



**Ders Yazılımlarını  
Değerlendirme Yaklaşımları**

**Seher ÖZCAN**



## Konular

- Ders Yazılımları Değerlendirme Yaklaşımları
- Değerlendirmede Yöntem ve Yaklaşımlar
- Eğitim Yazılımlarının Değerlendirilmesi
  - Genel
  - Motivasyon





# 1. Ders Yazılımları Değerlendirme Yaklaşımları

- Ölçme kavramı olarak değerlendirme; ölçme sonuçlarını bir ölçüte vurarak bir değer yargısına varma işidir.
- Değerlendirme ayrıca; uygulamanın belirlenen amaca yönelik gereksinimleri karşılayıp karşılamadığının test edilmesi ve programı hedef kitle için faydalı hale getirecek, ihtiyaç duyulan gelişmelerin önerilmesi olarak da tanımlanmaktadır.

Değerlendirme sürecinde ölçüm, ölçüt ve işlem olmak üzere üç temel ölçüt bulunmaktadır.



Eğitimde değerlendirme bir amaç değil, sağlıklı sonuçlara ulaşabilmek için bir araçtır.





# 1. Ders Yazılımları Değerlendirme Yaklaşımları

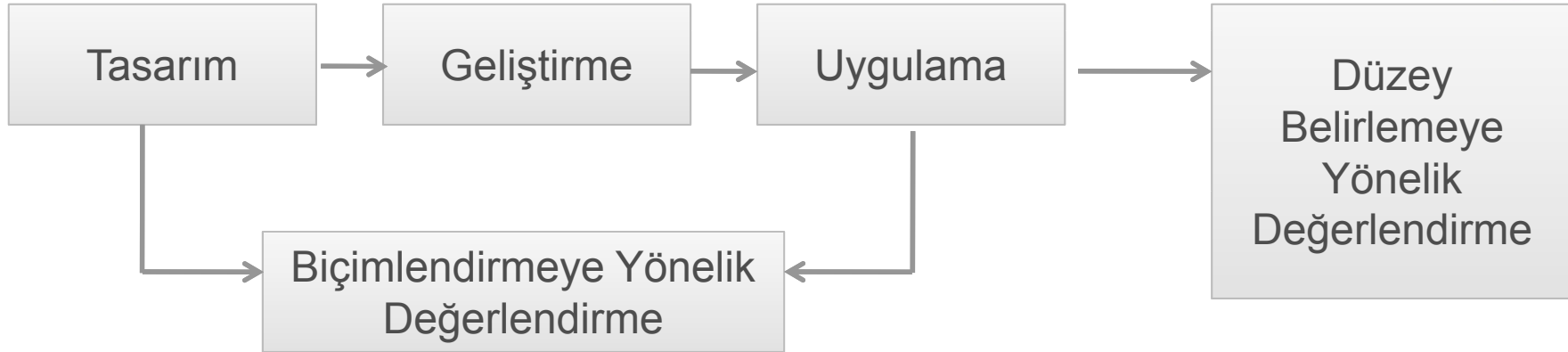
Ders yazılımlarının değerlendirilmesinde iki temel yaklaşım kullanılmaktadır. Bunlar;

- Biçimlendirmeye Yönelik Değerlendirme (Formative Evaluation)
- Düzey belirlemeye yönelik değerlendirme (Summative Evaluation)



