

FIRSATLARI ARTIRMA VE TEKNOLOJİYİ İYİLEŞTİRME HAREKETİ (FATİH) PROJESİ

MODÜL I: FATİH Projesi'nin Tanıtımı

1.1. Projenin Amacı

E-Dönüşüm Türkiye kapsamında üretilen ve ülkemizin bilgi toplumu olma sürecindeki eylemleri tanımlayan Bilgi Toplumu Stratejisi Belgesi, Kalkınma Planları, Millî Eğitim Bakanlığımız Stratejik Planı ve BT Politika Raporu'nda yer alan hedefler doğrultusunda 2013 yılı sonuna kadar dersliklere BT araçları sağlanarak, BT destekli öğretimin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır.

Çağımızda okuma-yazma bilen, aritmetik bilgileri olan kişileri tanımlamakta kullanılan eğitimli insan tanımı değişmiştir. Bugün bilgi toplumunda eğitimli insan, kendisi ile ilgili gelişmeleri ve değişimleri takip edebilen, bunları hayatında uygulayan, sorgulayan, gelişime açık, bilgi ve iletişim teknolojilerini aktif olarak kullanabilen bir kişi anlamına gelmektedir. (Hayat Boyu Öğrenme Strateji Belgesi, 2009)

Eğitimde FATİH Projesi dersliklere donanımların sağlanmasını, geniş bant internetin bütün dersliklere ulaştırılmasını, derslere ait e-içeriklerin sağlanmasını, öğretmenlerin BT teknolojilerine entegrasyonunu ve içerik geliştirilmesi için web platformlarının kurulması ile proje uygulama desteği de dâhil olmak üzere faaliyetlerin gerçekleştirilmesini finanse edecektir. Eğitimde FATİH Projesinin ana bileşenleri aşağıda verildiği gibidir:

- **Bileşen 1: Donanım ve Yazılım Altyapısı**
- **Bileşen 2: E-İçeriğin Geliştirilmesi ve Sağlanması**
- **Bileşen 3: Derslerde BT Kullanımı için Öğretmenlere Hizmetiçi Eğitim Verilmesi**
- **Bileşen 4: Öğretim Programlarında Etkin BT Kullanımı**
- **Bileşen 5: BT'nin Bilinçli, Güvenli, Yönetilebilir ve Ölçülebilir Kullanımının Sağlanması**

Eğitimde Fatih Projesi kapsamında desteklenecek faaliyetlerin önceliği, özellikle ülke çapındaki sosyo-ekonomik düzeyi düşük ailelerin çocukları ile sosyo-ekonomik düzeyi yüksek ailelerin çocukları arasında fırsat eşitliğinin sağlanması ve ülkedeki bilişim kalitesinin artırılmasına yön vermektir. Proje tüm öğrencilere bilgi ve iletişim teknolojilerine erişim olanağı sağlamayı hedeflemektedir. Temel eğitimin ayrılmaz bir parçası olan okul öncesi

eđitim ile özel eđitimin geliřtirilmesi ile ilgili faaliyetleri ve mesleki yaygın eđitim kapsamındaki erken çocukluk dđnemi programlarını da kapsayacaktır.

1.2. Projenin Kapsamı:

Dokuzuncu Kalkınma planının 593. Maddesinde “Bilgi toplumuna geiř sürecinde ihtiya duyulan insan gcnn yetiřtirilebilmesi iin yabancı dil đretimi etkinleřtirilecek, bilgi ve iletiřim teknolojilerinin derslerde kullanılmasını sađlayacak yntemler geliřtirilecek ve yaygınlařtırılacaktır.” ifadesiyle Fatih Projesinin hedefini aıka ortaya koymaktadır. (Dokuzuncu Kalkınma Planı, DPT, ANKARA)

Devlet Planlama Teřkilatı tarafından hazırlanan (2006-2010) Bilgi Toplumu Stratejisi’nde Biliřim Teknolojilerinin eđitim sistemimizdeki kullanımıyla ilgili olarak “***Bilgi ve iletiřim teknolojileri eđitim sürecinin temel aralarından biri olacak ve đrencilerin, đretmenlerin bu teknolojileri etkin kullanımı sađlanacaktır.***” hedefi yer almaktadır. Bu kapsamda, Bakanlıđımızdan rgn ve yaygın eđitim verilen kurumlarda bilgi ve iletiřim teknolojisi altyapısını tamamlanması, đrencilere bu meknlarda bilgi ve iletiřim teknolojilerini kullanma yetkinliđinin kazandırılması, bilgi ve iletiřim teknolojileri destekli đretim programlarının geliřtirilmesi istenmektedir. Bilgi Toplumu Stratejisi’nde ayrıca bilgi toplumuna dnřmn sađlanması iin Bakanlıđımızın grev alanıyla ilgili olarak ařađıdaki hedeflerin gerekleřtirilmesi istenmektedir.

- Bireylerin hayat boyu đrenim yaklařımı ve e-đrenme yoluyla kendilerini geliřtirmeleri iin uygun yapıların oluřumu ve e-ieriđin geliřtirilmesi
- Ortađretimden mezun olan her đrencinin temel bilgi ve iletiřim teknolojileri kullanım yetkinliklerine sahip olması
- İnternetin etkin kullanımı ile her  kiřiden birisinin e-eđitim hizmetlerinden faydalanması
- Herkese bilgi ve iletiřim teknolojilerini đrenme ve kullanma fırsatının sunulması,
- Her iki kiřiden birinin internet kullanıcısı olması
- İnternetin, toplumun tm kesimleri iin gvenilir bir ortam haline getirilmesi

BT'nin mevcut olduğu koşullarda; işbirliğine dayalı, proje-temelli ve kendi hızında öğrenme, özellikle kullanılabilecek uygun seçeneklerden birkaçıdır.

- **Donanım ve Yazılım Altyapısı:** Okul öncesi, İlköğretim ve Ortaöğretim kademesi okullarındaki bütün dersliklere etkileşimli tahta kurulacaktır. Her dersliğe geniş bant internet erişimi sağlanacaktır. Ayrıca her okula bir adet çok amaçlı fotokopi makinesinin alınması hedeflenmektedir.

- **E-İçeriğin Sağlanması ve Yönetilmesi:** Öğretmenlerin derslerinde kullanacağı e-içeriğe ulaşabilmesi için Eğitim Bilişim Ağı kurulmuş ve web ortamında <http://eba.gov.tr> adresinden yayın yapmaktadır. EBA içerisinde Haber, e-içerik, e-kitap, video, ses, görsel ve soru-cevap modülleri bulunmaktadır. Bu modüller içerisinde Bilişim Teknolojilerinin derslerde etkin ve verimli bir şekilde kullanılabilmesi için çeşitlik kaynak ve materyaller bulunmakta ve sürekli gelişmektedir.

- **Öğretim Programlarında Etkin BT Kullanımı:** Öğretim Programları okullarımızın dersliklerine sağlanan donanım altyapısının ve eğitsel e-içeriğin etkin kullanımını içerecek hale getirilecektir. Bu amaçla öğretmen kılavuz kitapları güncellenecektir.

