

ALTERNATİF İLETİŞİM SİSTEMİ İŞİTME ENGELLİLER İÇİN

ALİS

ÖĞRETMEN KİTABI 2016

www.alis.org.tr

1400'ün Üzerinde Grafik Sembol
Animasyonlar
Esnek Materyal Hazırlama Ortamı
BEP Hazırlama Aracı
Sesler ile Çalışma İmkanı
Basılı Materyaller
Etkileşimli Oyunlar

Hayat Bilgisi, Türkçe ve Matematik Kazanımlarına Uygun;

01 Animasyonlar
02 Etkileşimli oyunlar
03 Çalışma kağıtları
04 Resimli hikayeler

KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ 1955

"İŞİTME ENGELLİLER İÇİN" ALTERNATİF İLETİŞİM SİSTEMİ

ALİS

ALİS grafik sembollerden oluşan ve konuşmayı iletişim aracı olarak kullanamayan bireyler için alternatif bir öğretim aracıdır.

Bu sistem, Türkçe için alternatif iletişim aracı olarak sunulan bir grafik sembol sistemidir. 1000'in üzerinde sözcük için standart grafik semboller barındıran ve hali hazırda çalışmalarına devam edilen sistemde yeni kelimeler, hikâyeler, ders içinde ve dışında kullanılması planlanan materyaller ve esnek içerik oluşturmanıza izin veren ortamlar bulunmaktadır.

Bu kitapçık, sistemdeki araçlar, materyaller ve nasıl kullanılabileceklerine dair anlatım ve örnekler içermektedir.

www.alis.org.tr

İÇİNDEKİLER

ARAÇ-GEREÇLER (MATERYALLER) _____ 3

Grafik Semboller _____ 3
Hikâye Metni _____ 3
Resimli Hikaye / İçerik _____ 3
Animasyon _____ 4
Grafik Sembol Kartı Çalışması (Basılı ya da Sanal) _____ 4
Çalışma Kâğıtları / Basılı Materyaller _____ 5
Etkileşimli Materyaller _____ 6
Serbest Metin Hazırlama Editörü _____ 8
AlisYAZAR _____ 9

MATERYALLERE ERİŞİM _____ 11

MATERYALİNİZİ OLUŞTURUN _____ 12

ALİSYAZAR İLE BİRSEYSEL EĞİTİM PLANI (BEP) HAZIRLAMA _____ 15

ARAÇ-GEREÇ ve YÖNTEM-TEKNİKLERİN SINIFLARDA KULLANILABİLECEĞİ DURUMLAR _____ 17

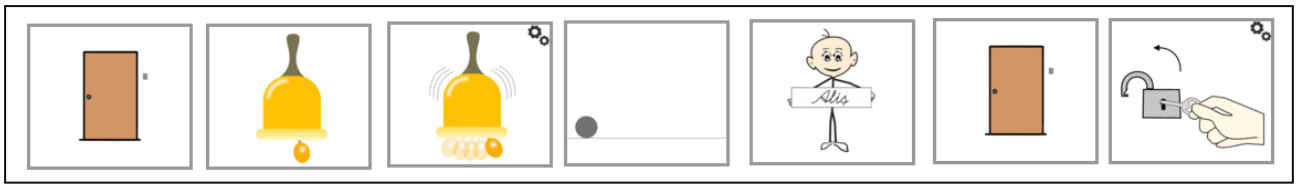
DERS İÇİ UYGULAMALARDA ALİS KULLANIMI (BEP İÇİN ALİS) _____ 19

ÖRNEK BİR DERS İŞLENİŞİ _____ 20

ARAÇ-GEREÇLER (MATERYALLER)

Grafik Semboller

Kelimelerin grafik şeklindeki karşılıklarıdır.



Şekil 1 "Kapının zili çaldı. Aliş kapıyı açtı"

Hikâye Metni

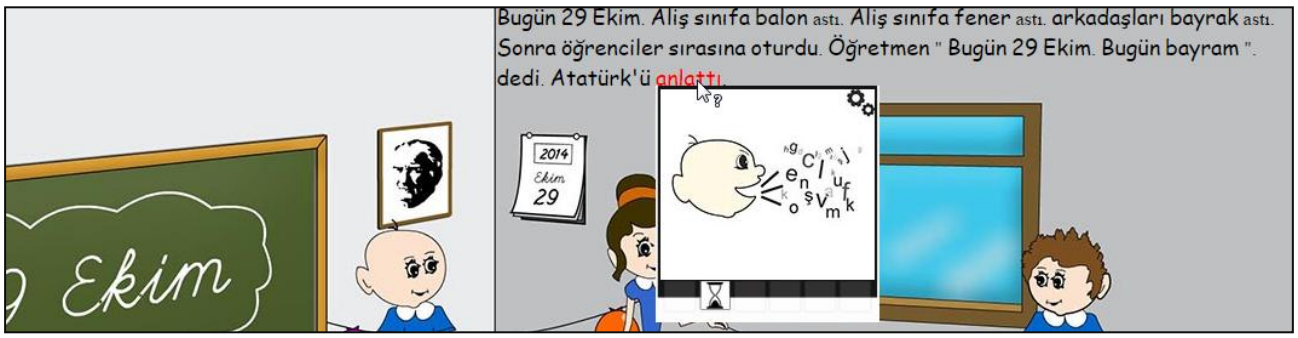
Bir ya da daha fazla kazanıma yönelik oluşturulmuş metindir. Hikâye içerisinde öğrencilerin yeni öğrenecekleri ya da daha önce öğrendikleri kelimeler yer alabilmektedir. Hikâye içerisindeki cümleler 3-4 kelimeden oluşmakta ve cümle içerisindeki kelimeler en az sayıda ek içerecek şekilde kullanılmaktadır.

> *"Aliş duş çık. önce el havlu ile kurula. sonra saç kurutma makine priz tak. Aliş oda gir. kardeş kibrit ile oyna. kibrit kardeş el al. Aliş mutfak gir. yer bir bıçak gör. bıçak yer al. ev zil çal. Aliş kapı git. Aliş önce sor kim o. sonra Aliş kapı delik bak. anne kapı aç."*

> *"Aliş duştan çıktı. Önce ellerini havlu ile kuruladı. Sonra saç kurutma makinesini prize taktı. Aliş, odaya girdi. Kardeşi kibrit ile oynuyor. Kibriti kardeşinin elinden aldı. Aliş, mutfağa girdi. Yerde bir bıçak gördü. Bıçağı yerden aldı. Evin zili çaldı. Aliş kapıya gitti. Aliş önce sordu: "Kim o?" Sonra Aliş kapı deliğinden baktı. Annesine kapıyı açtı."*

Resimli Hikaye / İçerik

Resimli hikâye veya içeriklerde fare ile kelimelerin üzerine geldiğinizde grafikleri gözüken yapıya sahip materyallerdir. Akıllı tahta veya projeksiyon ile sınıf içinde çeşitli etkinliklerde kullanılabilecek bu uygulama, site ana sayfasındaki bazı hikayelerde hazır olarak sunulmakta ayrıca öğretmenin basit bir şekilde kendi ekleyeceği içerikler için ise otomatik olarak oluşturulmaktadır.

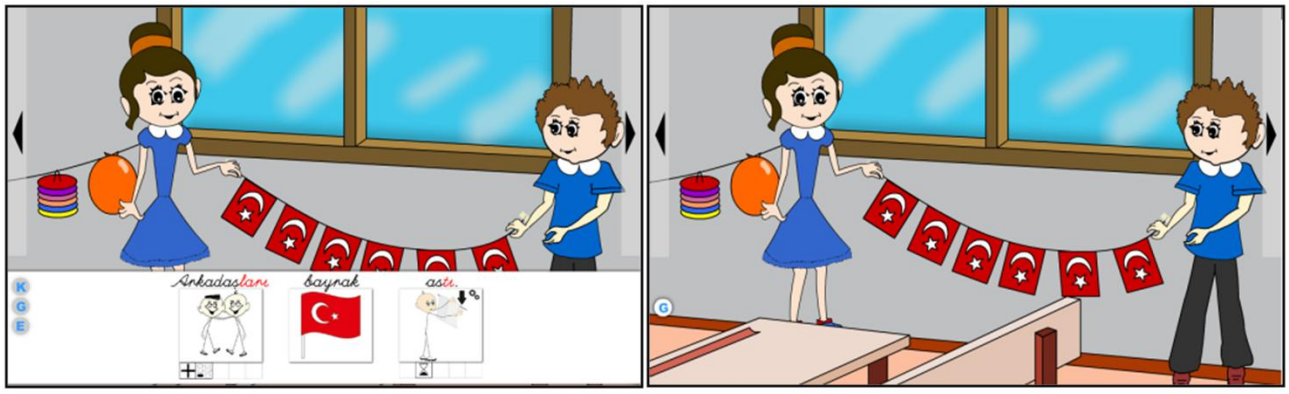


Şekil 2 Cumhuriyet Bayramı resimli hikaye materyali

Animasyon

Hikâyenin canlandırılmasıdır. Öğrencilerin dikkatlerini çekmek, kelimelerle daha iyi bağlantı kurulmasını sağlamak, hatırlamayı kolaylaştırmak ve ilgili kazanımları somutlaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. Animasyonda yer alan karakter ve nesneler ALİS Grafik Sembol Kütüphanesinde yer alan görseline yakın bir biçimde tasarlanmıştır. Animasyonlar sadece sitemizin ana sayfasında bulunan hazır hikâyelerde sunulmakta ancak öğretmenlerimizin kendi oluşturacağı içerikler için otomatik bir şekilde **oluşturulamamaktadır**.

