-choice' dropdown menu. Below these are three columns: 'Answers', 'Feedback', and 'Settings'. The 'Answers' column has four rows labeled A, B, C, and D, each with a text input field. The 'Feedback' column has four rows, each with a text input field. The 'Settings' column has a 'Correct' checkbox for each row.

Basit bir şekilde pek çok seçenek yazın. Her bir seçenek için bir geri bildirim seçmelisiniz ve onun doğru olup olmadığına karar vermelisiniz. Eğer birden fazla cevap doğru ise, öğrencinin tüm doğru cevaplara tıklaması gerektiğine karar verebilirsiniz.

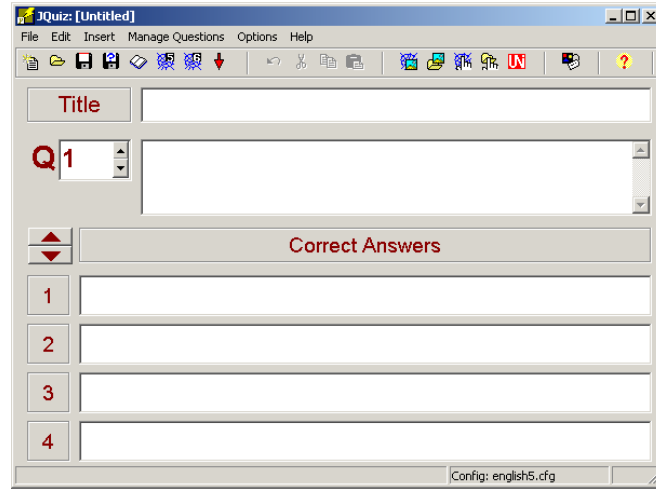
The screenshot shows the JBC software interface. At the top, there is a menu bar with 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Questions', 'Options', and 'Help'. Below the menu bar is a toolbar with various icons. The main area is divided into several sections: a 'Title' field containing 'Computer Assisted Language Learning', a 'Q 1' dropdown menu, and a text input field containing 'Hot Potatoes does not cost anything when'. Below these are two columns: 'Answers' and 'Feedback'. The 'Answers' column has five rows labeled A, B, C, D, and E, each with a checkbox and a text input field. The 'Feedback' column has five rows, each with a text input field. A checkbox labeled 'All correct answers must be selected' is located above the 'Answers' column. The 'D' row is selected, and its feedback field contains 'Correct!'.

Sonuçta çıkan alıştırma aşağıdaki gibi gözükcektir:

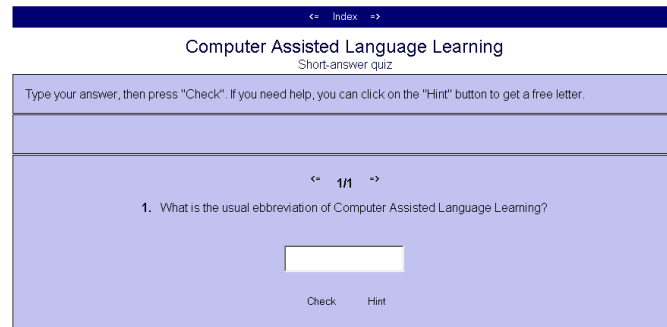
The screenshot shows the final quiz interface. At the top, there is a navigation bar with '<- Index ->'. Below it is the title 'Computer Assisted Language Learning' and the subtitle 'Multiple-choice exercise'. The main area contains the instruction 'Choose the correct answer for each question.' and a question: '1. Hot Potatoes does not cost anything when'. Below the question are five options: A You have registered the program, B You are a teacher, C You place the exercises on your Intranet, D The exercises are free and placed on the Internet, and E The students do not pay for using the exercises.

## Bir Sınav Programı

JQuiz, soru sorup cevap vermenizi sağlayan bir programdır. Bu, sizin için daha zorlayıcıdır çünkü öğrencinin verebileceği olası tüm doğru cevapları düşünmeniz gerekir aksi takdirde öğrenciye doğru bir cevabın yanlış olduğu söylenebilir.



Alıştırmaya bir başlık koyduktan ve bir soru sorduktan sonra, basit bir şekilde olası doğru cevapları dolduruyorsunuz, burada bir sayı sınırlaması yoktur. Oluşacak sonuç aşağıdaki gibi gözükcektir:

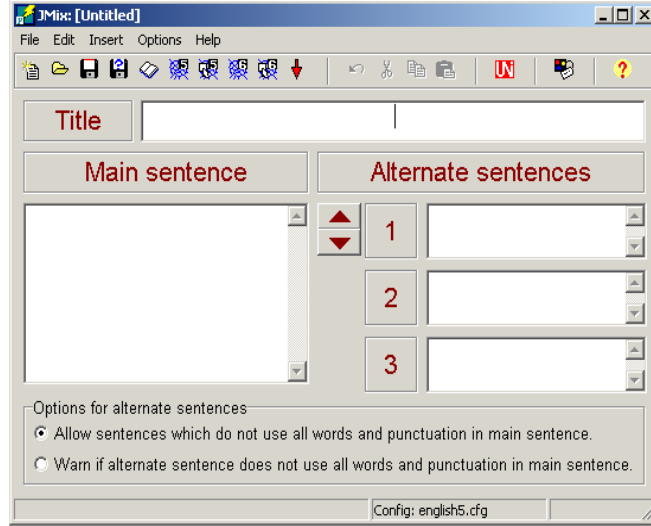


Öğrenci ipucu isteyebilir ve ona cevabın bir harfi verilir.

