

## ÖĞRENME-ÖĞRETİM ORTAMLARINDA YAYGIN OLARAK KULLANILAN ARAÇLAR

### A.Görsel araçlar

#### 1-Ders Kitapları

Öğretim programına uygun biçimde hazırlanmış basılı gereçlere ders kitabı denir. Ders kitapları öğrencilere derslerle ilgili tüm temel bilgiler verir.

#### 2-Yazı ve gösterim tahtaları

Manyetik Tahta, Sınıf Tahtası, Elektronik Tahta

#### 3-Resimler

Levhalar, Afişler, Grafikler

#### 4-Gerçek eşya ve modeller

Basitleştirilmiş modeller, Büyütülmüş ve küçültülmüş modeller.

#### 5-Yansıtıcılar (Projektörler)

**Tepegöz:** Saydam bir unsur olan asetat üzerindeki bilgileri yansıtır.

**Projektör:** Fotoğraf negatiflerini yansıtır.

**Data Show:** Bilgisayardaki görüntüleri tepegöz üzerinden yansıtır.

### B. İşitsel araçlar

Radyo, Teyp..

### C. Görsel-İşitsel araçlar

Videometin, Etkileşimli video...

### Materyal Tasarlama süreci

- Hedefin analizi yapılır
- Uygun yöntem, teknik ve strateji belirlenir.
- Araç, gereç ve teknoloji seçilir.
- Materyal hazırlanır.

## GÖRSEL MATERYALLERİ TASARLAMA

### Tasarım Öğeleri

## 1. Çizgi

Gözü belirli bir alana doğru çeken tek boyutlu bir araçtır. Çizgiler yatay, dikey veya eğik kullanılır.

## 2. Şekil

Bir yüzey üzerindeki iki boyutlu biçimlerdir.

## 3. Alan

Materyallerde alan açık ve kapalı olmak üzere ikiye ayrılır. Bir materyalde yazı ve resim olan alanlar açık alan, olmayanlar ise kapalı alandır. Materyallerdeki en dikkat çekmesi gereken öge sol üst köşeye yerleştirilmelidir.

## 4. Boyut

Bir şeklin boyutu her zaman görecelidir bu yüzden bir şeklin boyutuna bakarken çevresindeki öğelere dikkat ederiz.

## 5. Doku

Doku üç boyutlu nesne ve materyalleri dokunma duyusuyla hissetmememizi sağlar.

## 6. Renk

**Kırmızı**, **sarı** ve **mavi** ana renkler; **turuncu**, **mor** ve **yeşil** ise ara renklerdir. Yine **mavi**, **yeşil**, **mor** soğuk renkler, **kırmızı**, **turuncu** ve **sarı** ise sıcak renklerdir. Görsellerde zemin ve figür (şekil, yazı, grafik) rengi zıt olmalıdır.

## Tasarım İlkeleri

### Bütünlük

Bir görsele pek çok ögeyi gelişigüzel yerleştirmek yerine oklarla veya çizgilerle anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde yerleştirilmeli.

### Denge

Öğelerin ağırlıklarının tüm taraflara eşit dağıtılmasıdır. İki tür denge vardır. Formal (simetrik) ve informaldır. (asimetrik)

### Vurgu

Ok gibi araçlar kullanarak, önemli öğeler için parlak renkler kullanarak, temel ögeyi Daha büyük yaparak istenilen vurgulanabilir.

## Hizalama

Yatay ya da dikey hizalanan bilgiler daha kolay öğrenilir ve hatırlanır.

## Yakınlık

Birbiri ile alakalı öğeler yakınlaştırmalı, farklı mesajlar veren öğeler uzak durmalıdır.

## Devamlılık

Bir öge, görselde tekrar tekrar kullanılmasıyla konsept oluşturulur.

## YAZILI MATERYALLERİN HAZIRLANMASI

Öğretmenler tarafından hazırlanan yazılı materyallerin görsel tasarım öğelerine göre oluşturmalıdır.

- Hep aynı yazı tipi kullanılmalıdır.
- Anlatım görsellerle desteklenmeli
- Önemli bilgilere dikkat çekmek için bold, italik ya da altını çizme gibi biçimler kullanılmalı
- Paragraf arası boşluklar, satır arası boşluklardan geniş olmalıdır.
- Uzun paragraflarda sayfa tek sütun olarak kullanılmalıdır.
- Anlatım, yaş grubuna uygun olmalıdır.

## EĞİTİMDE BİLGİSAYAR KULLANIMI

### Alıştırma ve tekrar

Konuların tekrarını yaparak öğrenilenlerin kalıcılığını sağlar.

### Birebir öğretici

Öğrenci kendi hızına göre çalışır.

### Problem çözme

Öğrenciler gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri problemleri çözmeyi öğrenirler ve deneyim kazanırlar.

### Benzetim (Simülasyon)

Riskli olayların gerçek gibi yapay ve sanal ortamda oluşturularak, bilgi ya da beceri kazandırmayı sağlayan yazılımlardır.

### Değerlendirme

Öğrencilere ürün ve sürece yönelik düzeyleriyle ilgili geri bildirim sağlar.

## Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin önceden öğrendikleri bilgileri pekiştirmelerini sağlar.

## YAŞANTI KONİSİ (EDGAR DALE)

Eğitim yaşantılarını seçme ve eğitim durumlarını düzenlemede eğitimcilere yardımcı bir modeldir.