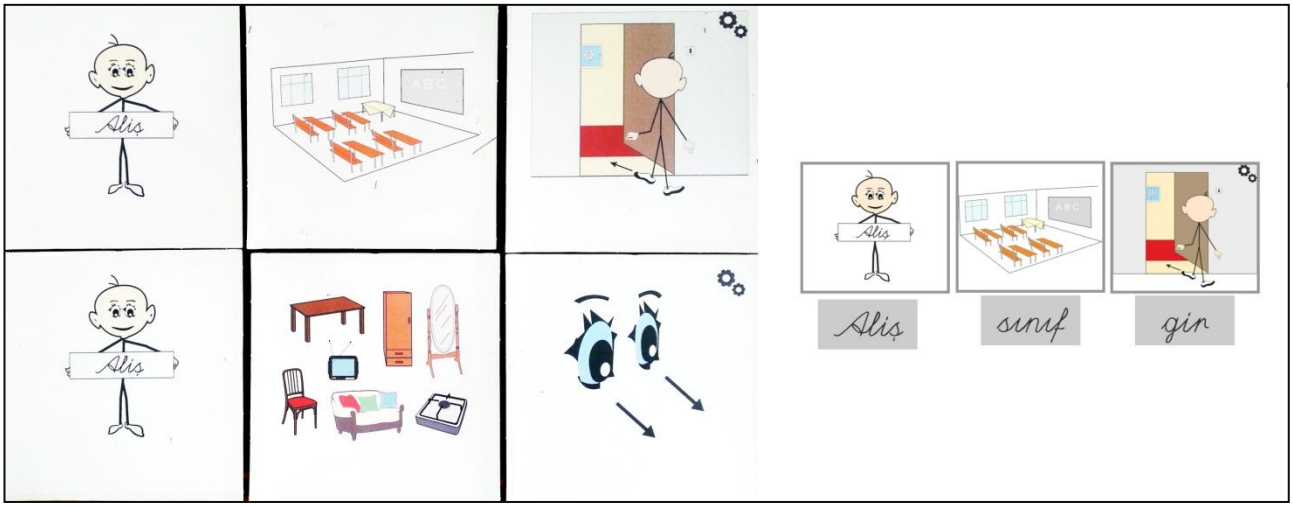
Animasyonlar, kavramların ve olayların daha iyi anlaşılabilmesi için sınıf içinde ve dışında izletilebilmektedir. Animasyonların ekranlarında ALİS grafik kütüphanesi, ekler ve kelimler ile desteklenmiş alt yazı sistemi de bulunmaktadır. İstenildiği zaman grafik (G), kelime (K) ve ekler (E) açılarak hikâyenin gidişatı bu araçlarla da takip edilerek öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağlanabilmektedir.



Şekil 3 Bir hikayeye ait animasyon görüntüsü

Grafik Sembol Kartı Çalışması (Basılı ya da Sanal)

Hikâyede geçen her bir kelimenin grafik sembol karşılığının kartlara basılmış ya da akıllı tahta üzerinde tasarlanmış şeklidir. Öğretmen bu kartları istediği sıraya dizerek hikâyeden farklı cümleler oluşturabilmekte, ayrıca bu kartlar aracılığı ile sınıf içi soru-cevap veya farklı etkinlikler gerçekleştirebilmektedir.



Şekil 4 Mıknatıslı kartlara basılmış grafikler (Solda). Web sayfası üzerinde kullanılabilecek magnet uygulaması (Sağda)

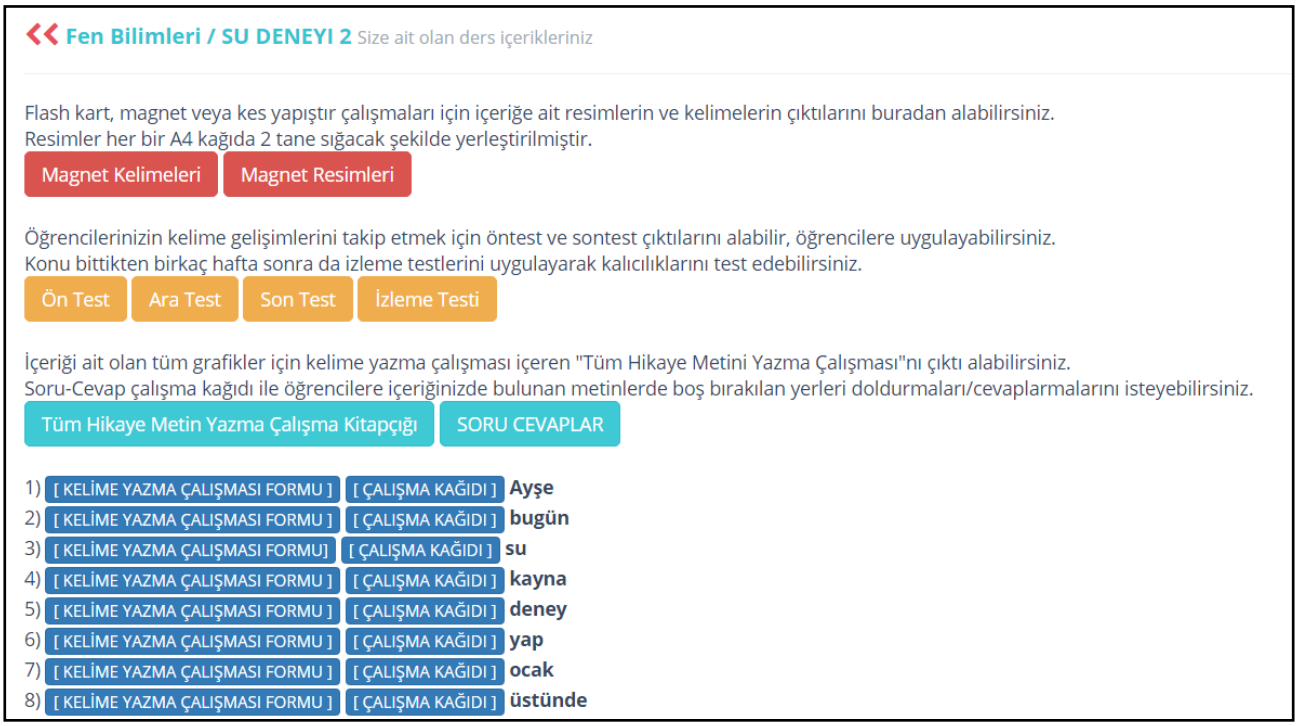
Çalışma Kâğıtları / Basılı Materyaller

Öğrencilerin öğrendikleri kelimeleri ve grafik sembollerini pekiştirmeleri amacıyla tasarlanmışlardır. Grafik sembolüne bakıp kelime yazma, kelime harflerini tamamlama, harfleri uygun sıraya dizme, grafik sembolü-kelime eşleştirme gibi birçok çalışmayı içermektedir.

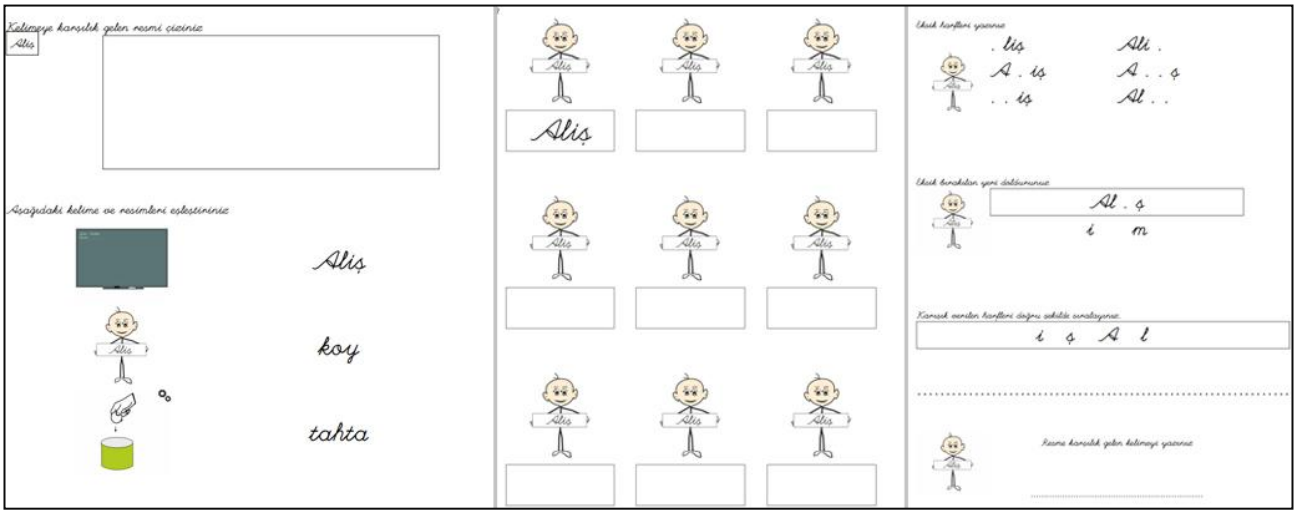
Basılı materyaller sınıf içinde ve sınıf dışında kullanılabilecek çıktı materyallerini barındırmaktadır. Hikâyede geçen her bir kelimeye ait **Kelime Yazma Çalışması** ve **Kelime Çalışma Kâğıdı** bulunmaktadır. Bu formlar öğrenciye dağıtılarak veya sınıfta projektör veya akıllı tahta yardımı ile yansıtılarak ders içinde kullanılabilmektedir. Sayfada bulunan **Magnet Kelime** ve **Magnet Resimleri** ile hikâyede geçen kelime ve grafiklerin çıktıları alınıp panolara asılabilmektedir. Benzer şekilde kesme yapıştırma çalışmaları için de kullanabilmekte veya pilot çalışmalarda da yapıldığı gibi kelime ve grafikleri yapışkanlı kâğıtlara çıktı alıp mıknatıs yüzeylere sahip magnetlerin üzerlerine yapıştırarak metal sınıf tahtalarında veya metal yüzeylerde çalışmalar gerçekleştirilebilmektedir.