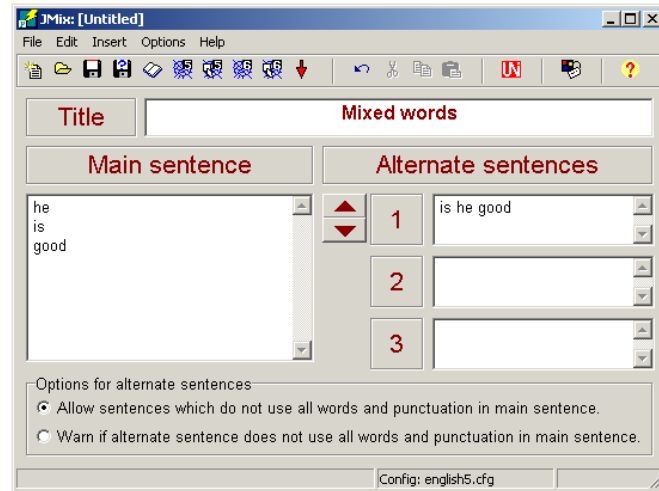
JQuiz ayrıca "karma" ve "çoktan seçmeli" seçenekler de sunmaktadır.

## Karışık Cümle Alıştırmaları

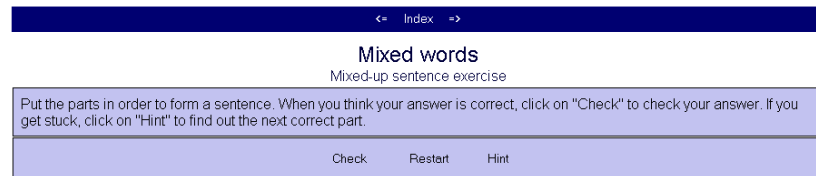
Jmix, yabancı dil öğrenmeye yeni başlayanlar için çok faydalı olan Karışık Cümleler alıştırmalarını hazırlamak için tasarlanmıştır. Öğrenciye, doğru sıraya sokması için karışık kelimeler verilir.



Bu alıştırmayı hazırlamak için "Ana cümle" penceresine bir cümle yazmalısınız ancak "Ana cümle" için her kelimedenden sonra "Enter"a basmalısınız. Ayrıca alternatif doğru cümleler de üretebilirsiniz örneğin; "o iyi" cümlesi "iyi mi o" gibi doğru kabul edilmelidir.



Sonuç alıştırma aşağıdaki gibi görünecektir:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

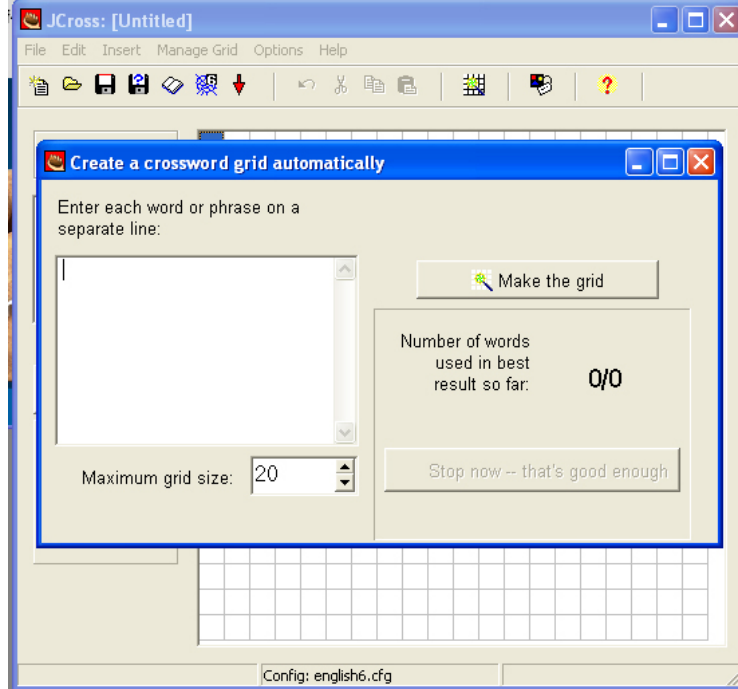
\_\_\_\_\_

is good he

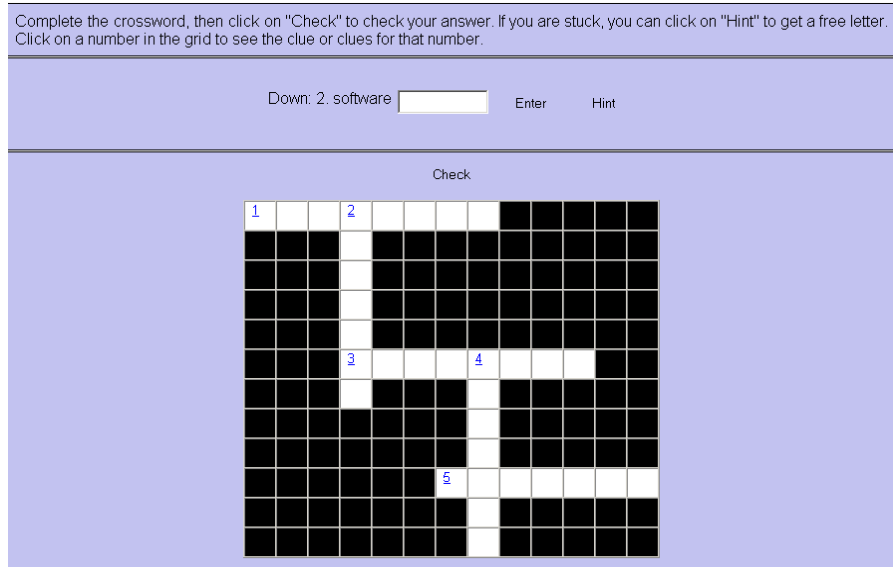


## Çapraz Bulmaca

J Çapraz uygulaması yeni başlayanlar için çapraz bulmacalarını daha etkili ve ödüllendirici bir hale getirmek için tasarlanmıştır. Hot Potatoes'ları da kullandığınızda çapraz bulmacası çok kolay bir alıştırma haline alır. Sadece klavyede yazmak istediğiniz kelimeleri tuşluyorsunuz ve programın sistemi oluşturmasını ve çalıştırmasını bekliyorsunuz.