# 1.1 Biçimlendirmeye Yönelik Değerlendirme (Formative Evaluation)

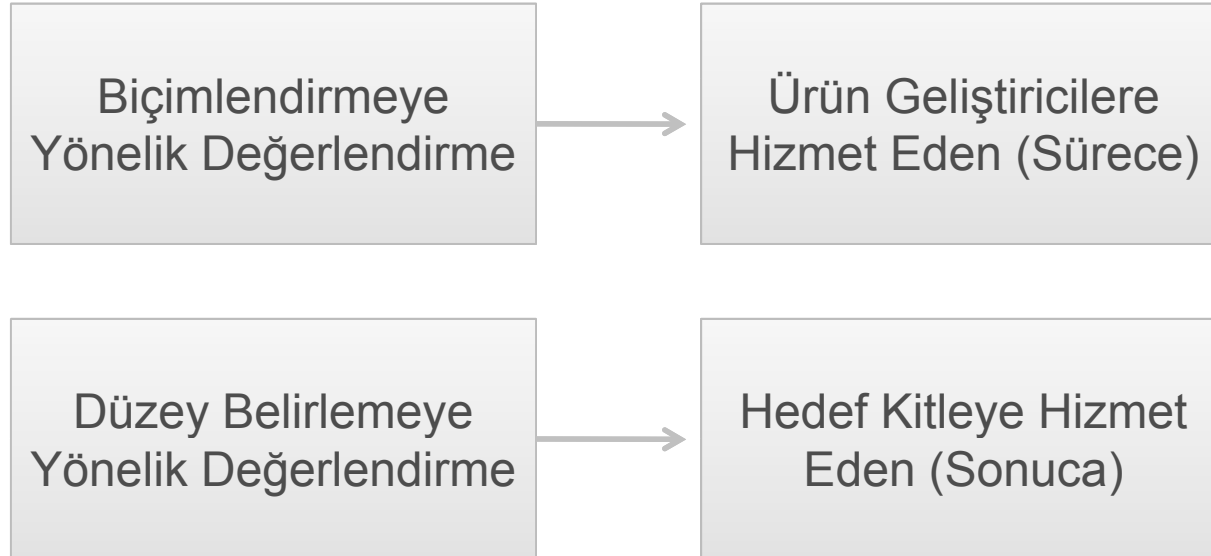
- Biçimlendirmeye yönelik değerlendirme; bir ders yazılımının tasarım, geliştirme ve uygulama aşamaları boyunca sürekli olarak uygulanan bir değerlendirme biçimidir. Burada amaç yazılımda bu aşamalar esnasında karşılaşılan sorunları gidermektir.





## 1.2 Düzey Belirlemeye Yönelik Değerlendirme (Formative Evaluation)

- Düzey belirlemeye yönelik değerlendirme, tasarım sürecinin sona ermesi ve yazılımın kullanıcılara sunumu ile başlayan bir uygulamadır. Burada gerçek kullanıcılar tasarlanan sistemin işleyişi ile ilgili bir takım önerilerde bulunurlar.







## 2. Deęerlendirmede Yöntem ve Yaklaşımlar

Deęerlendirmenin saęlıklı yapılabilmesi amacıyla yazılım deęerlendirmede kullanılan yaklaşımları;

- Dolaylı Deęerlendirme,
- Doęrudan Deęerlendirme,
- Tümleşik Deęerlendirme olmak üzere üç başlık altında toplamak mümkündür.





## 2.1 Dolaylı Değerlendirme

- Kalite göstergelerini doğrudan belirleme olanağı olmadığı için dolaylı olarak isimlendirilmektedir.
- Ders yazılımlarını değerlendirmede kontrol listeleri kullanılmaktadır. Belirtilen şablona uygun olan yazılım “Kaliteli”, uygun olmayan ise “Kalitesiz” olarak nitelenmektedir.

- Boyuta Dayalı Değerlendirme,
- İlkeye dayalı Değerlendirme,
- Standarda dayalı değerlendirme olmak üzere üç teknik kullanılmaktadır.







## 2.1 Dolaylı Değerlendirme

### Boyuta Dayalı Değerlendirme

Ders yazılımının; bilgisayarın eğitsel özelliklerinden yararlanma, ekran düzeni, öğretim tasarımının uygunluğu, fiyat, süre, içerik ve ölçme değerlendirme uygunluğu gibi belirli değerlendirme noktaları belirlenir. Daha sonra belirlenen bu noktalara göre yazılımın sorgulaması işlemidir.