Ön Test ve **Son Testleri** kelimeleri öğretmenden önce ve kelimeleri öğrettikten sonra uygulanabilmekte, birkaç hafta sonra da İzleme Testlerini uygulayarak öğrencilerin kelimeleri kalıcı öğrenip öğrenmediklerini tespit edilebilmektedir.

Tüm Hikaye Yazma Kitapçığı ve **Soru Cevap Kitapçıkları** çıktı alınabilmekte veya ekrandan öğrenciler ile birlikte içeriğin barındırdığı kelimelerle yazma çalışması ve soru-cevap çalışmaları gerçekleştirilebilmektedir.



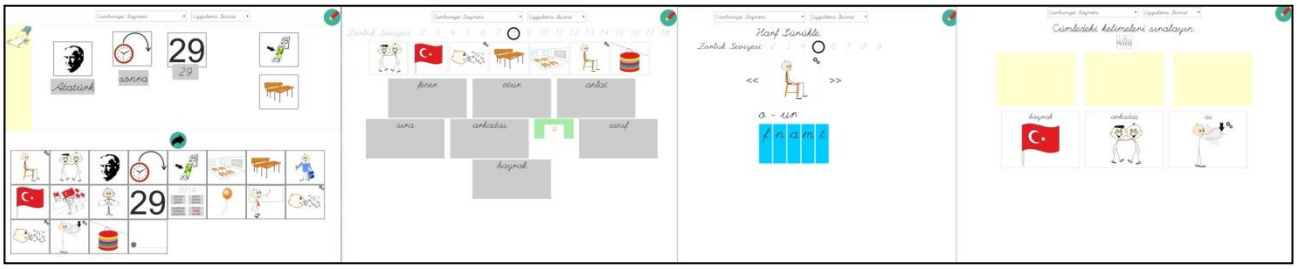
Şekil 5 Basılı materyallere ait ana ekran görüntüsü



Şekil 6 Kelime çalışma kağıdı örneği

Etkileşimli Materyaller

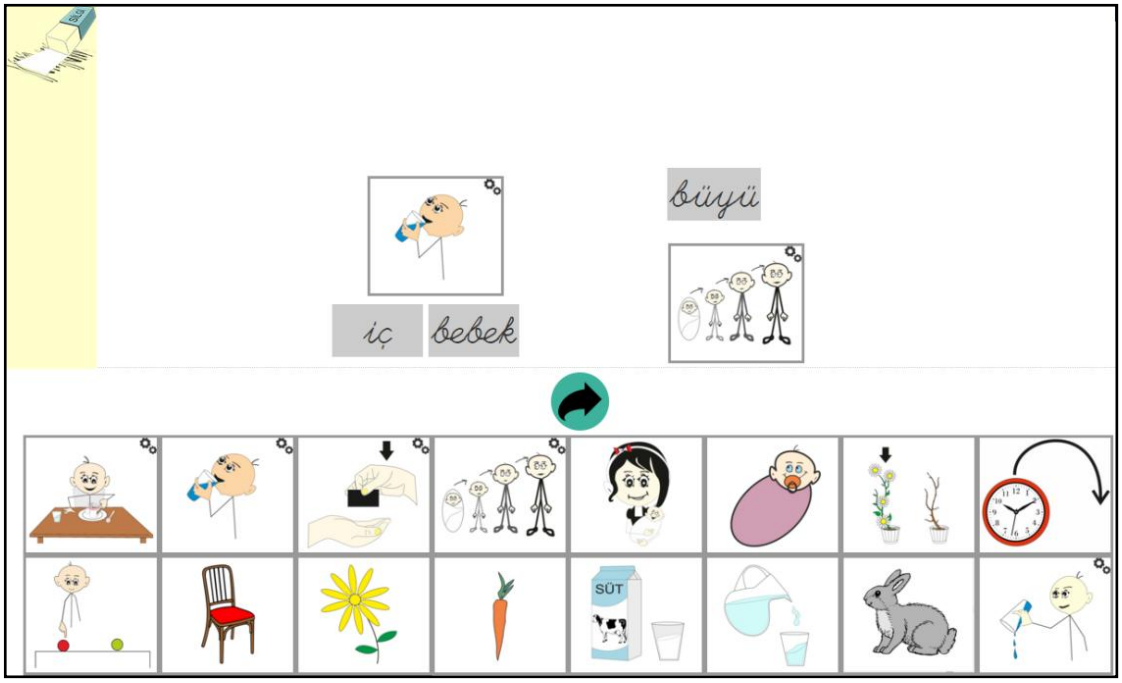
Öğrencilerin öğrendikleri kelimeleri ve grafik sembolleri eğlenerek pekiştirmeleri amacıyla tasarlanmıştır. Çeşitli zorluk seviyeleri bulunmaktadır. Etkileşimli materyaller her hikâye için Magnet Çalışması, Grafik Sürükleme, Grafik Sıralama ve Harf Çalışmasından oluşmaktadır. Yansıtıcı-PC, dokunmatik ekran ya da akıllı tahta üzerinde parmak veya fare ile sürükle bırak yardımıyla kullanılmaktadır.



Şekil 7 Soldan sağa sırasıyla; flashkart-magnet çalışması, kelime-grafik eşleştirme, harf tamamlama, sıralı cümle kurma

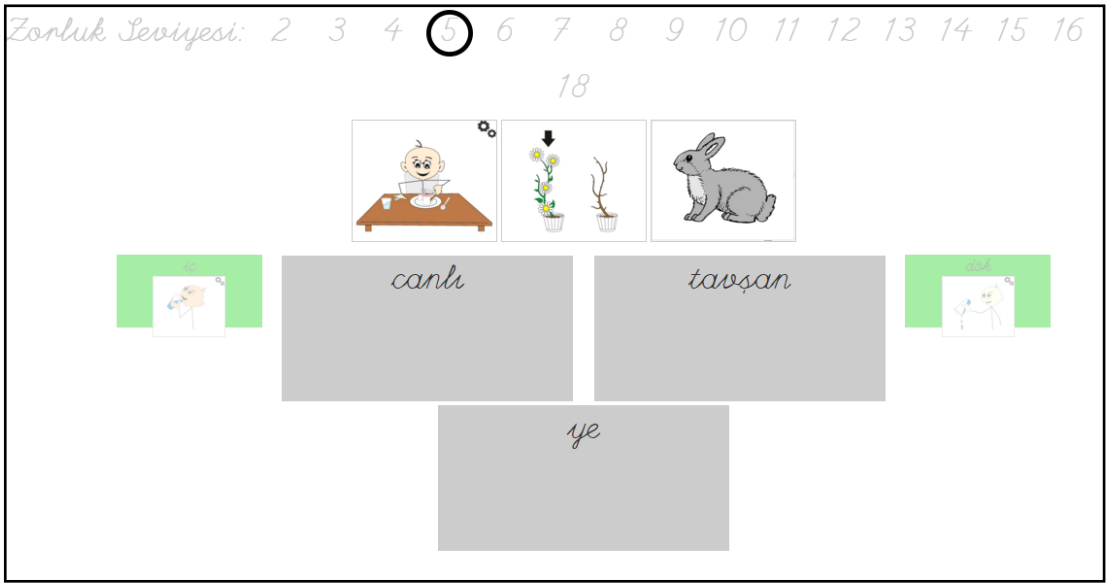
Hikayelere ait etkileşimli materyaller her hikaye için ayrı ayrı oluşturulmuş olup sınıf içinde ve dışında bilgisayar ve mobil cihazlarla, projektörle, akıllı tahtalarla ve dokunmatik ekranlarla çalışmalar yürütülebilmektedir.

1. **Magnet Çalışması**: Bu çalışmalar hikayeye ait grafik ve kelimeleri içeren bir ekran ve bu grafik ve kelimeleri sürükleyerek yerleştirebileceğiniz bir alandan oluşmaktadır. Bu etkinliği projektörden yansıtarak grafikleri ekrana sürükleyip öğrencilerden grafiğe ait kelimeyi yazmaları, grafik ve kelimeleri karışık bir şekilde alana sürükleyerek eşleştirmeleri veya kelimeleri ekrana sürükleyerek öğrencilerden o kelimelere ait grafikleri kelimelerin altına sürüklenmesi istenebilmektedir. Bu araç ile varsa akıllı tahta önünde, yoksa bilgisayar faresi yardımı ile çeşitli etkinlik ve oyunlar gerçekleştirilebilmektedir. Ayrıca ekranda bulunan silgi yardımı ile grafik ve kelimeler silinebilmektedir. Bunun için alandaki grafiği veya kelimeyi sarı renkli silme alanına sürüklenmesi veya üzerine çift tıklanması yeterlidir. Tüm sahneyi temizlemek için silgiye tıklanması gereklidir.