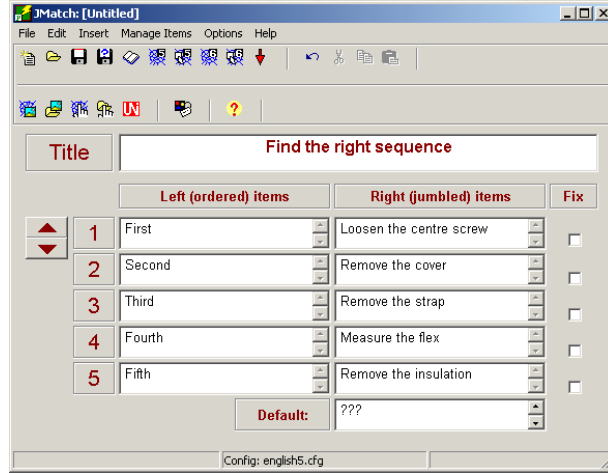
İki dakika süren işlemin sonucu şu şekilde gözükebilir:



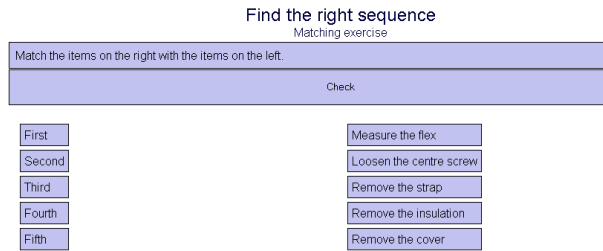
## Eşleme Alıştırması

JMatch, tüm seviyeden dil öğrencileri için faydalı olacak bir eşleme alıştırmasıdır. Eşlenecek maddelerin sayısına siz karar veriyorsunuz. İstedığınız kadar yapabilirsiniz. Maddeler resim veya kelimeler olabilir böylece resim tabanlı bir kelime alıştırmasını kolayca hazırlayabilirsiniz.

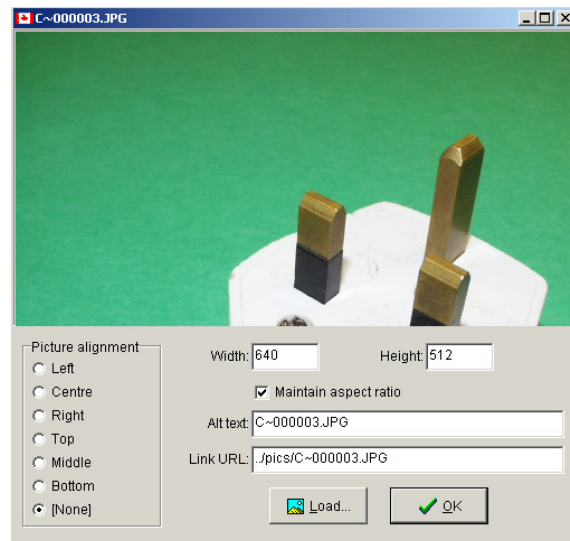
Bu örnekte, bir elektrik prizini nasıl bağlayacağınız konusunda 5 yönerge var.



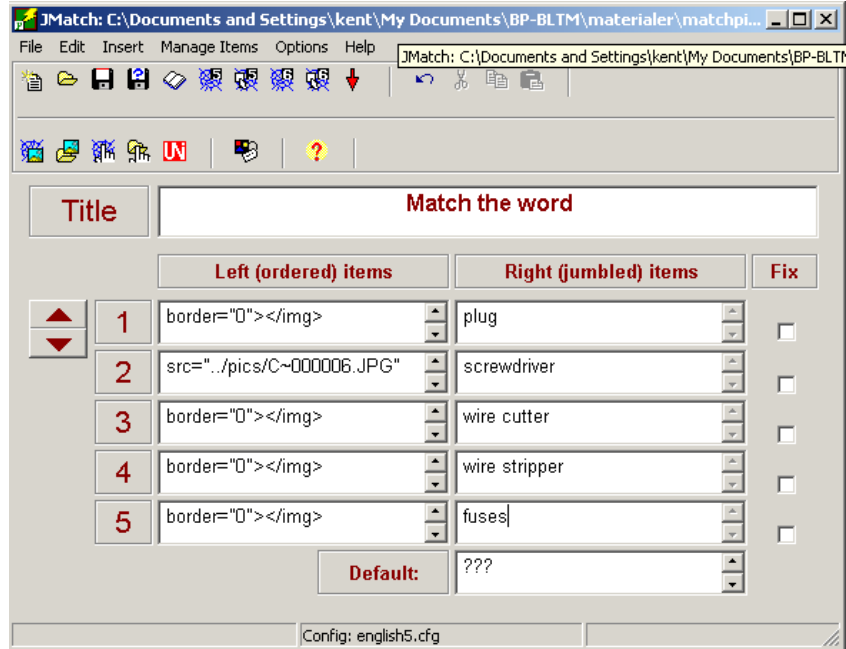
Öğrenciye 5 madde verilecek ve bu maddeleri doğru yerlerine yerleştirecek:



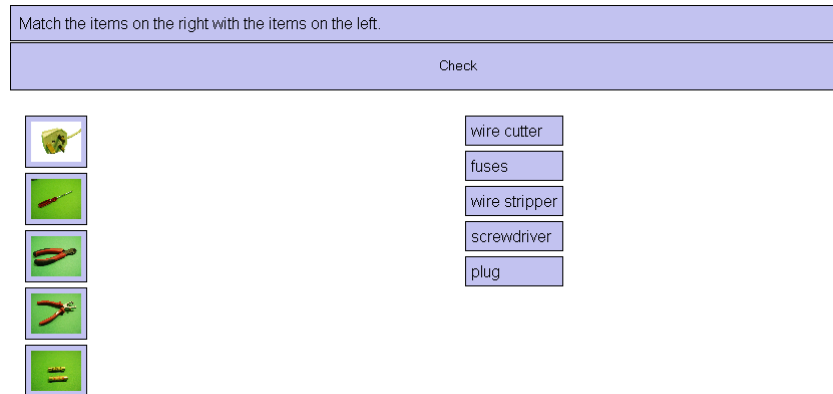
Resim eklemek biraz daha zor. İlk olarak resimleri sonuç alıştırmaları ile aynı dosyada buldurmalısınız, sonra bunları metin yerine yerleştirmelisiniz. Bunu yapabilmek için, yukarıdaki menüden "Ekle"yi seçiyorsunuz ve oradan da "Yerel Dosyadan Resimleri" tıklıyorsunuz. Daha sonra resmi seçiyorsunuz. Bir resim seçtikten sonra, boyutuna karar vermelisiniz. Tüm resimler aynı boyutta olmalıdır. (örneğin 50X100 iyi bir tercihtir):



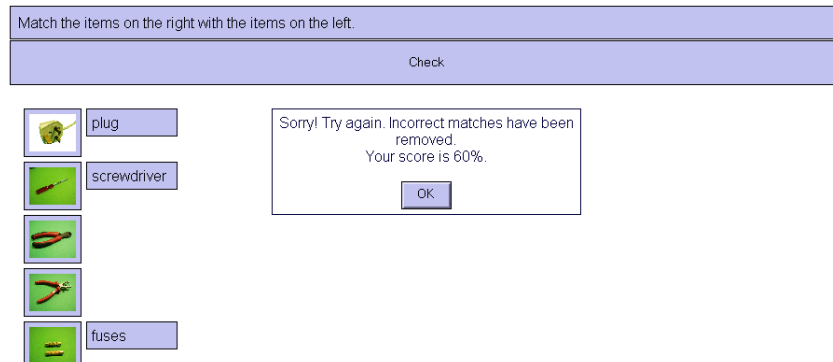
Program daha sonra istenilen html kodunu otomatik olarak oluşturur ve bunu madde kutusuna yerleştirir:



Sonuç alıştırma aşağıdaki gibi görünecektir:

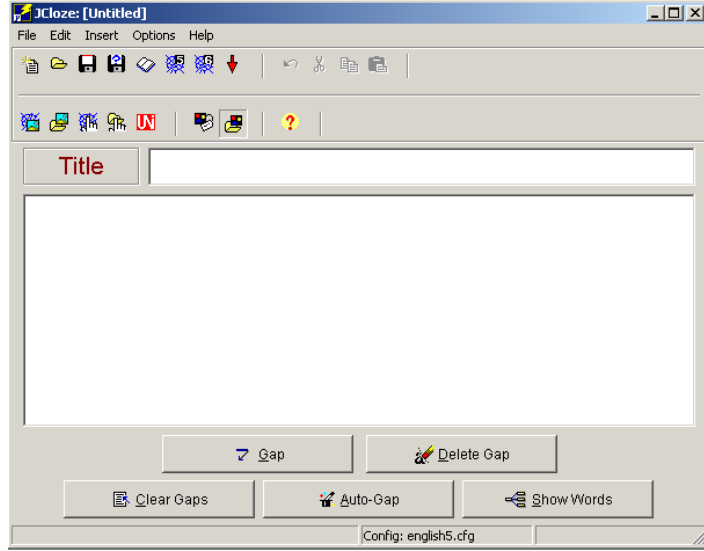


Öğrenciler, metni doğru resme sürükleyecekler. Bu örnekte, öğrenci bir takım hatalar yapmış:

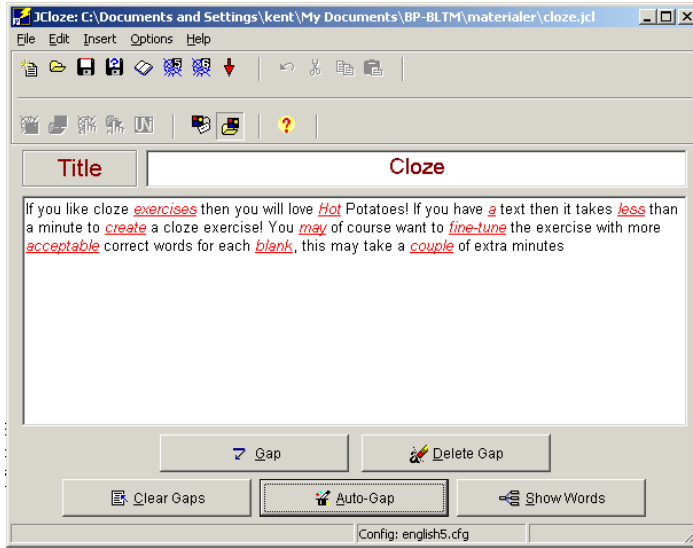


## Boşluk Doldurma veya Verilmeyen Kelimelerle Cümle Tamamlama

JCloze, verilmeyen kelimelerle cümle tamamlama için kullanılır: eğer bu alıştırmayı seviyorsanız, Hot Potatoes tam size göre. Eğer elinizde bir metin varsa, bu alıştırmayı hazırlamak sadece saniyeler alıyor. Daha kabul edilebilir doğru kelimelerle alıştırmayı düzenlemek isterseniz, birkaç ekstra dakikanızı alabilir.