- **Derslerde BT Kullanımı için Öğretmenlere Hizmetiçi Eğitim:** Okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim okullarında görev yapan tüm öğretmenlerin; sınıflara sağlanan donanım altyapısını, eğitsel e-içeriği ve BT'ye uyumlu hale getirilen öğretim programlarıyla birlikte etkin biçimde kullanma becerilerini geliştirmeleri için hizmetiçi eğitim faaliyetlerine katılmaları sağlanacaktır.

- **Bilinçli, Güvenli, Yönetilebilir ve Ölçülebilir BT Kullanımı:** Eğitim-öğretim süreçlerinde BT araçlarıyla birlikte internetin de bilinçli ve güvenli kullanımını sağlamak için okullarımıza güvenli ve izlenebilir internet altyapısı kurulacak ve gerekli mevzuat düzenlemesi yapılacaktır.

1.3. Eğitimin Proje İçindeki Yeri ve Önemi:

Teknoloji, bir okulda önemli bir değişime neden olmak için gereklidir, fakat tek başına yeterli değildir. Öğretmenin katılımı olmaksızın, öğrenciler mevcut teknolojiye kendi başlarına faydalanamazlar. Öğretmenler, eğitimde BT'nin etkili kullanımı için rehberlik yapma, öğrencilere yardım etme ve yol gösterme gibi rolleri etkin biçimde yerine getirmelidirler.

Günümüz dünyasında eleştirel düşünce, etkin problem çözme ve bilgisayar okuryazarlığı gibi yeterliliklere sahip olmadan diploma sahibi olmak bir anlam ifade etmemektedir. Bugünün

ekonomileri daha hizmete yönelik, daha bilişim teknolojilerine dayalı ve bu nedenle daha çok bilgisayar becerisine sahip olmayı gerektirmektedir. Bilgisayar okuryazarı olmak artık çalışma hayatında başarının ön koşullarından biridir. Kaliteli bir eğitimin, gençleri bu tür becerilerle donatması gerekmektedir.

BT'nin okuldaki diğer önemli bir rolü kültürel, sosyal ve mesleki alanlarla ilgilidir. BT'nin kültürel, sosyal ve profesyonel rolleri, tüm paydaşlar (öğrenciler, öğretmenler, yöneticiler ve veliler) için internet ve taşınabilir medya ortamlarında var olan çok miktarda bilgi kaynakları ve hizmetlerin etkili kullanımıyla yerine getirilmektedir.

İnternete bağlı bir okul, yerel olarak (örn. bir topluluk içinde), ulusal ve uluslararası düzeyde iletişim yönünden desteklenebilmektedir. Farklı ülkelerden öğrencileri ve öğretmenleri bir araya getiren eğitim projeleri; öğrencilerin ve öğretmenlerin ufuklarını, onların diğer kültürlerden insanlarla etkileşime girmelerine izin vererek, grup çalışmalarını ve sosyal etkileşimlerini teşvik ederek genişletebilirler. (Temel Eğitim Programında Bilgi Teknolojisi Sınıflarının Etki Araştırması, Ankara, 2004)

Bilgisayar ağları öğretmenler için, dünyadaki okullardan akranlar arasında bağlar kuracak bir eğitim ortamı sağlar. Öğretmenler, aynı durumlarda meslektaşları ile kendi deneyimlerini, problemlerini ve ilgi duydukları konuları paylaşarak, daha fazla avantaj sağlayabilmektedirler. Öğretmenlere çalışma ortamlarında mesleki gelişimleri için internet üzerinden yürütülebilen hizmetiçi kurslar, yeni olanaklar sağlamaktadır.

Eğitimde yaygın olarak kullanılan ve gittikçe yaygınlaşmaya başlayan yeni teknolojiler çerçevesi içerisinde televizyon, video, bilgisayar, etkileşimli video, internet, e-posta gibi teknolojileri sayabiliriz.

Eğitim sürecine damgasını vuran ve yaygınlaştırılması konusunda büyük proje ve çalışmalara girilen bilgisayarların, özellikle etkili eğitsel yazılımların hazırlanmasıyla öğretme-öğrenme sürecine önemli katkılar sağladığı, yapılan bilimsel araştırmalar sonucunda ortaya konulmuştur. Her ne kadar bilgisayarların eğitsel ortamlarda yaygınlaştırılmasına yönelik çalışmalar ve gerekli öğretmen eğitimi konusunda nitelik ve nicelik olarak tartışmalar ve eleştiriler söz konusu ise de bilgisayarlaşma sürecinin eğitim ortamlarında yerini alması süreci hızla gerçekleşmektedir. Çünkü mevcut araştırmalar incelendiğinde bilgisayarların;

- Öğrencinin kendi öğrenme hızına göre öğrenmesine olanak tanınması

- Diğer eğitsel ortamlara oranla daha kalıcı yaşantılar kazandırması
- Yazılımlar aracılığı ile öğrenilen konuya özgü resim, animasyon, hareketli gerçek görüntü filmleri vb. olanakları sunarak öğrenmeyi daha kısa ve etkili biçimde gerçekleştirmesi
- Gerek öğrencinin kendisini ve gerekse öğretmenin öğrencinin öğrenme düzeyini takip olanağı tanınması gibi imkânlar sunduğu söylenebilir.

Günümüzde çok amaçlı olarak her yerde ve her düzeyde kullanılan internet, özellikle eğitim açısından hızla yaygınlaşmakta, sunduğu olanaklarla da vazgeçilemez bir teknoloji haline gelmektedir. İnternet ile yalnızca bölgesel düzeyde değil; dünya ile bütünleşmek ve dünyanın hemen her yerindeki (ağa bağlı olması halinde) bilgi, kurum ve kuruluşlara hatta kişilere ve bunların özel çalışmalarına ulaşmak mümkündür. Dolayısıyla konu eğitsel olarak ele alındığında;

- Öğretmen ve öğrencilerin araştırmalarında geniş olanaklar sunması
- Eğitim kademesinde rol alan herkesin kendini yenilemesine olanak tanınması
- Dünyanın değişik yerlerindeki meslektaşları ile veya onların ilgi alanlarıyla ilgili kişi, kurum ve kuruluşlarla iletişim olanaklarına sahip olmaları
- Gelişmeleri anında ve hızlı bir şekilde takip edebilmeleri
- Değişik bölgelerde gerçekleşen konferanslara aktif ve görüntülü olarak katılabilmeleri
- Uzaktan eğitim olanaklarına sahip olmaları
- Özellikle kendi WEB sayfalarını hazırlamada; teknolojinin getirdiği kolaylıklar ile yaratıcılığı ve paylaşımcılığı artırması
- E-posta aracılığıyla anında posta ve dosya transferine olanak tanınması

Türkiye nüfusun çoğunluğunun (% 54,9) 30 yaşın altında olması ve 15 yaşın altındaki bireylerin toplumun yüzde 28,1'ini oluşturması, ülkemiz için büyük bir insan gücü potansiyelinin işaretidir. Genç neslin öne çıktığı nüfus dağılımının sonucu olarak, 2020'de nüfus grupları içerisinde 25-39 yaş grubunun baskın olacak olması, bugün öğrenim çağındaki öğrencilerimizin yarının dünyasında söz sahibi olması anlamına gelmektedir. Dolayısıyla,

genç nüfusa yatırım yapmak ve bilgi toplumunun birer ferdi olmalarını sağlamak, gelecek için önemli bir kazanım olacaktır. Bu kazanımların sağlanması için de “Eğitimde F@TİH Projesi” büyük bir atılımın gerçekleşmesini sağlayacaktır.