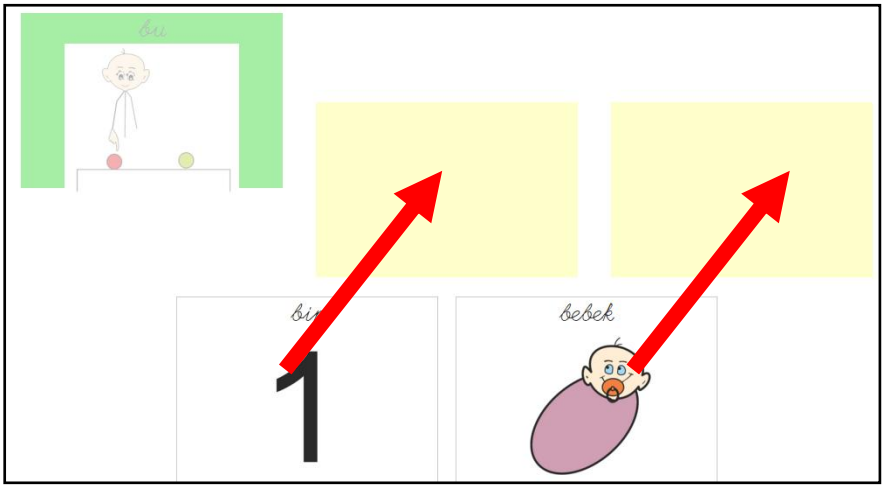
Şekil 8 Magnet (flashkart) Uygulaması

2. **Grafikleri Sürükleme**: Grafikleri sürükleme çalışması ile öğrencilerin ekrandaki grafikleri alt tarafta bulunan kelimelerin üzerine sürükleyip bırakması, yaptığı doğru yanlışa göre puan alması ile gerçekleştirilen bir eşleştirme çalışmasıdır. Zorluk seviyesini değiştirerek daha fazla eşleştirmeyi aynı anda yapılması istenebilmektedir. Bu uygulama, öğrencilerin sınıf içinde öğrenirken eğlenceli vakit geçirmesi ve rekabetçi bir ortam sağlanarak öğrenmeyi arttırma amaçlı kullanılabilmektedir. Sınıf içinde akıllı tahta varsa veya dokunmatik ekranlı bir istasyon bulunuyorsa öğrenciler ile aynı anda bir çalışma yürütülebilmektedir.



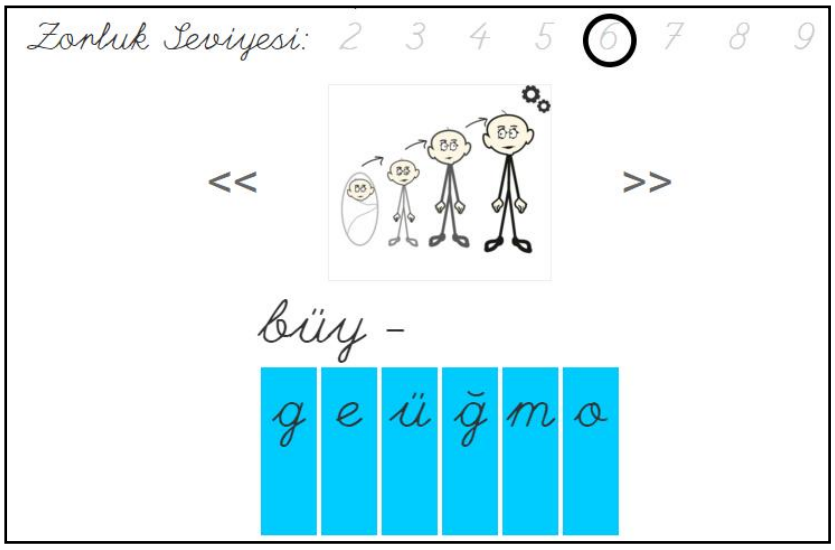
Şekil 9 Grafik sürükleme uygulaması

3. **Grafikleri Sıralama**: Hikayedeki her cümleye ait grafiklerinin doğru sıraya dizilmesi ile çalışan bu etkinlikte yine öğrencilerin ekrandaki grafikler ile anlamlı veya hikayedeki aynı cümleyi oluşturacak şekilde sıralaması istenmektedir. Grafikler yukarıdaki sarı alanlara sürüklenerek doğru/yanlış durumuna göre puan ekrana yansıtılmaktadır.



Şekil 10 Grafik sıralama / Sıralı cümle oluşturma uygulaması

4. **Harf Çalışması**: Bu etkinlikte hikayede geçen grafiklerin kelimelerinde rastgele birer harf eksiltilmiş ve öğrenciden bu eksik harfi diğer harflerin arasından yerine sürüklemesi istenmektedir. Sağ sol oklar ile sonraki ve önceki grafiğe gelinebilmektedir. Zorluk seviyesi ile harf sayıları artmakta ve doğru harfi bulmak zorlaşmaktadır. Sayfanın her yenilenmesinde veya sonraki grafiğe geçilmesinde farklı harfler gizlenmektedir.

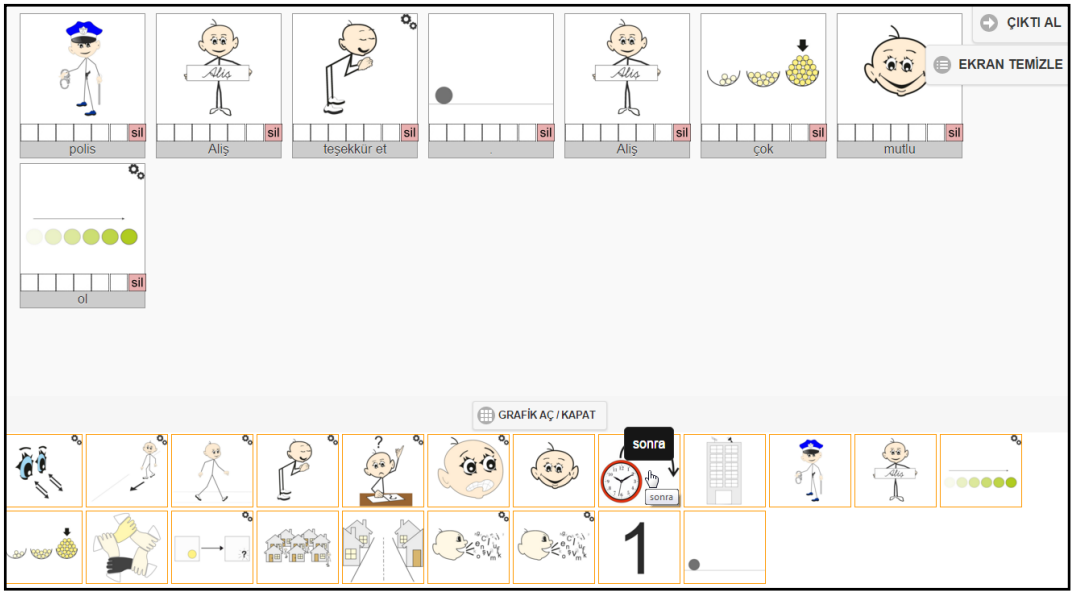


Şekil 11 Harf çalışması uygulaması

Serbest Metin Hazırlama Editörü

SME, hikâyelere ait grafikleri kullanarak yeni cümleler kurmanıza olanak veren bir araçtır. Özellikle ek öğretimine yönelik geliştirilmiştir. Öğretmenler bu uygulamada grafik semboller yardımıyla ile ekli veya eksiz kelimelerden oluşan cümleler oluşturabilmektedirler. Oluşturulan cümlelerin Türkçe metin karşılıkları varsa ekleri ile birlikte otomatik oluşturulmaktadır. Sistem oluşturulan cümlelerdeki kelimelerin sıralamasının ve ek yapılarının yeniden düzenlenmesine olanak sağlamaktadır.

SME ile yapılan çalışmaların çıktısı alınabilmekte ve sınıf içinde çalışma kağıdı olarak da kullanılabilmektedir. Ayrıca sınıf içinde öğrencilerle fare veya varsa akıllı tahta kullanarak **sıralı cümle** oluşturma ve **ekli cümle kurma** uygulamaları da yapılabilmektedir.



Şekil 12 Serbest metin hazırlama editörü

AlisYAZAR

Öğretmenlerin hızlı bir şekilde her öğrencisinin seviyesine uygun içerikler oluşturabileceği sistemdir. Alisyazar, ders içinde konu bahsi geçecek/işlenecek metin veya hikâyelerin yazılıp kaydedilmesi ile otomatik olarak oluşturulan birçok materyali öğretmenin kullanımına sunmaktadır.