İlk olarak alıştırmaya bir isim veriyorsunuz ve daha sonra metni yapıştırıyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra, "Boşlukları Temizle" yazısını tıklıyorsunuz; bu, bazı kelime işlemcilerin ürettiği gizli bilgiyi yok etmek için gereklidir. Şimdi yapmanız gereken "Otomatik-Boşluklar"a tıklamak ve hangi kelimelerin çıkarılmasına karar vermek örneğin her beşinci kelimeyi.



Öğretmenin 30 saniyelik çalışması sonucunda, öğrenciler dakikalar boyunca "eğlenecekler

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Check Hint

If you like cloze \_\_\_\_\_ then you will love \_\_\_\_\_ Potatoes! If you have \_\_\_\_\_ text then it takes \_\_\_\_\_ than a minute to \_\_\_\_\_ a cloze exercise! You \_\_\_\_\_ of course want to \_\_\_\_\_ the exercise with more \_\_\_\_\_ correct words for each \_\_\_\_\_, this may take a \_\_\_\_\_ of extra minutes

Check Hint

## Kağıt Üzerindeki Alıştırmalarınızı Nasıl Hazırlayacaksınız?

Kağıt üzerinde alıştırma oluşturmak isteyen öğretmenler için pek çok alternatif mevcuttur. Örneğin Hot Potatoes'taki pek çok çevrimiçi alıştırmaların baskı seçeneği mevcuttur. (örneğin çapraz bulmaca)

Diğer bir grup alıştırmada <http://www.thelanguagemenu.com>. Adresinden bulunabilir. Buradaki araçların pek çoğu ücretsiz olarak kullanılabilir ayrıca ileri seviye alıştırmalar/araçlar hakkında bir fikir edinmek istiyorsanız bir hafta ücretsiz deneme süresi de mevcut.

### Web Projesinden birtakım çıktı örnekleri

Aşağıdaki web adresinden alıştırmaları inceleyip indirebilirsiniz:

<http://eng.teachers.thelanguagemenu.com>

### Tahta üzerinde oynanan oyunlar oluşturma

3 boyuttan birini seçin, clipart galerisinden resimler ekleyin veya kendi metinlerinizi, soruları veya gramer alıştırmalarınızı yazın ve öğrencilerinizin oyun oynayarak gramer veya yeni kelimeler üzerinde çalışmalarını sağlayın.

Bingo hazırlatıcının 3 seçeneği var: bingo tahtasını resimlerle oluşturun, resimleri ve kelimeleri karıştırın veya sadece kelimeleri kullanın ve ihtiyaçlarınıza göre tahtasını büyüklüğünü seçin. Clipart galerisi size yüzlerce olanak sunmaktadır. Sadece pdf dosyası oluşturun ve çıktısını alın. Yenile düğmesiyle resimleri saniyeler içinde değiştirebilirsiniz.

### Çapraz bulmaca hazırlatıcı

2 tür çapraz bulmaca hazırlayın. Çapraz bulmacalar kelime çalışmak için kolay bir yoldur. Clipart galerisinden kelimeleri kullanın ve pek çok kategoride çift dilli çapraz bulmaca oluşturun.

### Kelime arama

İpuçlarıyla veya ipucu olmadan gizli kelimeleri bulun. Araçlar, cevaplarıyla birlikte bir çalışma kağıdını hemen hazırlar ve baskıya hazır olur. Bunu, çoklu dil clipart galerisiyle birlikte kullanın.

### Boşluk doldurma

Kendi çalışma kağıtlarınızı hazırlayın. Aceleniz mi var? Veri tabanından seçim yapabilirsiniz.

### Kendi bilgi kartlarınızı oluşturun

Bir bilgi kartında istediğiniz cümleyi ekleyin, pdf dosyası oluşturun ve çıktı alın. Kartları daha uzun süre kullanabilmek için kartları kaplayın. Bu aracı, sınıfınızda tartışma temaları, çift dilli kelime oyunları oluşturmak için kullanın. Ayrıca clipart galerisinden resim seçip, kendi metnini ekledikten sonrada çıktı alabilirsiniz.

### Resimleri etiketleme

Bu çalışma ipuçları ve/veya cevaplarla birlikte verilen resimlerle hazırlanır. Çift dilli öğrenimde kullanım için çok faydalıdır. Sadece ana dili seçin ve öğrencilerinizin kelimeleri hedef dilde yazmasını sağlayın.

### Eşleme alıştırmaları hazırlayıcı

Resimlerle kendi alıştırmaları kağıtlarınızı hazırlamak için bu programı kullanın, öğrencilerinizin metni resimle eşlemeleri için kendi metnini veya tek bir kelimenizi ekleyin.