1.4. BT Araçlarının Bilinçli ve Güvenli Kullanımı:

Yeni teknolojilerin eğitim alanda kullanılmaya başlamasına paralel olarak bu teknolojilerin eğitim alanında nasıl kullanılacağını kapsayan eğitim teknolojisi alanında da yeni yaklaşımlar geliştirilmiştir. Yeni teknolojilerin eğitim alanında nasıl etkili ve verimli kullanılacağı noktasında BT nin bilinçli ve güvenli kullanımı da dikkate alınması gereken konulardan biridir. O halde okullarda BT’nin bilinçli ve güvenli kullanımı nasıl sağlanmalıdır?

BT’yi kullanırken dikkate alınması gereken konular fiziksel ortamın düzenlenmesinden BT araçlarından biri olan İnternetin bilinçli ve güvenli kullanılmasına kadar geniş bir alanı kapsamaktadır.

1.4.1. Fiziksel Ortamın Düzenlenmesi

BT araçlarını kullanırken fiziksel sağlığın korunması için alınması gereken önlemler aşağıda belirtilmiştir.

- a. Oturma:** Çocuklar BT araçlarını kullanırken rahat konumda olmalıdırlar. Sandalyenin yüksekliği ve arka eğitimi ayarlanabilir olmalıdır. Çalışırken kollar yatay olmalı ve dizler masanın altına sığabilmeli ve ayaklar yere dik basacak şekilde olmalıdır.
- b. Ekran:** Ekran, pencereden yansıma ve parlama az olacak şekilde yerleştirilmelidir. Ekranın üst kısmı yaklaşık göz hizasında olmalıdır. Eğer hoparlör varsa bilgisayara yakın olmamalıdır. Bilgisayardan 30 cm uzakta bulunmalıdır. Aksi halde bilgisayarın ekranındaki görüntünün bozulmasına neden olabilir.
- c. Klavye:** Klavyede sadece işaret parmağı ile yazmak, parmak, el bilek ve dirseği etkileyen riskli bir durumdur. 10 parmak klavye kullanımı daha az yorucudur. Öte yandan F klavye kullanmak Q klavye kullanarak yazmaya göre yaklaşık üç kat hız kazandırır.
- d. Yazılım:** Yüksek hızlı sürücüler hatalı CD–ROM ve DVD leri parçalayabilir. Kullanılacak CD ve DVD’lerin çizilmemesine dikkat edilmelidir. Üzerinde çizik ve çatlak olan CD ve DVD’ler kullanılmamalıdır.
- e. Sıcaklık ve Işık:** BT araçlarını kullanırken en uygun ısı 18°-24° arasındadır. Bu oda sıcaklığıdır. BT araçları da ısı yayarlar. BT araçlarının kullanıldıkları ortamlar havalandırılmalıdır. Özellikle bilgisayar kullanırken pencereden gelecek ışıktan dolayı

parlama olmaması için perdeler kapatılmalıdır. Ekranlar düzenli olarak temizlenmelidir.

- f. Kişisel Güvenlik:** Fotokopi, yazıcı gibi araçları kullanırken giysi, takı veya saçların bu araçlardan uzak tutulması gerekir. Fotokopi makineleri iyi havalandırılmış yerlerde bulundurulmalıdır. Öğrencilerin arızaları onarmak için mürekkep veya tonerlere dokunmalarına izin verilmemelidir.
- g. Elektrik Güvenliği:** Okullarda bütün elektrikli araçların güvenliği için önlemler alınmış durumdadır. Elektrikli araçların yerleşimi, kabloların ve telefonların soketlerinin uzunluğuna bağlı olmalıdır. Elektrikli araçların yerleşimi kullanıcı veya araç için tehlike artırıcı düzende olmamalıdır.
- h. Tehlikeli Maddeler:** BT araçlarını temizlemek üzere kullanılan bazı sıvı malzemeler yanıcıdır. Çıkabilecek yangını önlemek ve söndürmek için gerekli önlemler alınmalıdır. Odalarda ve sınıflarda yeterli havalandırma sağlanmalıdır.

1.4.2. İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanılması

Bilgiye erişim yanında elde edilen bilginin kullanılması ve yeni bilginin üretilmesi konusunda İnternet teknolojileri çok çeşitli olanaklar sunmaktadır. Bu olanaklardan en üst düzeyde yararlanmak kullanıcıların bir takım kurallara uymaları, uygulamaları ile sağlanabilir.

İnternet tarayıcısına ziyaret edilmek istenen sayfanın adresi yazılarak İnternette gezilebilir. Ayrıca arama motorlarına bilgi edinilmek istenen konuya ilişkin sözcük/ sözcük grupları yazılarak ulaşılan sayfalar ziyaret edilebilir. Bu şekilde gerçek yaşamda gidilmesi, ulaşılması zor olan yerlere gidilebilir, bilgilere ulaşılabilir. Müzeler dolaşılabilir, resmi belgelere erişilebilir (e-devlet işlemleri gerçekleştirilebilir), gazete, dergi, kitap okunabilir, kısa filmler izlenebilir. Ancak İnternette dolaşırken uygunsuz içeriklerle de (şiddet, terör ve pornografi içeren yazılarla, görüntülerle) karşılaşılabilir. Bu tür içerikler çocuklar ve gençler açısından uygun değildir. Bu nedenle öğrencilerin İnternette gezinirken uygunsuz içeriklerle karşılaşmaması, amacına hizmet etmeyen sayfalarla zaman kaybetmemesi için dersleriyle ilgili konularda nasıl araştırma yapacakları hakkında bilgilendirilmesi gerekir. Bunun için öğretmenler öğrencilerine araştırma konularıyla ilgili arama yöntemlerini (sözcük gruplarını tırnak içinde yazarak arama vb.) göstermeli, daha önce güvenliğini sınavdığı web sayfalarına yönlendirmelidir. Ayrıca öğretmen, ulaştıkları web sayfalarındaki bilgileri aynen almadan nasıl yorumlayıp kullanabilecekleri ve yararlandıkları kaynak/kaynakları belirtmeleri konusunda da öğrencilerini bilgilendirmelidir. Böylece, bilgiye ulaşma yanında ulaşılan

bilginin etik kuralları da dikkate alınarak nasıl kullanılacağı, bu bilgilerden nasıl yararlanabileceği ve yeni bilgileri nasıl üretilebileceği de öğrencilere kazandırılabilir.

Yeni neslin İnterneti kullanım amaçları; İnternet'te gezinme, sohbet (sohbet odaları, anlık ileti alma/gönderme), sosyal ağlar, dosya indirme/paylaşma, oyunlar ve sanal zorbalık olmak üzere altı başlık altında toplanabilir. Bu etkinlikleri sırasında çocuk ve gençlerin karşılaşabilecekleri sorunlar ve alınabilecek önlemler aşağıda belirtilmiştir.