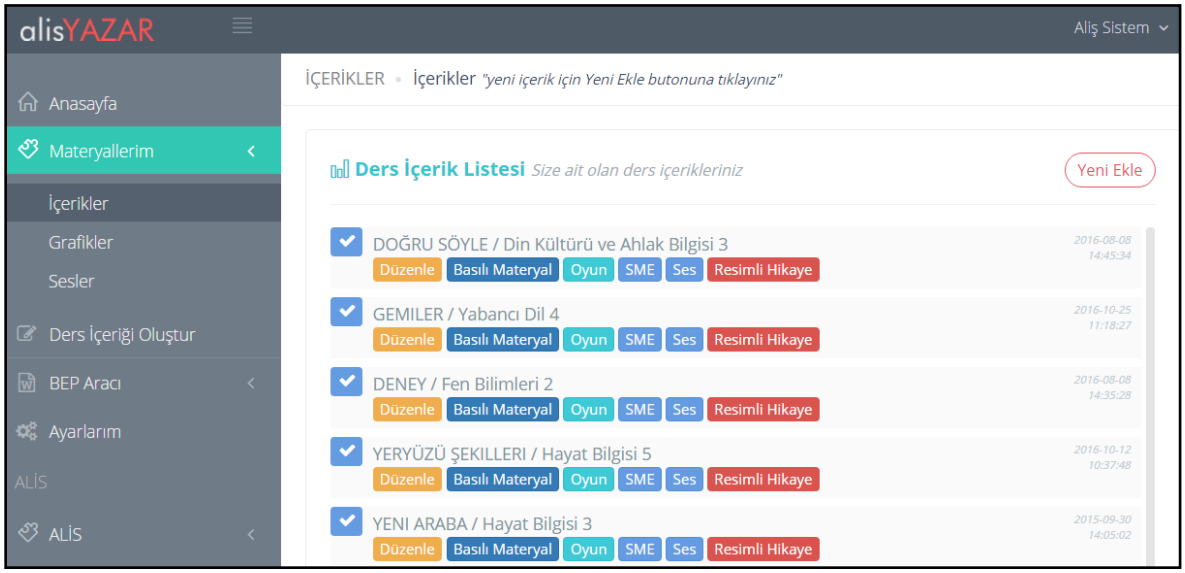
İlgili içeriğe ait otomatik olarak oluşturulan materyal ve araçların listesi şu şekildedir;

- Çalışma Kâğıtları
  - Kelime ve grafik resimleri
  - Ön, son ve izleme testleri
  - Tüm hikâye metin yazma çalışması
  - Soru cevap çalışması
  - Kelime çalışma kâğıdı
  - Kelime tekrar kâğıdı
- Etkileşimli Materyaller
  - Magnet (flashkart) uygulaması
  - Kelime-grafik eşleştirme uygulaması
  - Harf tamamlama uygulaması
  - Sıralı cümle kurma çalışması
- Resimli Hikâye
- Serbest Metin Editörü
- Ses Kaydedici (Kullanımda ve geliştirilmeye devam ediyor)

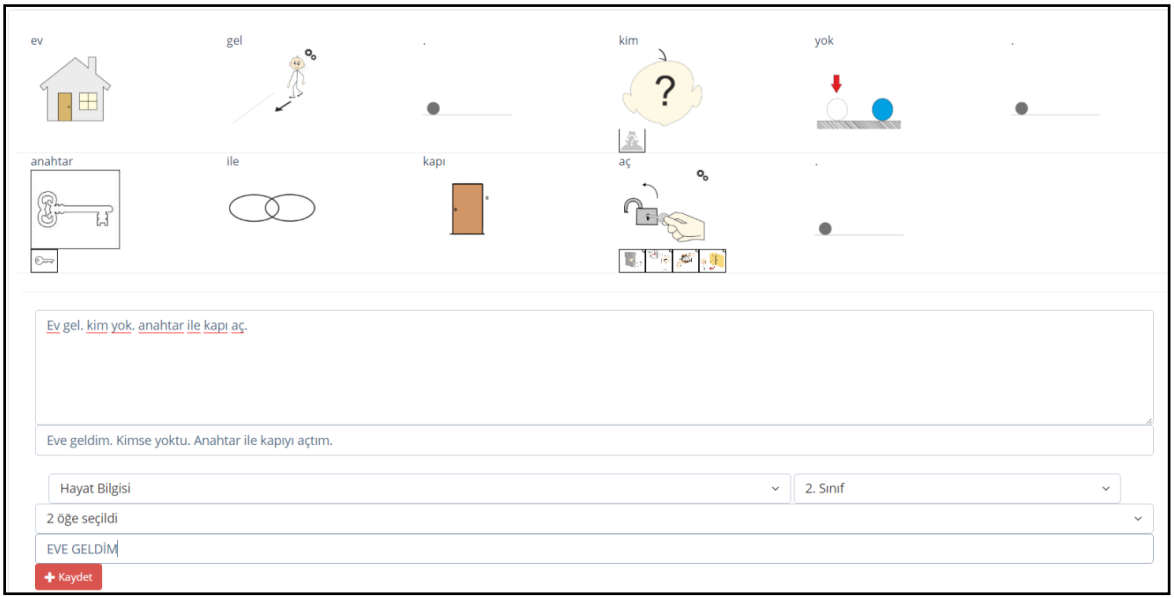
Ayrıca Alisyazar bünyesinde Bireysel Eğitim Planı (BEP) oluşturma aracı geliştirilmektedir. BEP aracı Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler, Din kültürü ve Ahlak Bilgisi, Görsel Sanatlar ve Trafik Güvenliği derslerinin uzun dönem, kısa dönem ve alt kazanımlarını içeren sistem ile **BEP** planları oluşturulabilmektedir. Geliştirilmesi devam eden sistem yakın bir süre içinde **Bireysel Öğretim Planı** (**BÖP)** ve **İzleme Çizelgelerini** de kapsayacak şekilde öğretmenlerimizin kullanımına sunulacaktır.



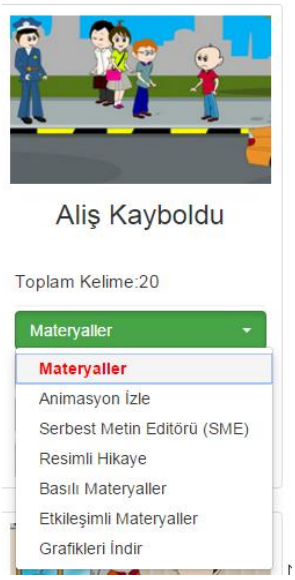
Şekil 13 AlisYazar ana ekranı



Şekil 14 AlisYazar: Öğretmene ait ders içerik listesi sayfası



Şekil 15 AlisYazar: Ders içeriği oluşturma ekranı



MATERYALLERE ERİŞİM

www.alis.org.tr adresine kayıt olmadan ana sayfada bulunan materyalleri ve onlara ait olan etkinlikler kullanılabilmektedir. Materyal oluşturmak istenmesi halinde öncelikle kayıt olunması gereklidir.

Ana sayfada herkesin kullanımına açık olarak Hikaye başlıklarının altında bulunan yeşil renkli Materyaller açılır menüsünden çeşitli materyallere ulaşılabilmektedir. Bunlar; animasyonlar, hikaye metinleri, resimli hikayeler, basılı materyaller, etkileşimli materyaller ve grafiklerdir. Bu materyaller kazanımlara göre oluşturulmuştur. Kazanımlar her hikayenin altında bulunan "*Kazanımlar*" düğmesine tıklayarak kontrol edilebileceği gibi "*Kazanım Seçiniz*" açılır menüsü ile de mevcut kazanımlardan hikayeleri aratılabilmektedir.



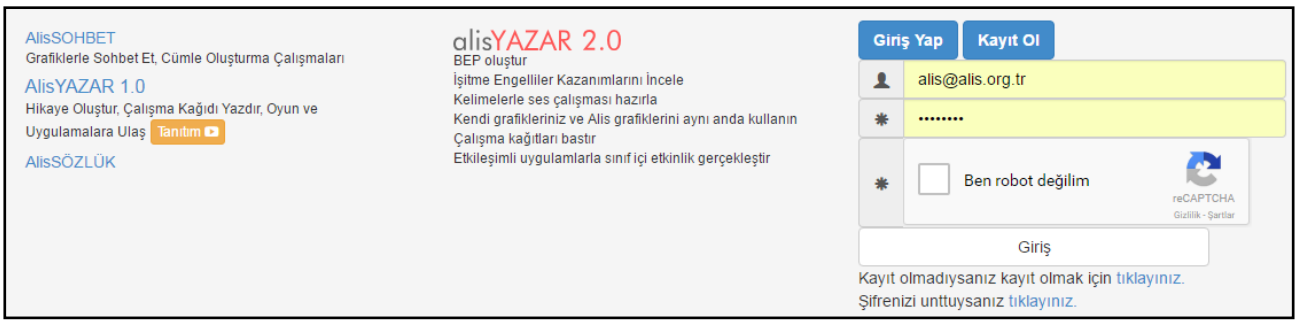
Şekil 16 Hazır materyallere erişim

Öğretmenlerin oluşturacağı içerikler için ana sayfada bulunan giriş düğmesine tıklanarak sisteme giriş yapılmalıdır. Ardından yine ana sayfada bulunan "**alisYazar 2.0**" bağlantısı ile alisyazar ekranına geçiş yapılarak yeni içerik oluşturulabilmekte veya oluşturulmuş içerikler kullanılabilmektedir. Öğretmenler, Şekil 14'te verilen "İçeriklerim" başlığı altında ekledikleri içeriğe ait materyallere ulaşılabilmektedir.