### Çoktan seçmeli

Çoktan seçmeli çalışma kağıdınızı, bu program ile hemen hazırlayabilirsiniz. Sorunuzu yazın ve alternatif cevaplar verin sonra bunu bir pdf belgesi haline getirin. Sadece birkaç dakika. Çift dilli alıştırmalar, açıklamalar, matematik, soru ve cevaplardan oluşan çalışma kağıtları için kullanabilirsiniz.

### Kayıp kelimeler

Kayıp kelimeler hazırlayıcısına bir metin ekleyin, kayıp kelimelerin ne sıklıkta olacağına karar verin, yazı karakterini ve büyüklüğünü belirleyin ve pdf dosyasına çevirin, sonuçta çalışma kağıdınız hazır. Elinizde boşlukları olan bir metin ve doğru kelimelerin seçileceği bir kelime kutunuz var.

### Bölünmüş kelimeler

Kelimeleri ikiye bölün ve öğrencilerinizin bunları ipucu olarak veya almayarak bir araya getirmesini sağlayın. Ön ve son ekleri çalışmak için mükemmel bir çalışma. Kelimeleri 2 parça halinde yazın ve istiyorsanız bir ipucu ekleyin, sonra pdf dosyası haline getirin.

### Çerçeve

Öğrencilerinizin clipart galeriden seçilmiş çerçevelerin, resimlerin veya kelimelerin içini kelimelerle doldurmalarını istediğinizde bu aracı seçin. Kelimeleri kendiniz yazın. Çift dilli öğrencilerin “ipucu” kelimeleri tercüme etmeleri için kullanılabilir. Ayrıca cevapları da çıktı alabilirsiniz.

### Karıştırılmış cümleler

Bir cümle yazın ve çıktı alın. Karıştırıcı cümleyi karıştırır ve öğrencilerinizin katılacağı bir çalışma kağıdınız var.

### Kelime sarmalı

Kelime sarmalı, çapraz bulmaca gibi çalışır ancak program bulmaca karelerini sarmal olarak oluşturur. Ayrıca ilk ve son harfin birbirine dolanmış bir sarmal da oluşturabilirsiniz. Çift dilli kullanım için de uygundur.

### Açıklamalı

Öğrencileriniz için yazılı alıştırmaları oluşturma aracıdır. Kendi kelimelerinizi kullanın, clipart galeriden kelimeleri veya resimleri seçin ve öğrencilerinizden bu maddelerin ne için, nasıl kullanıldığını açıklamalarını isteyin, öğrencileriniz bir kelime hakkında cümle yazmalarını, kelimelerin eş anlamlılarını yazmalarını isteyin. Tüm seviyeler için kolay ve hızlı bir çalışma.

Bu kaynaklar için <http://www.thelanguagemenu.com> veya <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com> adreslerini ziyaret edebilirsiniz.

## Görev Tabanlı Öğrenim Çerçevesinde Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi

### Neden Aktivite Tabanlı Öğrenim?

Aktivite tabanlı eğitim son yıllardan oldukça popüler. Yöntem bilim davranışsal PPP (sun, uygula ve üret) yaklaşımından öğrenci merkezli bir aktivite tabanlı öğrenme paradigmasına dönüşmüştür. PPP yönteminde amaç belirli bir formu veya yapıyı sunmak, öğrencilerin bunun üzerine alıştırmaya yapmasını sağlamak ve belirli form içinde pek çok cümle oluşturmalarını sağlamaktır. Bu yaklaşım ile, dil öğrenimi, öğretmenin sürekli olarak öğrencilerin ne yaptığını kontrol ettiği kapalı ve katı bir süreç haline gelmektedir. Burada öğretmen, öğrencilerden gelen cevapların öğretilecek forma göre doğru yada yanlış olarak nitelendirildiği bir çerçevede çalışır. Örneğin öğrencinin verdiği cevap öğretmenin öğrettiği formda değilse, cevap yanlış kabul edilecektir.

O zaman PPP yöntemini bilmek neden önemli diye sorabilirsiniz. 2 yöntemi karşılaştırarak aktivite tabanlı öğrenimin avantajlarını vurgulayabiliriz. Bu sadece bir inanç meselesi aslında, eğer aktivite tabanlı eğitime inanıyorsanız, dil öğrenim sürecinin doğal ve kontrol edilemez bir süreç olduğuna inanıyorsunuz demektir.

PPP yöntemini bilmenin bir başka nedeni ise, bu yöntemin son 50 yılda dil öğretiminde en sık kullanılan yöntem olmasıdır. Halen pek çok dil öğretmeni ve ders kitabı yazarı tarafından kullanılmaktadır.

Öte yandan Aktivite tabanlı öğrenim adından da anlaşılacağı üzere sınıfın içine gerçek hayatı, spontane gelişen olayları ve kişiselliği getirmek için farklı aktivitelerin kullanımına dayanmaktadır. Aktivite tabanlı öğrenimin amacı her bir öğrencinin kişisel bir öğrenim sürecinden geçmesidir. Öğretmenin en önemli görevi öğrenim malzemelerini, aktiviteleri sağlamak ve sınıf içinde rahat bir ortam oluşturmaktır.

Aktivite tabanlı öğrenim dizini örneğin bir hafta için ders programı oluşturmaya dayandırılabilir.