- a) **İnternette gezinme:** İnternette gezinirken ziyaret edilen her sayfanın bilgilerinin tutulduğu küçük metin dosyaları oluşur. Bunlar çerez (cookie) lerdir. Uygun güvenlik önlemleri alınmadığında çerezler kötü niyetli kişiler tarafından İnternet kullanıcısının kişisel bilgilerini elde etmek için kullanılabilir. Böyle bir tehditten kaçınmak için İnternet tarayıcısının güvenlik ayarları yapılmalıdır. Öğrenciler bu konuda bilgilendirilmeleri ve bu ayarları nasıl yapacakları konusunda onlara yardımcı olunmalıdır.
- b) **Sohbet (sohbet odaları, anlık ileti alma/gönderme):** İnternet ortamında sohbet, sohbet odalarında veya anlık ileti programları yoluyla kullanıcının bir veya birden fazla kullanıcı ile kelimeleri söylemek yerine kelime yazarak konuşmasıdır. Sohbet odaları belirlen bir konuda çok sayıda kişinin fikirlerini paylaştıkları ve kurallara uyulduğu takdirde bilgi edinmek, farklı bakış açıları kazanmak için yararlı ortamlar olabilirler. Bu ortamlardan yararlanabilmeleri ve güvende olabilmeleri için çocuk ve gençler kuralları tanımlanmış ve bir yöneticisi olan odalarda sohbeti tercih etmeleri konusunda yönlendirilmelidirler. Benzer şekilde bu tür sohbet odalarında sohbet ederken ve anlık ileti programlarını kullanırken çocuk ve gençler kişisel güvenlikleri açısından aşağıdakilere dikkat etmelidirler;

1. Gerçek yaşamda tanımadıkları kişilerle sohbet etmemelidirler. Tanımadıkları kişilerle sohbet ettiklerinde ortaya çıkabilecek sorunlar konusunda uyarılmalıdırlar.
2. Kişisel bilgilerini ele veren ve başkalarını rahatsız edici takma isimlerden kaçınılmalıdır. Kimlik bilgilerinin başkaları tarafından görülmesine izin verilmemelidir.
3. Tanıdık bile olsa başka birinden dosya kabul ederken bu dosyaların virüs taşıyor olabileceği unutulmamalıdır. Virüs içeren dosyaların bilgisayardan dosyaları silbileceği veya bozabileceği unutulmamalıdır.

4. İnternette de gerçek yaşamda olduğu gibi etik kurallara uygun şekilde davranılmalıdır. Sohbet sırasında uygunsuz ve saldırganlık içeren yorumlar yapılmamalıdır.

c) **Sosyal ağlar:** Çocukların yeni insanları tanıyabilecekleri ortamlar oyun alanları, spor takımları veya merkezleri ile sınırlı değildir. İnternet’te yeni insanları tanımak için ortamlar sunar. Öte yandan dijital yerliler olarak adlandırılan çağımızın çocukları ve gençleri söz konusu olduğunda, sosyalleşme kavramının tanımını da gözden geçirmek gerekmektedir. Sosyalleşme günümüzde gerçek ortam yanında sanal ortamı da içermektedir. Zamanının büyük çoğunluğunu İnternet ortamında geçiren çocuk ve gençler bu sanal ortamda da sosyalleşebilmektedirler. Onların sosyalleşebileceği ortamların başında sosyal ağlar (facebook, twitter, myspace, bloglar vb.) gelmektedir. Elektronik ortamlarda çokça vakit geçirmeye alışkın olan çok kısa sürede e-posta adresi alabilirler, web sayfası oluşturabilirler ve fotoğraflarını İnternet ortamına yükleyebilirler. Çocuklar ve gençler MySpace, Facebook ve diğer birçok sosyal ağ siteleri sayesinde, dünyanın her yerinden arkadaşları ile iletişim kurabilirler. ***Ancak İnternet ortamındaki bilgilerinin herkes tarafından görülebileceğinin farkında olmayabilirler.*** Bu durumda öğretmenler, anne-babalarla da işbirliği yaparak çocuk ve gençleri kişisel bilgilerini gizli tutmaları konusunda uyarmalıdır. Öğretmen, anne ve babalar çocuk ve gençleri;

1. Başkalarının her zaman sitelerine erişebilecekleri,
2. Bilgi veya fotoğraflarını tanımadıkları kişilere göndermemeleri gerektiği,
3. Sosyal ağlarda paylaştıkları her türlü bilginin kötü niyetli kişiler tarafından kullanılarak kişisel bilgilerini elde edebilecekleri ve bu bilgileri kötü amaçlı kullanabilecekleri konusunda bilinçlendirmelidirler.

d) **E-posta:** İnternetin kullanım amaçları arasında en yaygın olanlardan biri de e-posta almak ve göndermektir. E-posta çocuklar tarafından da çeşitli şekillerde etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Aile üyeleri ve arkadaşlarıyla yazışmak, öğretmenleriyle iletişim kurmak ve ünlü kişiler (sanatçılar, yazarlar, bilim adamları vb.) ile ilgili konularda yazışmak amacıyla e-posta kullanım amaçlarından sadece bazılarıdır. E-posta kullanırken sorunlarla karşılaşmamak için göz önünde bulundurulması gereken konular şu şekilde sıralanabilir:

1. *Büyük-küçük harf ile en az bir rakam içeren şifreler kullanılması:* Bu kurala uyulmadığında oluşturulan şifreler başkaları tarafından kolayca tahmin edilebilir.

2. *Şifreleri kimseyle paylaşılması:* Paylaşılan şifreler başkalarının kişisel bilgilerine ulaşmak ve özel e-postaların başkaları tarafından görülmesine davetiye çıkarmaktadır.
 3. *Tanınmayan kişilerden gelen e-postalardaki eklentilerinin açılmaması ve indirilmemesi:* Bu tür e-postalar sahte olabilir ve eklentileri açıldığında kullanıcının bilgisayarına virüs bulaşabilir.
 4. *İstenmeyen e-postaların yanıtlanmaması:* Reklam, ticari vb. amaçlı gelen e-postalar yanıtlandığında bu amaca yönelik çok fazla e-posta alınmasına neden olur. Ayrıca bu tür e-postaları silmek için çok fazla zaman kaybedilmesine ve asıl beklenen e-postaların gözden kaçmasına da neden olabilirler.
 5. *E-posta hesabından güvenli çıkış yapılması:* Özellikle ortak kullanılan bilgisayarlarda web tabanlı e-posta hesabı kullanıldıktan sonra “oturum kapatma” seçeneği kullanılarak çıkış yapılmalıdır. Yeni bir sayfayı açmak oturumu kapatmak anlamına gelmeyeceği için bilgisayar başına oturan herkesin o bilgisayarda kullanılan e-posta hesabına ulaşılmasına izin verebilir.
- e) **Dosya indirme/paylaşma:** Dosya paylaşımı da çocuk ve gençlerin İnterneti kullanım amaçları arasındadır. Dosya paylaşımı, İnternette kolayca elde edilebilen programlar aracılığıyla kullanıcıların diğer bilgisayarlara bağlanarak müzik dosyaları, filmler ve diğer programları kopyalamalarına izin verir. Bu şekilde indirilen/paylaşılan programlar bilgisayara virüs bulaşmasına neden olacağı için riskli olabilir. Ayrıca bu tür dosyaları indirirken telif hakları yasası da göz önünde bulundurulmalıdır.
- f) **Oyunlar:** Bilgisayar oyunları çocuklar ve gençler için hoşça zaman geçirebilecekleri eğlenceli etkinliklerdir. Yarışma heyecanı yeni oyunlara erişim kolaylığı, mükemmel grafik efektleri bir faaliyeti çocuklar için eğlenceli hale getirir. Oyunlar, kişilerde güçlü bir strateji geliştirmeleri bakımından da önemli uygulamalardır ve bu uygulamalardan eğitim alanında da oldukça yararlanılmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençler oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğinin farkına varmazlar. Ancak oyun oynarken uzun süre bilgisayar başında oturmak fiziksel bir takım sorunlara (oturma bozuklukları vb.) neden olabilir. Öte yandan oynanan oyunun niteliği ve içeriği oyun oynayan çocuk ve gençlerin ruhsal durumlarını olumsuz yönde etkileyebilir. Bu nedenle çocukların ve gençlerin oyun seçiminde dikkatli olunmalıdır. Özellikle şiddet ve uygunsuz içerikler barındıran oyunlardan kaçınılmalıdır. Bazı çok kullanıcıli oyunlar kullanıcıya başkalarıyla sohbet ortamları da sağlarlar. Diğer oyuncularla