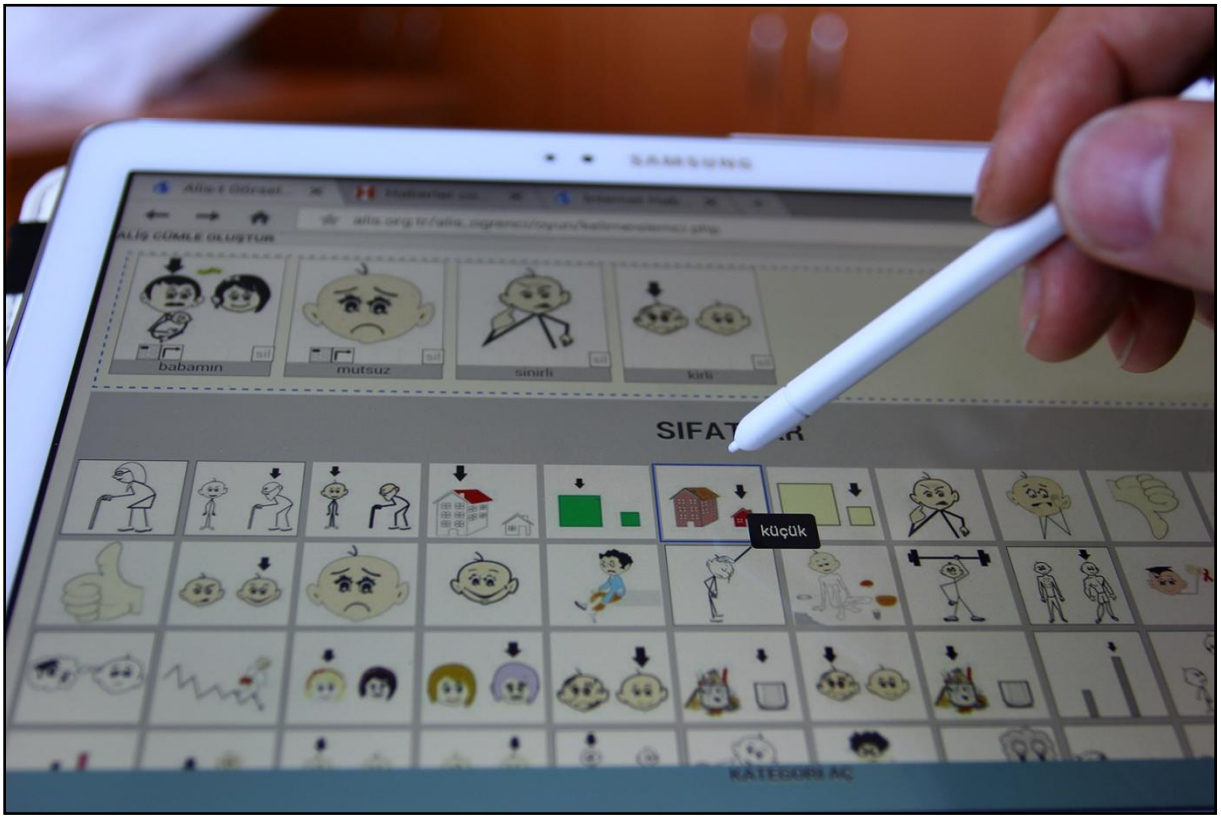


Şekil 17 alis.org.tr ana sayfasında giriş yap düğmesine tıklayarak sisteme girebilirsiniz

www.alis.org.tr adresine kayıt olmadan yeni içerik oluşturulamamaktadır. Kayıt olmak için ana sayfada bulunan Kayıt Ol düğmesine tıklayarak kayıt formuna geçilip ve bilgilerin doldurulması ile sisteme kayıt olunabilmektedir.



Şekil 18 AlisYazar'a kayıt olma



MATERYALİNİZİ OLUŞTURUN

www.alis.org.tr adresinde anasayfada yer alan hazır hikâyeler ve kazanımları belirlenen uzun dönem/kısa dönem amaçlarına uymuyorsa AlisYAZAR bölümünü kullanılabilmektedir. AlisYAZAR'ı kullanmak için sisteme kayıt olunması ve giriş yapılması yeterlidir. AlisYAZAR ekranında, sadece verilmek istenen kazanıma uygun bir metin yazılarak bu metne ait Grafik Semboller, Grafik Sembol Kartı Çalışması (Basılı ya da Sanal), Çalışma Kâğıtları, Etkileşimli Materyaller (magnet, grafikleri sürükleme, grafikleri sıralama, harf çalışması), Serbest Metin Hazırlama Editörü gibi materyallerin **otomatik olarak oluşturulmasını sağlanabilmektedir**. Oluşturulan bu materyalleri kullanmak için her seferinde sisteme giriş yapılması ve AlisYAZAR'ı açılması gerekecektir.

Örnek olarak Fen Bilimleri dersinde su kaynaması ile alakalı aşağıdaki ifade verilmek istenmesi durumunda:

> *"Ayşe bugün su kaynama deneyi yaptı. Deneyi ocak üstünde yaptı. Suyun 100 derecede kaynadığını gördü."*

Bu ifadenin öğretilebilmesi adına içinde geçen kelimelerle çalışma kağıtları, etkileşimli oyunlar ve çeşitli öğretim ortamlarının oluşturulması için AlisYazar ekranını açtıktan sonra "Ders İçeriği Oluştur" bağlantısına tıklatılmasının ardından "**Hikaye Metni**" yazan yere ekleri olmadan metin yazılmalıdır.

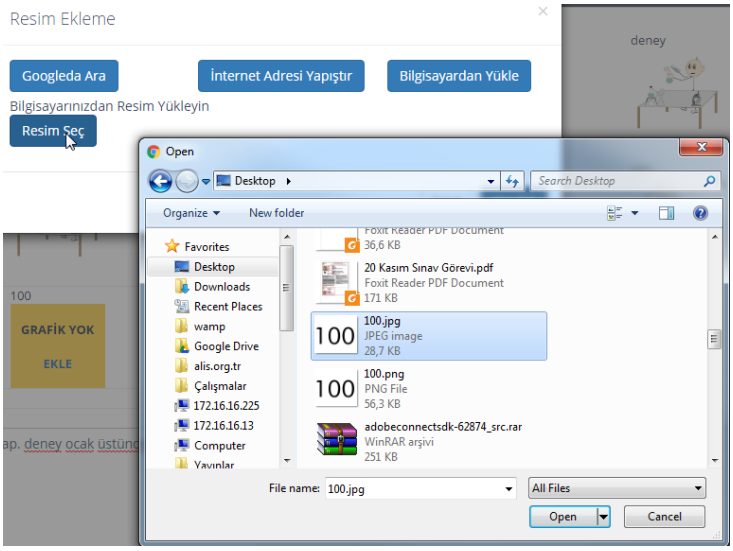
> *"Ayşe bugün su kayna deney yap. deney ocak üstünde yap. su 100 derece kayna."*

İlgili kelimelere ait grafikler sistemde mevcut ise hemen ekranın üstünde gözükecektir. Sistemde olmayan grafikler için "Grafik Yok" uyarısı gelecektir. İnternetten bulduğunuz, çizdiğiniz veya elinizde bulunan resimleri bulunduğunuz ekrandan ekleyebilirsiniz. Bunun için "**Ekle**" düğmesine tıklayıp "**İnternet Adresi Yapıştır**", "**Bilgisayarımdan Yükle**" veya "**Googleda Ara**" seçeneklerinden birine tıklayınız.



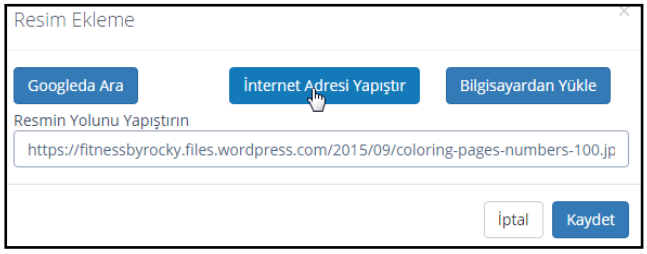
Şekil 19 Ders içeriği oluşturma ekranı

Bilgisayardan Yükle seçeneği ile elinizde hazır bulunan resimlerden seçme şansınız bulunmaktadır. Bilgisayardan Yükle düğmesine basıldıktan sonra, Resim Seç düğmesine basın ve bilgisayarınızdan ilgili resmi seçin ve Kaydet düğmesine basın.



Şekil 20 Resim Ekleme, bilgisayardan resim seçerek yükle

İnternet Adresi Yapıştır seçeneği ile internetten bulduğunuz bir resmin adresini kopyalayarak buraya yapıştırın ve Kaydet düğmesine basın. Resminiz ilgili kelimenin altına gelecektir. Bundan sonra bu kelimeyi barındıran herhangi bir içerik eklediğinizde seçtiğiniz grafik otomatik olarak gelecektir.



Şekil 21 Resim Ekleme, resmin internet adresini yapıştır

Ekle düğmesine tıkladığınızda Google'da Ara seçeneğine tıklandığında kelimeniz Google'da otomatik olarak aranarak 10'ar ekrana listelenmektedir. İleriye tıklayarak diğer grafikleri de görebilirsiniz. Resimlerden bir tanesine tıkladıktan sonra ve Kaydet düğmesine basınız. İnternet bağlantınıza göre işlem tamamlanıp pencere kapanacaktır. Seçmiş olduğunuz resim ilgili kelimenin yerinde gözükecektir.



Şekil 22 Resim Ekleme, Googleda resim arama

Resim ekleme işlemi tamamlandıktan sonra içeriğinize ait ders, sınıf ve kazanımları seçtikten sonra "**Yeni Hikâye Adı**" alakalı bir başlık girerek Kaydet düğmesine basınız. Artık materyallerim listesinde İçerikler başlığı altından ilgili hikâyeye ait materyallere ulaşabilir sınıf dışında hazırlıklarınızı yapara sınıf içinde ilgili öğretim etkinliğinizde kullanabilirsiniz.