Zaman	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma
Sabah					
Öğlen					
Öğleden sonra					
Akşam					

Günlerin isimleri, günün bölümleri, vb. gibi yazılı ve sözlü başlangıç aktiviteleri kolayca yürütülebilir. Başlangıç aktiviteleri, öğrencinin diğer aktivitelerle yoluna devam etmeden önce kullanılmak istediği kelimelere ve ifadelere dayanır. Bu durumda, başlangıç aktivitelerini öğrencinin kendi yaşamına göre dolduracağı bir zaman çizelgesi oluşturması takip etmelidir. Bu zaman çizelgesi sonrasında 2 öğrencinin birbirlerine kendi zaman çizelgeleri hakkında soru sorduğu bir sohbet ile devam edilecektir. Örneğin: "Salı öğleden sonra ne yapıyorsun?" vb. Öğretmen, öğrenciler desteğe ihtiyaç duyduklarını belirtmedikleri sürece bu iletişim çalışmasına müdahale etmez. Öğretmen dinler, gözlemler ve öğrencilerin dil kullanımları üzerine yorumlarını not eder. Tüm öğrencilerin aktivite boyunca çalışmış olmalarını bekler. Bu, önemli bir noktadır. Öğretmen dile odaklanma sürecinde öğrencilerin kendi öğrenme becerilerinin farkına varabilmesi için destek sağlamalıdır.



Farkındalık uyandırma süreci kesinlikle atlanmamalıdır. Burada öğrenci soru sorar ve ya aktiviteye bağlı çalışma hakkında farklı gözlemler yapar. Burada öğretmen, öğrencilerin aktivite boyunca bireysel olarak kullandıkları dil konusunda yansıtma yapmalarına yardımcı olmalıdır. Öğretmen dil hatalarını gözlemlemeli ve düzeltmeli ve dilin karmaşıklığına dikkat çekmelidir. Bu noktada en önemli şey öğrencilerin gözlemleri ve yansıtmaları ile sürecin açıklığa kavuşturulmasıdır.

Öğretmenin bir diğer görevi de; eğer çalışmanın doğru düzgün gitmesini istiyorsa nasıl yürütüleceğini net bir şekilde açıklamasıdır. Eğer bu gereken odaklanma ve detayda yapılmazsa, bazı öğrenciler dil öğrenme aktivitesine odaklanmaktansa aktivitenin nasıl yapılacağını anlamak için daha fazla çaba sarf edecektir. Bu özellikle, Aktivite tabanlı öğrenimi bilmeyen veya yeni başlayan öğrenciler de sıklıkla rastlanan bir sorundur.

Aktivite tabanlı öğrenimin yeni başlayan öğrencilerle yapılması sorun değildir ancak bu öğrencilere metinler, sesler ve resimler içeren çok çeşitli medya aracılığıyla yeni dilde pek çok örnek verilmesi gerektiği unutulmamalıdır. Ayrıca aktiviteler çok karmaşık olmamalıdır, basit bir yapıda olmalıdır. Ayrıca çalışmalar yeni öğrencilere tanıdık konuları içermelidir. Jane Willis öğretmen için önceliklerin bir listesini hazırlamıştır:

- sınıf içinde rahat bir ortam sağlamak
- daha önceden bildiklerine dayanarak bir şeyler öğretmek ama mükemmel olmasını beklememek
- eğer konuşmak istemiyorsa ilk olarak onları konuşmaya zorlamamak
- ilerlemeleri konusunda onları yüreklendirmek

aşağıdaki örnekte Aktivite Tabanlı Öğrenim Modeline CALL fikirlerini entegre etmeye çalıştık. CALL alıştırmaları daha sonraki yazılı ve sözlü aktiviteler için kelime bilgisi oluşturan bir hazırlık sağlayacak

## Görev Tabanlı Örnek “Bağlanmış Priz”



Bu derste Bilgisayar destekli dil öğrenimi (CALL) öğrencilere teknik tümcelere dayanan yeni kelimeler öğretmek için kullanılmaktadır ve öğrenciler yönergeleri öğreneceklerdir. Mesleki eğitimin önemli bir noktası da yönergeleri verebilmek ve anlayabilmektedir.

Bu ders için gerekli malzemeler Bask dilinde, Portekizce, Felemenkçe, İngilizce, Gal dilinde, Almanca, Rumence ve İspanyolca olarak mevcuttur.

Elektronik ders malzemeleri 2 seviyeyi içermektedir; başlangıç ve orta seviye. Multimedya malzemelerini kullanarak aynı sınıf içinde farklı öğrenci seviyelerini barındırmak mümkün olabiliyor.

### Malzeme listesi:

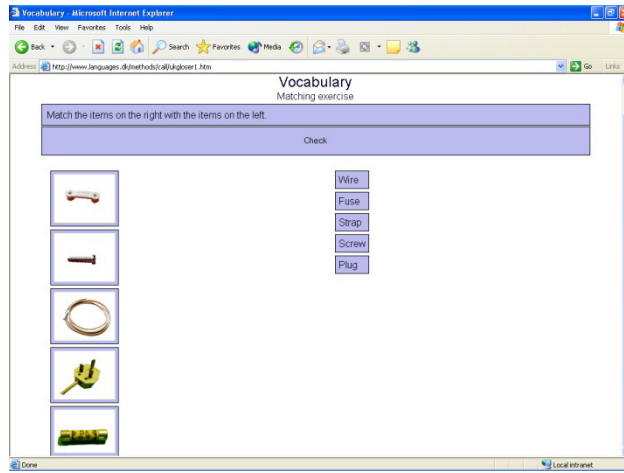
- elektrik prizleri; İngiliz prizi olursa daha iyi olur çünkü bunlar daha karmaşık
- esnek kablo
- tornavidalar
- tel makası
- kablo sıyrıcı (eğer yoksa tel makası da kullanılabilir)