sohbet ve anlık mesajlaşmada da daha önce belirtilen güvenlik önerileri dikkate alınmalıdır.

Öğretmenler, çocuk ve gençlerin İnterneti güvenli kullanmaları konusunda ailelerle işbirliği yaparken onları;

- a. Çocukların oyun seçiminin yaşlarına uygun olması,
- b. Oyun sitelerinin gizlilik politikalarını okumaları,
- c. Çocuklarının oyun oynarken geçirecekleri süreyi belirlemeleri,
- d. Oyun ortamında yabancılarla sohbet etmemeleri gerektiği, iletişim kuracaklarsa bile kişisel bilgilerini paylaşmamaları,
- e. Gerek oyun ortamında gerekse diğer ortamlardaki (sosyal ağ, anlık ileti programları vb.) sohbet günlüklerini onlara belli etmeden izlemeleri ve uygun görmedikleri davranışlar konusunda çocuklarıyla konuşmaları/tartışmaları,
- f. Özellikle küçük çocukları olanların oyunu çocuklarıyla birlikte oynamaları ve bu şekilde olası güvenlik sorunlarını tanımlamaları konusunda uyarmalıdır.

Sanal zorbalık: İnternet kişilerin asıl kimliklerini gizleyerek kendilerini farklı tanıtmaları için uygun ortamlar sağlamaktadır. Bu nedenle İnternet, çocuklar için saldırganlık, şiddet gibi duygularını rahatça ortaya koyabilecekleri ortamlar olarak algılanabilmektedir. Bir diğer ifadeyle çocuklar bu ortamlarda başkalarına zarar verecek zorba hareketlerde bulunabilmektedirler. Siber zorbalık olarak adlandırılan bu davranışlar bir kişiye hakaret etmek, kişiler ile ilgili yalanlar ve dedikodular yaymak ve cinsellik ya da fiziksel görünümü içerebilir. Siber zorbalık ayrıca çocuk ve gençlerin diğer arkadaşlarının kişisel bilgilerini onların rızası olmadan yayınlanabilir. Cep telefonları, anlık ileti programları, sohbet odaları, e-posta, web siteleri yoluyla kişisel bilgi veya fotoğraflarını gönderirken farkında olmadan siber zorbalık yapmış olurlar. Öğretmenler bu tür davranışlara maruz kalan öğrencilere şu önerilerde bulunabilirler:

- a. Rahatsız edici e-posta, anlık ileti, vb. yanıt vermeyiniz.
- b. Rahatsız edici e-postaları kaydediniz.
- c. Tüm sohbetleri ve anlık oturum loglarını açınız ve kanıt olarak bir kopyasını yazdırınız.
- d. Bu kanıtları alarak ailenizle birlikte savcılığa başvurunuz.
- e. Sohbet odasında bu tür bir olay yaşamışsanız sohbet odasının yöneticisine durumu bildiriniz.

- f. İzinsiz olarak kişisel bilgilerinizi yayınlayan web sitesini servis sağlayıcısına bildiriniz.

Kaynaklar:

- BT Entegrasyonu Temel Araştırması, Temel Eğitim Projesi II. Fazı, Ankara, 2007
- Hayat Boyu Öğrenme Strateji Belgesi, 2009
- Dokuzuncu Kalkınma Planı, DPT, ANKARA
- Temel Eğitim Programında Bilgi Teknolojisi Sınıflarının Etki Araştırması, Ankara, 2004
- Bilgi Toplumu Strateji Belgesi, DPT, Ankara
- Eğitim Teknolojileri Etkinlikleri 2002, Ankara

MODÜL II: BT Ekipmanlarını Kurma ve Kullanma

2.1. BT ekipmanlarının bağlantılarını yapma

Aşağıdaki resimde örnek bir sınıfın görüntüsü yer almaktadır. Öğrencilerin karşısında bulunan duvara etkileşimli tahta yerleştirilmiştir. Etkileşimli tahta, yeşil tahta ve manyetik beyaz tahta olmak üzere 3 bölümden oluşmaktadır.



Şekil 2.1

Etkileşimli tahta sisteminin güç kablosu fişi, duvarda bulunan 220 volt gerilimli şehir şebeke prizine takılır. Cihaz üzerinde bulunan “POWER” dan (güç düğmesinden) veya uzaktan kumanda ile açılarak sistem çalışır hale getirilir.

Etkileşimli tahta sistemi üzerinde 20 watt (10 w +10 w) lık yerleşik ses sistemi bulunduğundan harici bir ses sistemine ihtiyaç yoktur. Ekran kullanılmadığında ekran otomatik karartma özelliği ile uyku moduna geçecektir. Cihaz içindeki gömülü (embedded) bilgisayar kolayca sökülüp takılabilir niteliktedir.

Soketli bilgisayar sistemi herhangi bir sebeple söküldüğünde ekran başka bir bilgisayarla da kullanılabilir niteliktedir. Soketli ve harici bilgisayarlarda işletim sistemleri kurulu, yazılım güncelleştirmeleri yapılmış; kullanıcı, yazıcı ve ağ ayarları tamamlanmış olarak sınıflara kurulu olacağından sistem her zaman çalışır durumdadır. İşletim sistemi ve tüm sürücülere

geri yüklemek için sabit diskin bir bölümü yedekleme ve sistem geri yükleme amacıyla kullanılacaktır. Herhangi bir problem olduğunda geri yükleme işlemlerini anlatan yardım dosyasından faydalanarak, sistem geri yüklenecek ve sistem ilk kurulum haline getirilecektir.

Etkileşimli tahta ile yazı yazma veya işaretleme yapma; renk paleti, çizilen geometrik şekilleri düzeltme özelliğine sahip olacağından, bu işlemler parmak ya da bir kalem ile yüzeye dokunarak yapılacaktır.