### İlkeye Dayalı Değerlendirme

Sadece ekran değerlendirme değil; amaçların ifade edilişi, kullanıcıya uygunluğu, içerik düzeni, geribildirimlerin kullanımı, öğretim tasarımı ilkelerine, metin düzenlemesi gibi birçok noktanın göz önünde bulundurulması yapılan değerlendirme işlemidir.





## 2.1 Dolaylı Değerlendirme

### Standarda Dayalı Değerlendirme

Yazılımda sorgulanan standartların somut ve yoruma açık olması, değerlendirmenin daha nesnel olarak gerçekleştirilmesine neden olmaktadır.

Örn: **Ekranda görsel öğeler arasında rank uyumu sağlanmalıdır.** → ilkesinin sorgulanması kişiden kişiye farklılık gösterirken,

**Renk uyumunun yakalanması için zıt renkler birarada kullanılmalıdır.** → şeklinde bir ilke ile standartların sorgulanması daha somut ve nesnel olacaktır





## 2.2 Doğrudan Değerlendirme

Kalite göstergelerinin deneysel bir yaklaşımla, gerçek ortamlarda gözlenmesini ya da ölçülmesini öngörmektedir. Değerlendirmenin kapsamını belirlemek için şu sorulara yanıt aranmaktadır.

- Yazılım öğretici özelliği taşımakta mıdır?
- Yazılımın öğretici özeliğinden ne kadar emin olunabilir?
- Yazılımda içeriğin aktarımı amacıyla hangi yöntem kullanılmaktadır?
- Yazılım sayesinde öğrenciler ne oranda öğrenme gerçekleştirmişlerdir?
- Yazılım Öğrenme üzerindeki etkisi diğer yazılımlarla karşılaştırıldığında yeterli midir?



Doğrudan değerlendirme yönteminde güvenilirlik yüzdesi dolaylı değerlendirmeye göre daha fazladır denilebilir.



## 2.3 Tümüleşik Deęerlendirme

Her iki yaklaşımlarının karması olan bu yaklaşım;

• Dolaylı ve doğrudan deęerlendirmenin sınırlılıklarından korunarak mevcut avantajlardan yararlanma ilkesine dayanmaktadır.

• Dolaylı ve doğrudan deęerlendirmenin birlikte kullanılmasını öngörmekte ancak toplamı anlamına gelmemektedir.

• Mümkünse doğrudan deęerlendirme, gerektięi durumlarda dolaylı deęerlendirme yaklaşımını öngörmektedir.

• Kalitenin tüm boyutlarıyla ve güvenilir bir şekilde deęerlendirmesini öngörmektedir.



### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi

#### Teknik Özellikler

- \* Kullanılacak yazılım için gerekli olan minimum özelliklere sahip olmalıdır.
- \* Eğitim yazılımının bilgisayara yüklenmesi kolay olmalıdır.
- \* İstenen ekranlara ulaşmak çok fazla zaman almamalıdır.
- \* Menüler, kullanılan araçlar tüm ekranlarda aynı işlevi yerine getirmelidir.
- \* Yazılımın içinde yer alan ve yazılımın çalışmasını sağlayan dosyalara çocukların bilerek ya da hatayla ulaşmaları engellenmiş olmalıdır.





### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi

- ★ Yazılım üzerinde çalışılan etkinliklerin kaydedilmesine ve çıktılarının alınmasına olanak sağlamalıdır.
- ★ Yazılım hem kişisel bilgisayarlarda, hem laboratuvarlarda hem de ağ üzerinde çalışacak şekilde tasarlanmış olmalıdır.
- ★ Yazılım hem kişisel bilgisayarlarda, hem laboratuvarlarda hem de ağ üzerinde çalışacak şekilde tasarlanmış olmalıdır.





### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi



#### Öğrenci Düzeyine Uygunluk

\* Yazılım tarafından öğretilen kavram ya da beceriler hedef kitlenin yaşına uygun olmalıdır.