### Ders planı

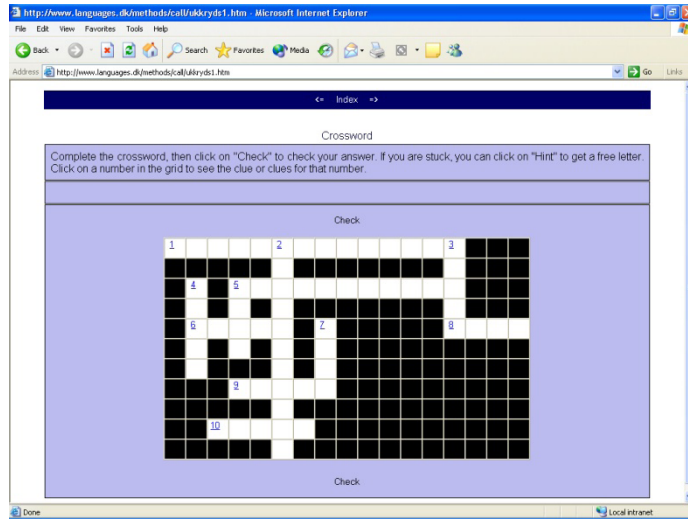
1. Öğrencilere CALL malzemeleri gösterilir – bu çalışmada video ve metin içeren bir web tabanlı uygulama – bunu <http://www.languages.dk/online/en/plug.htm> adresindeki alıştırmalar takip eder.
2. öğrenciler aşağıdaki aktiviteleri yaparak bir web tabanlı multimedya malzemesi üzerinde çalışırlar:

The screenshot shows a web browser window with a video player on the left and search results on the right. The video player is titled 'Wiring a Plug' and shows a person's hands working on a red plug. The search results are from the Oxford Learner's Dictionary and include the definition of 'plug' and 'electrical equipment'.

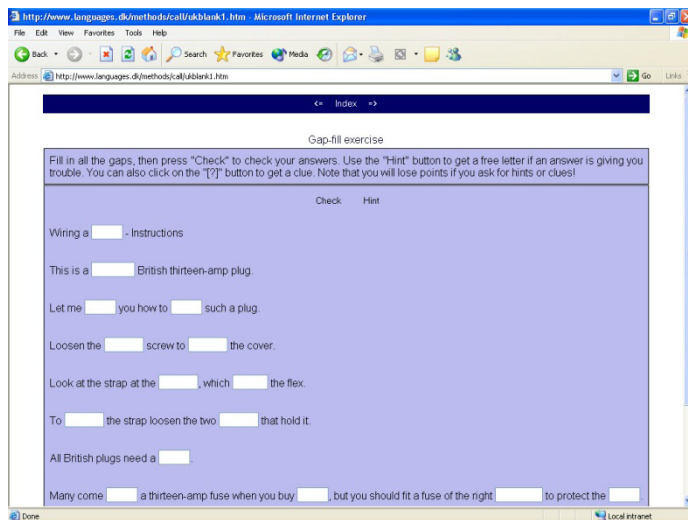
- a. bir İngiliz prizinin nasıl bağlanacağı konusunda yönergeler veren videoyu izlerler. Videoyu dinlerken metni okurlar. Bittiğinde “Sonraki” tuşuna basarlar.



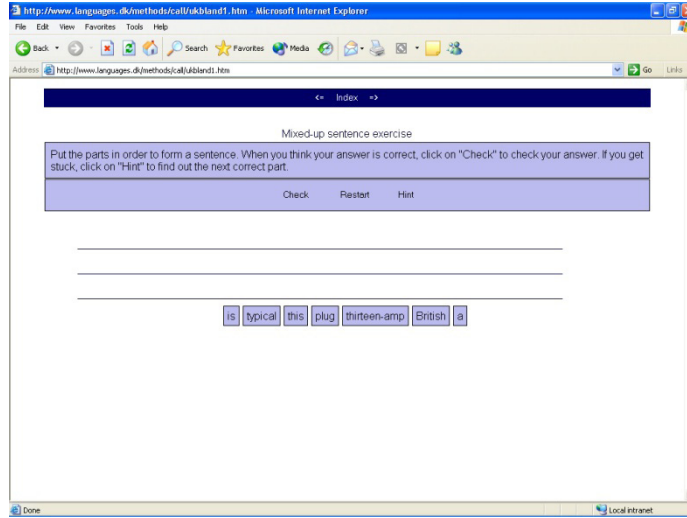
b. Teknik kelimeleri öğrenmek için kelimeleri alet resimlerinin yanına yerleştirirler



c. Teknik kelimeleri içeren çapraz bulmacayı tamamlarlar.



d. Video metnindeki "eksik kelimeleri tamamlayın" alıştırmalarını yaparlar



e. Yönergeleri yapabilmek için “karışık kelimeler” alıştırmalarını tamamlarlar.

3. Öğrenciler bilgisayardaki işi bitirdikten sonra – öğrencilerin aynı anda bitirmesini beklememeyi unutmamalı – aynı yönergeleri yazılı olarak verin. Metinler <http://www.languages.dk/methods/materials.html> adresinden indirilebilir.

4. Öğrenciler çiftler halinde çalışırlar A öğrencisi B öğrencisine İngiliz prizinin nasıl bağlanacağını anlatır. B öğrencisi, dil konusunda A öğrencisine yardım edebilir ancak A öğrencisinin kendisine söylemediği hiçbirşeyi yapamaz. Metin destekleyici yardım olarak kullanılabilir ancak öğrenciler bundan kaçınmalıdır.



5. öğrenciler rolleri değişir ve yukarıdaki aktiviteyi tekrar ederler.