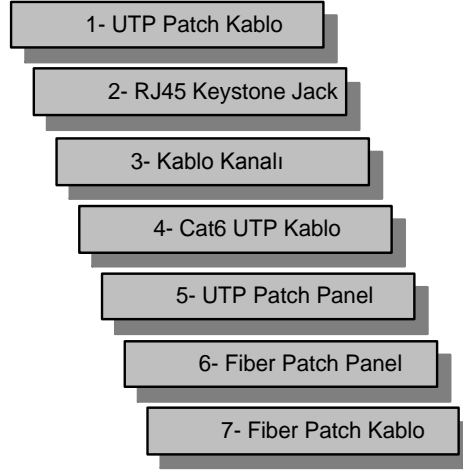
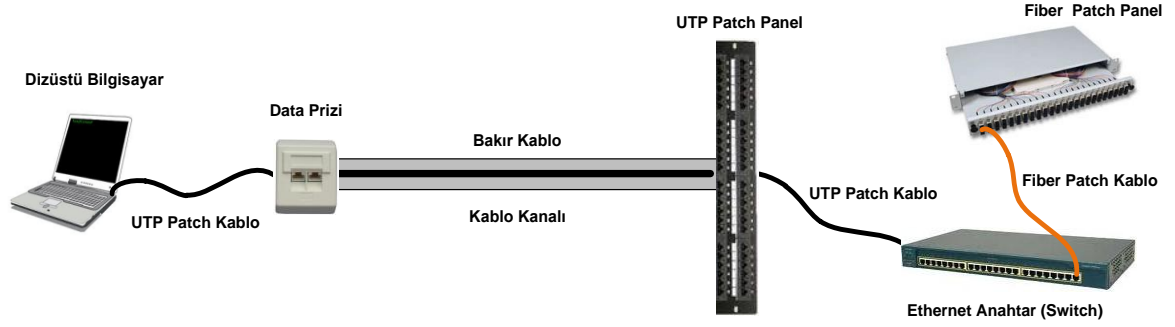
Dersliklerde yer alacak bağlantı prizinin resmi aşağıdaki gibi tasarlanmıştır. Burada RJ-45 (A01) ile gösterilen internet bağlantısı ucudur. HDMI bilgisayar görüntüsünü etkileşimli tahtaya taşıyan uçtur. USB girişi ise etkileşimli tahtaya bağlanmaktadır. Ayrıca bir adet enerji bağlantısı bulunmaktadır.



Şekil 2.2

Etkileşimli tahtanın soketli bilgisayar sistemi herhangi bir sebeple söküldüğünde Şekil 2.2 de gösterilen HDMI prizden, HDMI kablo bağlantısı ile haricen kullanılan bilgisayarın ses ve görüntü aktarımı, RJ-45 konnektör ile de ağ bağlantısı sağlanacaktır.

Şekil 2.3’de okul içi kablolanmanın bileşenleri görülmektedir. Bilgisayar ile internete erişmek isteyen bir öğretmenin, UTP patch kabloyu (ağ kablosu) sınıfta yer alan bağlantı prizine takması gerekmektedir.



Şekil 2.3

2. 2.Etkileşimli Cihazlarda Kalibrasyon Ayarları:

Etkileşimli tahta ve harici bilgisayarda kalibrasyon ihtiyacı olmayacaktır. Belirtilen çözünürlüklerde (1024x768, 1280x800, 1366x768 ve 1920x1080) otomatik kalibrasyon cihaz tarafından yapılacaktır.

2. 3.Karşılaşılan Temel Problemleri Çözme:

Her bilgisayara antivirüs yazılımının güncel sürümü yüklü gelecektir. Antivirüs yazılımlarının güncellemeleri en az beş (5) yıl süreyle internet üzerinden yapılacaktır. Antivirüs yazılımı bilgisayarı virüslere karşı eş zamanlı olarak koruyacaktır.

Tüm yazılımların, Türkçe kullanım ve bakım kılavuzu, yurt çapındaki servis merkezlerini gösterir liste ve garanti belgeleri okul idaresinde bulunacaktır.

2. 4.Sınıflarımızda Kullanılan Diğer Donanımlarla İlgili Bilinmesi Gerekenler:

2.4.1. Projeksiyon Cihazı Kullanımı ve Bağlantılarının Yapılması (Bu kısım proje kapsamında donanım kurulumları tamamlanıncaya kadar sınıflarımızda kullanılacak mevcut donanımlara yönelik hazırlanmıştır.)

Projeksiyon cihazı; bilgisayar, medya oynatıcı, uydu alıcısı gibi görüntü kaynağı cihazlarından aldığı görüntüyü beyaz renkli duvar, perde vb. yüzeyler üzerine aktaran cihazdır. Projeksiyon cihazına görüntü aktarmak için VGA, DVI, HDMI, Composite Video, S-Video bağlantı noktaları kullanılmaktadır. Bilgisayarın görüntüsünü projeksiyon cihazına



Şekil 2.4

markasına modeline göre farklılık gösterebilir.

Genellikle bu tuş F3 - F5 aralığındadır.

Projeksiyon cihazı kullanırken aşağıdaki hususlara dikkat edilmelidir:

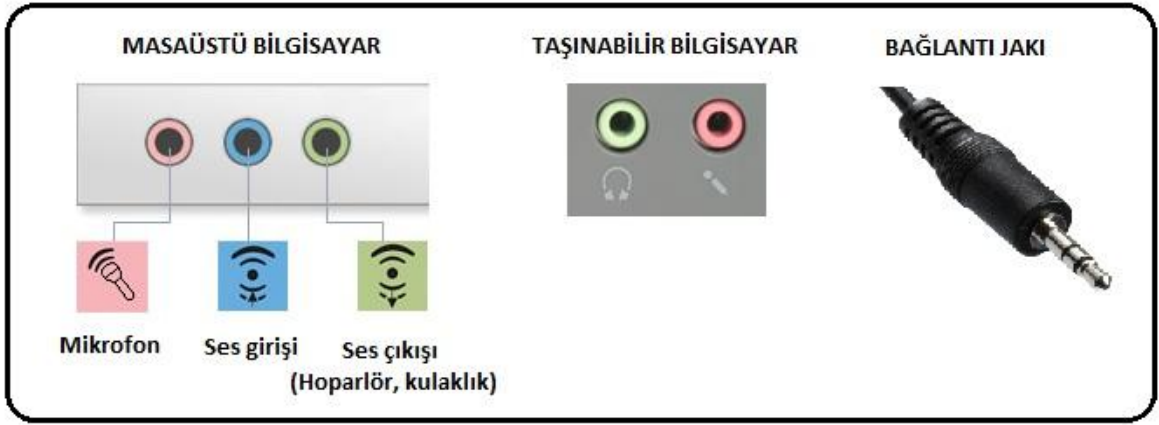
- Projeksiyon cihazlarının ışığının kuvvetli olduğu unutulmamalı, cihaz çalışırken ışığına direk bakılmamalı ve çocuklar uyarılmalıdır.
- Çalışan bir projeksiyon cihazının havalandırma delikleri kapatılmamalıdır. Yeterli havalandırma sağlanmazsa aşırı ısınan cihaz zarar görecektir.
- Projeksiyon cihazı sabit ve dengeli bir yüzey üzerinde çalıştırılmalıdır. Cihazın çalışırken sarsılması durumunda lambası zarar görebilir.
- Projeksiyon cihazı kapatıldıktan sonra soğutma fanları bir süre daha çalışmaya devam edecektir. Bu süre bitene kadar cihazın elektrik bağlantısı kesilmemeli, cihaz taşınmamalıdır.

- Projeksiyon cihazı temiz ve tozsuz ortamlarda kullanılmalı, havalandırma kanalları ve filtreleri belirli aralıklarla temizlenmelidir.