\* Öğretim yöntemi çocukların gelişim düzeyine uygun olmalı, gereksinimlerine yanıt verebilmelidir.

\* Gerektiğinde farklı gelişim düzeylerindeki çocuklar yazılımı kullanabilmelidir.





### 3. Eđitim Yazılımlarının Genel Deęerlendirilmesi

#### **Kullanım Kolaylıęı (Uygulamaya Teşvik)**

- \* Baęımsızlık duygusu
- \* Çocuklar yazılımı mümkün olan en az yardımla çalıştırıp kullanmalıdırlar.
- \* Yazılımın menü ve işlevleriyle ilgili ek bilgiler ve görsel anlatımlar yer almalıdır.
- \* Ekrandaki nesnelere çocuęun fareyi kullanarak etkileşimde bulunabilmesine olanak sağlamalıdır.
- \* İçerikteki yeni bilgi ve beceriler çocukların düzeylerinin üzerine ilişki kurarak yapılandırabilecekleri bir düzende verilmelidir.
- \* Öğrenci uygulamaya çeşitli aşamalarla teşvik edilmeli.



### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi

#### Güçlük Düzeyi

- ★ Hedef kitlenin bilişsel, fiziksel ve dil özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır.
- ★ İçerikteki yeni bilgi ve beceriler çocukların düzeylerinin üzerine ilişki kurarak yapılandırabilecekleri bir düzende verilmelidir.
- ★ Çocuklar yazılımın güçlük düzeyini kendileri ayarlayabilmelidirler.
- ★ Ders süresi yazılımın sunduğu içeriğe ve güçlük düzeyine uygun olmalıdır.





### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi

#### Öğrenciye Uyarlanabilirlik

- ★ Eğitim yazılımı dünya kültürlerinin çeşitliliğini yansız bir şekilde yansıtmalıdır.
- ★ Yazılım belli bir bakış açısı ve önyargıyla tasarlanmamış olmalıdır.
- ★ Yazılımda değişik dil seçenekleri kullanılabilirliklidir.



### 3. Eğitim Yazılımlarının Motivasyonsal Değerlendirilmesi

Motivasyon, bireyin gereksinim ve isteklerinin onun davranışının yoğunluğu ve yönüne olan etkisidir. İçsel bir süreç olan motivasyon zamanla öğrencilerin belli bir davranışın göstermesinin bu davranışı göstermese de öğrencinin kendi kendine kılavuzlanmasını ve etkinliğe devam etmesini sağlamaktadır.





### 3. Eğitim Yazılımlarının Motivasyonsal Değerlendirilmesi

Bilgisayarda, öğrenci kontrolü olanağı verilmesi, öğrencilerin ilgilerini ve motivasyonunu artırarak, güdülemeyi sağlar.

**Gerçek ve dışarıdan (geçici) gelen motivasyon**

**Gerçek güdüleme:** Öğrencide mevcut düşüncelerin ortaya konulması ve öğrencinin doğal olarak öğretim süreci içinde güdülenmesini sağlar.

**Geçici Güdüleme:** Öğrencinin bazı işleri yapabilecek şekilde ödüllendirilmesini ve öğrencilerin istekli davranmasını sağlayıcı düşüncelerin oluşmasıdır.



### 3. Eğitim Yazılımlarının Genel Değerlendirilmesi

#### Güdülenme

\* Çocukların gelişim özelliklerini dikkate alan yazılımlarda, asıl ödül, çocukların yazılımdan ve öğrendikleri içerikten zevk almalarıdır.

\* Kullanım sırasında ya da etkinliklerde herhangi bir hata yaptıkları zaman, çocuklar hata yaptıkları ve bu hataların nedenleri konusunda bilgilendirilmeli ve yönlendirilmelidirler.

\* Yazılım öğrencide merak uyandırmalı.

\* Geribildirim için sadece metinler değil, ses ve grafik unsurları da uygun şekilde kullanılmalıdır.