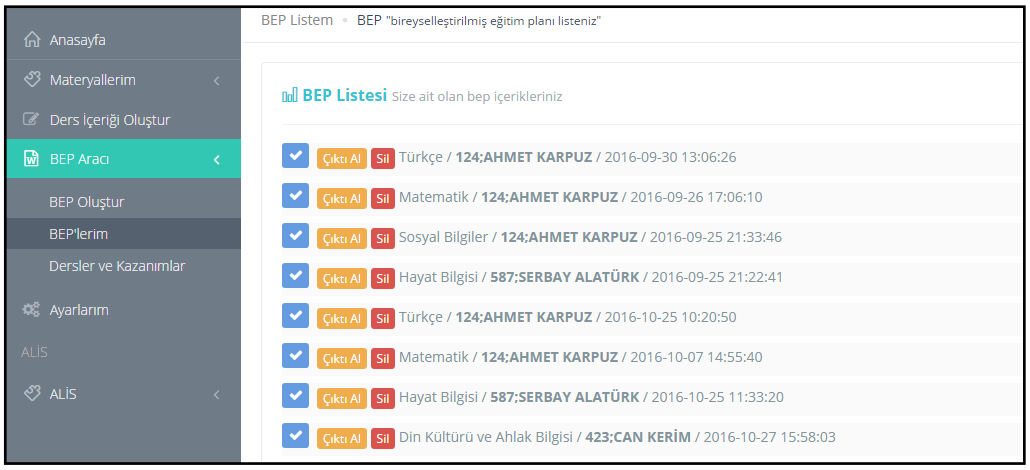


Şekil 23 İçeriklerim listesi

ALİSYAZAR İLE BİRSEYSEL EĞİTİM PLANI (BEP) HAZIRLAMA

AlisYazar sistemine entegre çalışan BEP aracı işitme engelliler Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler, Din kültürü ve Ahlak Bilgisi, Görsel Sanatlar ve Trafik Güvenliği derslerinin uzun dönem, kısa dönem ve alt kazanımlarını içerecek şekilde hazırlanmış ve öğretmenlerin kullanımına sunulmuştur.

Öğretmenler her öğrencisi için ayrı ayrı BEP planlarını oluşturabilir ve çıktı alabilirler.



Şekil 24 AlisYazar BEP listesi

BEP Oluştur bağlantısı ile BEP planları oluşturacak arayüze geçilebilir. Bir BEP planı 5 adımdan oluşmaktadır.

1. Ders Seçimi
2. Formda yer alacak sabit bilgilerin seçimi
3. Boş bir haftanın seçimi
4. Boş haftaya kazanımın atanması
5. BEP'in kaydedilmesi

3 ve 4. Basamaklar BEP planınızdaki basamak (haftalar) sayısı kadar tekrar edilerek BEP'in doldurulması gerçekleştirilir.



Şekil 25 BEP hazırlama formu



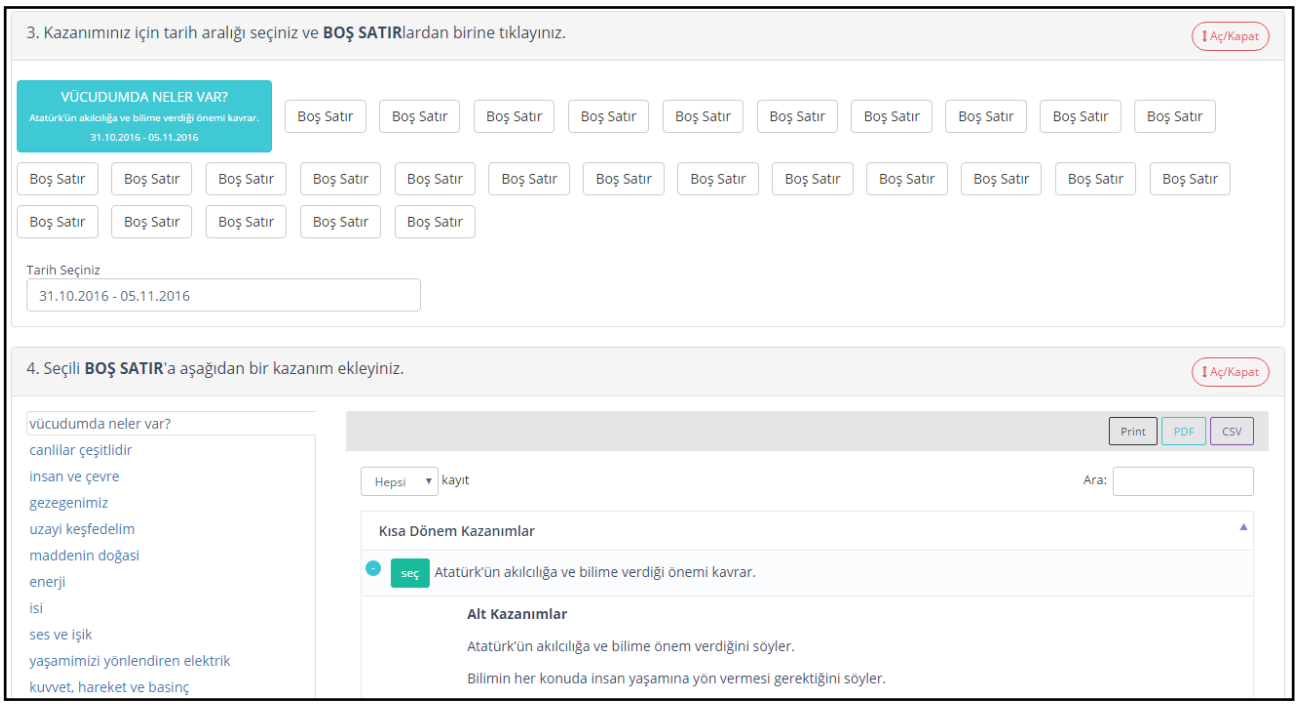
Şekil 26 BEP Bilgiler ekranı

BEP formunda bulunan bilgileri Şekil 27'deki Ayarlarım sayfasındaki alanlar doldurulmak suretiyle oluşturulabilir. BEP oluşturmak için öncelikle bu sayfadaki bilgilerin doldurulması zorunludur.



Şekil 27 BEP için Ayarlarım sayfa görüntüsü

Bilgiler seçildikten sonra boş zaman aralıklarına tarihleri ve kazanımları atanarak BEP formu hazırlanır. Bunun için öncelikle Boş Satır'lardan biri seçilir, hemen altında bulunan tarih aralığı seçilir ve sayfanın aşağısından ilgili derse ait olan kazanım listesinden kazanım seçilir ve o tarih aralığı hazırlanmış olur. Benzer şekilde diğer tarih aralıkları için yeni Boş Satırlar seçildikten sonra tarih ve kazanımların da seçilmesi ile BEP doldurulmaya devam edilir. Son olarak sayfanı en altında bulunan KAYDET düğmesine tıklanarak BEP planı kaydedilir. BEP'lerim sayfasından ilgili BEP'in yanındaki Çıktı Al düğmesine tıklanarak çıktı alınır.



Şekil 28 BEP hafta, tarih ve kazanım seçimi

ARAÇ-GEREÇ ve YÖNTEM-TEKNİKLERİN SINIFLARDA KULLANILABİLECEĞİ DURUMLAR

İşitme engelliler alanında çalışan öğretmenler, hazırlayacakları BEP'lerde ve sınıflardaki uygulamalarda Alis projesi kapsamında geliştirilen materyalleri kullanırken aşağıdaki tablodan yararlanabilirler.

Materyal	Sınıfta hangi amaçla kullanılabilir?
Grafik Semboller	• Dikkat çekme • Kelimelerin somutlaştırılması • Yeni kelime öğretimi
Hikâye Metni	• Cümle öğretimi • Gerçek hayatla ilişki kurma • Kelimelerin somutlaştırılması • Konunun somutlaştırılması • Soru-Cevap etkinlikleri • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi (okuma)
Animasyon	• Dikkat çekme • Gerçek hayatla ilişki kurma • Konunun somutlaştırılması • Soru-Cevap etkinlikleri
Adım Adım Animasyon	• Cümlelerin somutlaştırılması • Dikkat çekme • Ek Öğretimi • Eylem Öğretimi • Gerçek hayatla ilişki kurma • Kelimelerin somutlaştırılması • Olayla kelimeler arasındaki ilişkinin kurulması • Soru-Cevap etkinlikleri • Türkçe kelimelerin öğretimi (okuma-yazma)
Grafik Sembol Kartı Çalışması (Basılı ya da Sanal)	• Cümle öğretimi • Dikkat çekme • Kelimelerin somutlaştırılması • Soru-Cevap etkinlikleri • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi
Çalışma Kâğıtları / Basılı Materyaller	• Değerlendirme • Öğrencinin takibi ve performansının uzun süreli incelenmesi • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelime öğretimi • Yazma becerisi
Etkileşimli Materyaller	• Cümle öğretimi • Değerlendirme • Dikkat çekme • Eğlendirerek öğretim • Kelimelerin somutlaştırılması • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi

Materyal	Sınıfta hangi amaçla kullanılabilir?
Serbest Metin Hazırlama Editörü	• Cümle öğretimi • Çalışma kâğıdı hazırlama • Değerlendirme • Dikkat çekme • Ek Öğretimi • Kelimelerin somutlaştırılması • Soru-Cevap • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi
AlisYAZAR	• Cümle öğretimi • Değerlendirme • Dikkat çekme • Kelimelerin somutlaştırılması • Soru-Cevap • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi
Resimli Hikayeler	• Cümle öğretimi • Kelimelerin somutlaştırılması • Soru-Cevap etkinlikleri • Tekrar-Pekiştirme • Türkçe kelimelerin öğretimi (okuma)

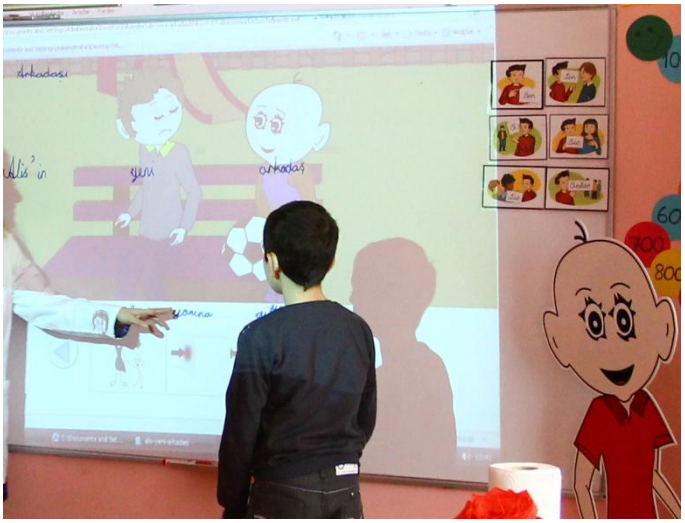
DERS İÇİ UYGULAMALARDA ALİS KULLANIMI (BEP İÇİN ALİS)

Konuya başlamadan önce öğrencilerin hikayede geçen kelimelere ait ön bilgilerini kontrol etmeniz önerilir. Bunu hikayelerin **Materyaller** menüsü altında bulunan **Basılı Materyaller** veya varsa **AlisYazar** sayfasında **İçeriklerim** sayfasında hikayeye ait **ön ve son testler** ile yapabilirsiniz. Ön test yaparak öğrencilerininiz bu kelimelerden kaçını bildiğini/yazabildiği bilgisini edinmeniz önerilir. Aynı şekilde konu sonunda da son test yaparak kelimelerden kaç tanesini öğrendiğini takip edebilirsiniz. Konu bittikten 2-3 hafta sonra da aynı testi tekrarlamanız öğrencide kelimelerin ne kadar kalıcı olduğunu anlamanızda bir ölçü olacaktır. Ön test ve Son testlere nereden ulaşabileceğiniz 5 Sayfadaki Çalışma Kâğıtları / Basılı Materyaller alt başlığında bahsedilmiştir.

Öğretmenlerimizin Bireysel Eğitim Planlarını (BEP) AlisYazar üzerinden hazırlayabileceği gibi, kendi imkanları ile hazırlanan BEP'leri ALİS sistemine entegre bir şekilde de hazırlayabilirsiniz. BEP planlarında bulunan uzun dönem veya kısa dönem amaçları web sayfamızda yer alan hikayelerin başlığı altında bulunan Kazanımlar bölümünden yararlanarak seçebilirsiniz. Eğer hazırda ilgili kazanıma ait materyali bulamazsanız, AlisYazar aracılığı ile kazanımın öğretimini gerçekleştirecek bir hikaye veya metin oluşturarak ilgili materyalleri BEP planınızda kullanabilirsiniz.

BEP'te bahsedeceğiniz Araç-Gereçler ile Yöntem ve Teknikler bölümü için "ARAÇ-GEREÇ ve YÖNTEM-TEKNİKLERİN SINIFLARDA KULLANILABİLECEĞİ DURUMLAR" başlığı altında belirtilen materyallerin isimleri ve hangi amaçla kullanılabilecekleri bilgilerinden yararlanılabilir.

BEP'te bulunan değerlendirme kısımları için ALİS sisteminde Basılı Materyallerde bulunan öntest, sontest ve daha ileri zamanlarda yapmanız önerilen izleme testi kullanılacağından bahsedilebilir.



Şekil 29 ALİS sınıf içi uygulamalarından bir görüntü

ÖRNEK BİR DERS İŞLENİŞİ

Öğretmenlerimiz aşağıdaki adımları takip ederek dersi, ALİS sistemini kullanarak işleyebilirler.

- Ön Test yapılır (ön bilgiler, hazır bulunuşluk ölçülür)
- Animasyonu kelimesiz ve grafiksiz izletme (konu hakkında dikkat çekilir ve neyin anlatılmak istediğine dair somut örnek verilmiş olur)
- Animasyonun grafiklerini açarak çalışmaya başlanılabilir (Böylece animasyonda geçen olayları altlarında bulunan grafiklerle eşleştirerek olayların kurgusunu daha net anlayabilir ve grafikleri anlamlandırabilir. Yapılacak grafiklerin altlarına kelime yazma çalışmaları ile grafikleri anlamlandırma ve kelime öğretme sürecine başlanabilir)
- Kelimelerin tek tek öğretimine geçilir
    - Kavramları öğretirken, işaret dili kullanımı, parmak alfabesi ve drama (kavramı gerçek hareket ve nesneler ile gösterme) yöntemi gerekli yerlerde kullanılabilir
    - Öğrencilerden animasyonun sadece grafikli hali üzerinde grafiklerin altlarına kelimelerin yazılması istenir, bunu tüm öğrencilerin tüm grafikleri yazana kadar devam edilir
    - Her öğretilen grafikten sonra o grafikle alakalı Çalışma Kağıdı ve Kelime Yazma Çalışması Formu öğrenciye verilir, bu formlar zamanla ödev olarak verilmeye başlanabilir
    - Bu formlar ve çalışma kağıtlarının kontrolü gerçekleştirilir ve anlık geri dönütler verilir
    - Konuşma çalışması yapacak öğretmenler için cümleler öğrenildikten sonra ses çalışması yapılabilir. Her cümleyi kelime kelime toplu olarak veya tek tek söylemeye çalışması yapılabilir.
- Varsa serbest etkinlik derslerinde Etkileşimli Materyaller üzerinde oyunlar oynanabilir, yarışmalar yapılabilir veya ek çalışmalar uygulanabilir. Benzer çalışmaları ders içi ara etkinlik olarak da düzenlenebilir.
- Animasyonda bulunan tüm cümleler bittikten sonra Son Test yapılarak öğrencilerin öğrenme durumları gözlenebilir.
- 3 hafta veya 1 ay sonra aynı konuya ait olan izleme testi gerçekleştirilir ve böylelikle öğrencideki kavramların kalıcılığı kontrol edilebilir.
- Kavramların öğretiminde eksik öğrenen öğrenciler için öğretmenler tarafından ALİSYAZAR sistemi kullanılarak o kelimeleri içeren yeni hikayeler eklenebilir ve sınıf içi etkinliklerde kullanılabilir.

ÇALIŞMA EKİBİ / İLETİŞİM

Prof. Dr. Hasan KARAL (Proje Yürütücüsü)	hasankaral@ktu.edu.tr
Prof. Dr. A. Mevhibe COŞAR (Araştırmacı)	mcosar@ktu.edu.tr
Doç. Dr. Taner ALTUN (Araştırmacı)	taltun@ktu.edu.tr
Doç. Dr. Atilla ÇİMER (Araştırmacı)	acimer@ktu.edu.tr
Yrd. Doç. Dr. Yasemin KARAL (Araştırmacı)	yaseminkaral@ktu.edu.tr
Yrd. Doç. Dr. Ekrem BAHÇEKAPILI (Bursiyer)	ekrem.bahcekapili@ktu.edu.tr
Arş. Gör. Lokman ŞILBIR (Bursiyer)	lokmansilbir@ktu.edu.tr
Arş. Gör. Gülşen ÖZÇAMKAN (Bursiyer)	gozcamkan@ktu.edu.tr
Uzman Adil YILDIZ (Bursiyer)	adilyildiz@ktu.edu.tr
Gülbahar Merve ÇAKMAK ŞILBIR (Bursiyer)	gmerve.cakmak@gmail.com
Arş. Gör. Murat ATASOY	murat.atasoy@ktu.edu.tr
Duygu BERİGEL	duygu61@gmail.com

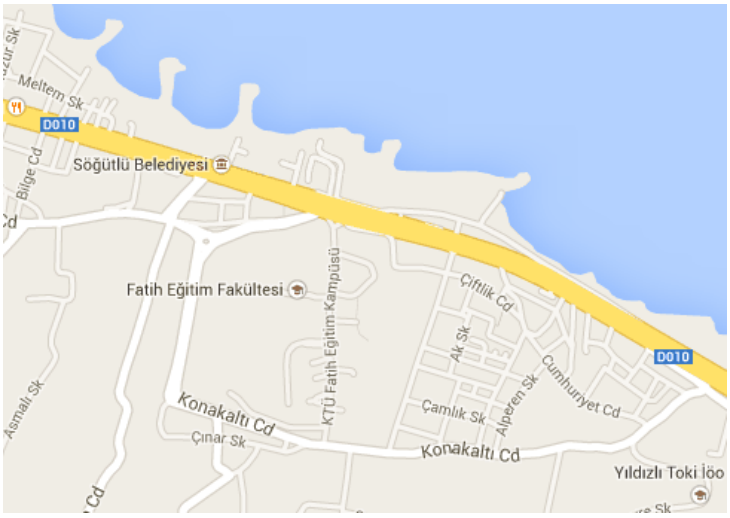
İletişim

Karadeniz Teknik Üniversitesi Fatih Eğitim Fakültesi, F Blok Kat: 3,

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü

Tel: 0462 377 7187
E-mail: iletisim@alis.org.tr
Facebook: projealis

Harita









İŞİTME ENGELLİLER İÇİN

www.alis.org.tr