2.4.2. Çevre Birimi Bağlantıları

a. Hoparlör, Kulaklık ve Mikrofon

Hoparlör ve kulaklık, bilgisayarın ses çıkışı sağlayan, mikrofon ise bilgisayara dışarıdan ses aktarımı için kullanılan donanım birimidir. Hoparlör bilgisayarın sesini dışarıya verirken, kulaklık daha çok kullanan kişi dışında başka kişileri rahatsız etmemek için kullanılmaktadır. Hoparlör, kulaklık ve mikrofon aynı fiş yapısını kullanır. Bu cihazların hatalı takılmaması için bilgisayar üzerinde cihazlara özgü renkler veya simgeler kullanılır.



Şekil 2.5

b. Tarayıcı

Fotoğraf, yazılı doküman, el yazısı gibi objeleri analiz ederek bilgisayara resim olarak aktaran cihazdır. Düz yataklı, el, tambur tarayıcı olarak çeşitleri vardır. Düz yataklı tarayıcılar yaygın olarak kullanılır ve bilgisayara USB port vasıtasıyla bağlanır.



Düz Yataklı Tarayıcı



El Tarayıcısı



Tambur Tarayıcısı

Şekil 2.6

c. Yazıcı

Bilgisayar ortamındaki fotoğraf, grafik ya da metin belgelerini kâğıt üzerine renkli veya siyah beyaz olarak işleyen cihazdır. Nokta vuruşlu, mürekkep püskürtmeli, lazer, ısı yazıcı gibi çeşitleri vardır. Çoğu yazıcı USB port veya ağ üzerinden bilgisayara bağlanır. Bazı yazıcılar hafıza kartından veya fotoğraf makinasından direk çıktı alabilirler. Günümüz yazıcılarının birçoğu faks çekme, tarama ve fotokopi çekme gibi özellikleri bir arada bulunduran çok amaçlı cihazlardır.



Nokta Vuruşlu Yazıcı



Lazer Yazıcı



Mürekkep Püskürtmeli Yazıcı



Çok Amaçlı Yazıcı

Şekil 2.7

d. Ekran Bağlantıları

Bilgisayar görüntüsünü aktarmak için çeşitli ekran tipleri, projeksiyon cihazı veya televizyon kullanılır. CRT (Tüplü), LCD, LED ekran türleri vardır. CRT (Tüplü) ekranların yerini, daha az yer kaplayan ve enerji tüketen LCD ve LED ekranlar almaktadır. Ekranlar bilgisayara VGA veya DVI bağlantı noktaları ve kabloları kullanılarak bağlanırlar.



VGA
Kablosu



DVI
Kablosu



CRT (Tüplü) Monitör



VGA
Bağlantı Noktası



DVI
Bağlantı Noktası



LCD/LED Monitör

Şekil 2.8

e. USB Bağlantı Noktası

USB bağlantı noktası bilgisayardaki en popüler bağlantı noktasıdır. USB vantilatörden, aydınlatma lambasına kadar çok çeşitli USB cihazlar bulunmaktadır. USB 1.1, 2.0, 3.0 olarak çeşitleri vardır. USB 2.0, USB 1.1 den 40 kat, USB 3.0, USB 2.0 dan 10 kat daha hızlı veri aktarımı yapmaktadır.

USB bağlantı noktasına bağlı harici sabit disk, harici bellek vb. cihazlar; “Donanımı Güvenle Kaldır” seçeneği kullanılarak, güvenli olarak bilgisayar ile cihazın bağlantısı kesildikten sonra çıkarılmalıdır. Aksi takdirde USB cihaz, içindeki veriler veya bilgisayar zarar görebilir.



USB Kablolar

Şekil 2.9

2.4.3. Ağ Bağlantıları ve Problemlerinin Giderilmesi








İnternet'in yaygınlaşmasıyla işlerin İnternet üzerinden yapılması artık bir ihtiyaçtan çok zorunluluk haline gelmiştir. Bilgisayarın İnternet'e ve kurumun ağ kaynaklarına erişebilmesi için, bilgisayarda bu bağlantıları sağlayacak gerekli donanımın olması ve bu donanımın ayarlarının yapılması gerekmektedir.

Bazen gerekli donanımın olmasına ve ayarlarının yapılmasına rağmen İnternet'e veya diğer ağ kaynaklarına erişilemez. Bu gibi durumlarda aşağıdaki problem çözme adımlarının yapılması problemin çözümünde yardımcı olabilir.

Öncelikle;

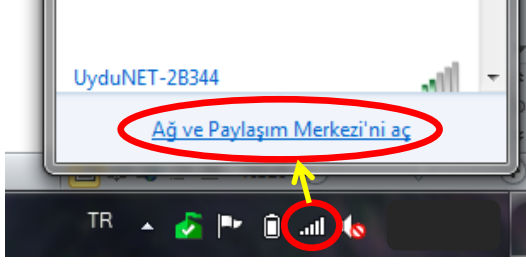
- Bağlantı kablolarının doğru yerlere takılıp takılmadığı veya zarar görüp görmediği kontrol edilmelidir.
- Kablo bağlantılarında sorun yoksa bağlantı ışıklarının kontrol edilmelidir.
- Bilgisayarın ağ kaynaklarına ve İnternet'e erişebilmesi için geçerli bir IP adresi alıp almadığı veya sabit IP adresi verilecekse doğru yapılandırılıp yapılandırılmadığı kontrol edilmelidir.

Bildirim Simgeleri ve Anlamları:

	Kablosuz bağlantı bağlı değil/kapalı
	Kablosuz ağlar var.
	Kablosuz ağa bağlanıyor.
	Kablosuz ağa bağlı fakat İnternet erişimi yok.
	Kablosuz ağa bağlı ve İnternet erişimi var.
	Kablolu ağa bağlı fakat İnternet erişimi yok.
	Kablolu ağa bağlı ve İnternet erişimi var.

Şekil 2.10

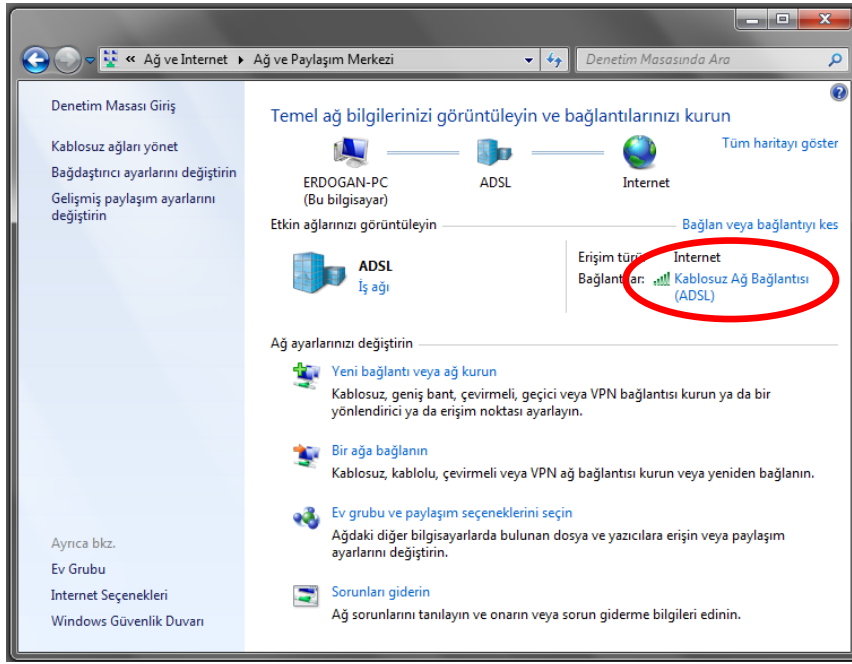
2.4.4. İşletim Sistemi Ağ Ayarları:



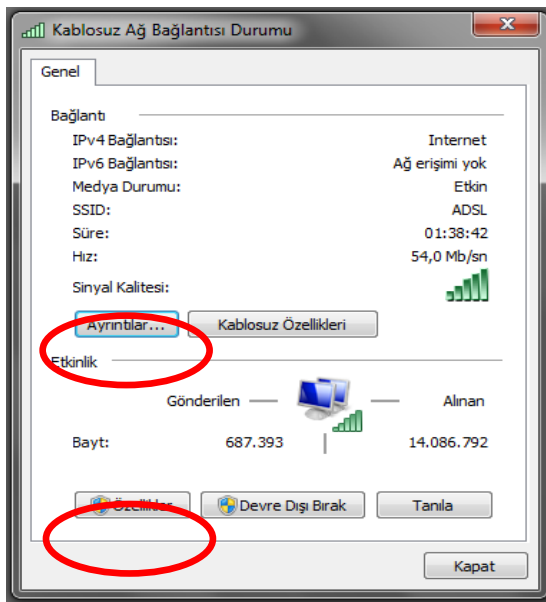
Şekil 2.11

“Ağ ve Paylaşım Merkezi’ni aç” seçilir.

Mevcut IP ayarlarının görülebilmesi veya değiştirilebilmesi için “Ağ ve Paylaşım Merkezi” penceresi açılır. Ağ ve Paylaşım Merkezi penceresini açmak için; “Başlat\Denetim Masası\Ağ ve İnternet\Ağ ve Paylaşım Merkezi” yolu izlenir veya sağ alttaki bağlantı simgesine farelin sol tuşu ile tıklanır ve açılan pencereden

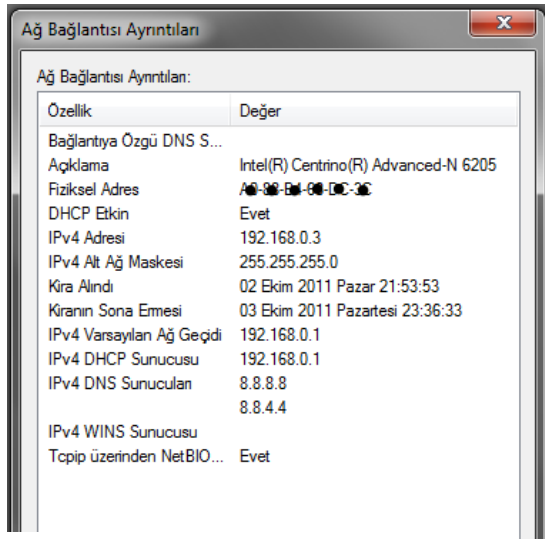


Şekil 2.12

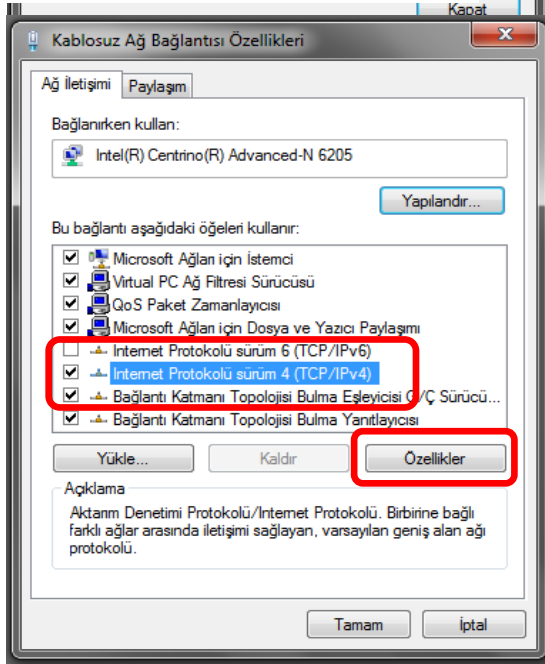


Şekil 2.13

Mevcut durumu görüntülenecek veya ayarları yapılacak bağlantı, “Ağ ve Paylaşım Merkezi” penceresinde “Etkin ağlarınızı görüntüleyin” bölümünden seçilir. İşlem yapılacak bağlantının üzerine tıklandığında yandaki pencere açılacaktır. Açılan pencere üzerinde “Ayrıntılar...” üzerine tıklandığında “Ağ Bağlantısı Ayrıntıları” penceresi açılacak ve pencere üzerinde ağ bağlantımızın ayrıntıları listelenecektir.



Şekil 2.14

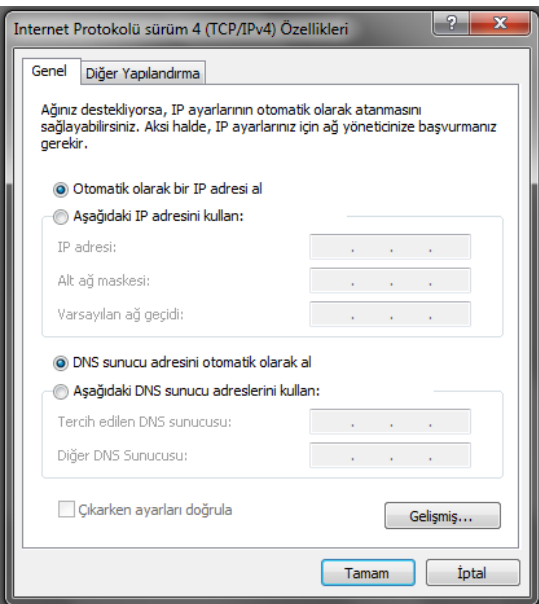


Şekil 2.15

Daha ayrıntılı bilgi için web sayfasındaki

IP ayarlarında değişiklik yapmak için aynı pencerede bulunan “Özellikler” üzerine tıklanmalı “Kablosuz/Kablolu Ağ Bağlantısı Özellikleri” penceresi açılmalıdır.

Bu pencerede “İnternet Protokolü sürüm 4 (TCP/IPv4)” seçilir ve “Özellikler” tıklanarak IP ayarlarının yapılacağı pencerenin açılması sağlanır. Mevcut ağ üzerinde bilgisayarlara IP adresi dağıtacak bir yapı varsa açılan pencerede otomatik seçenekleri işaretlenir. Eğer sabit IP adresi verilmesi gerekiyorsa ilgili bölümlere gerekli adres bilgileri girilir. Sabit IP adresi ile ilgili ayar bilgileri bilinmiyorsa kurumun ağ yöneticisinden bu bilgiler öğrenilir veya ilgili kişinin bu bilgileri girmesi sağlanır.



Şekil 2.16

(http://fatihprojesi.meb.gov.tr/egitek.meb.gov.tr/egitek/BT_Kullanm_Klavuzu/index.html) kılavuza başvurunuz.

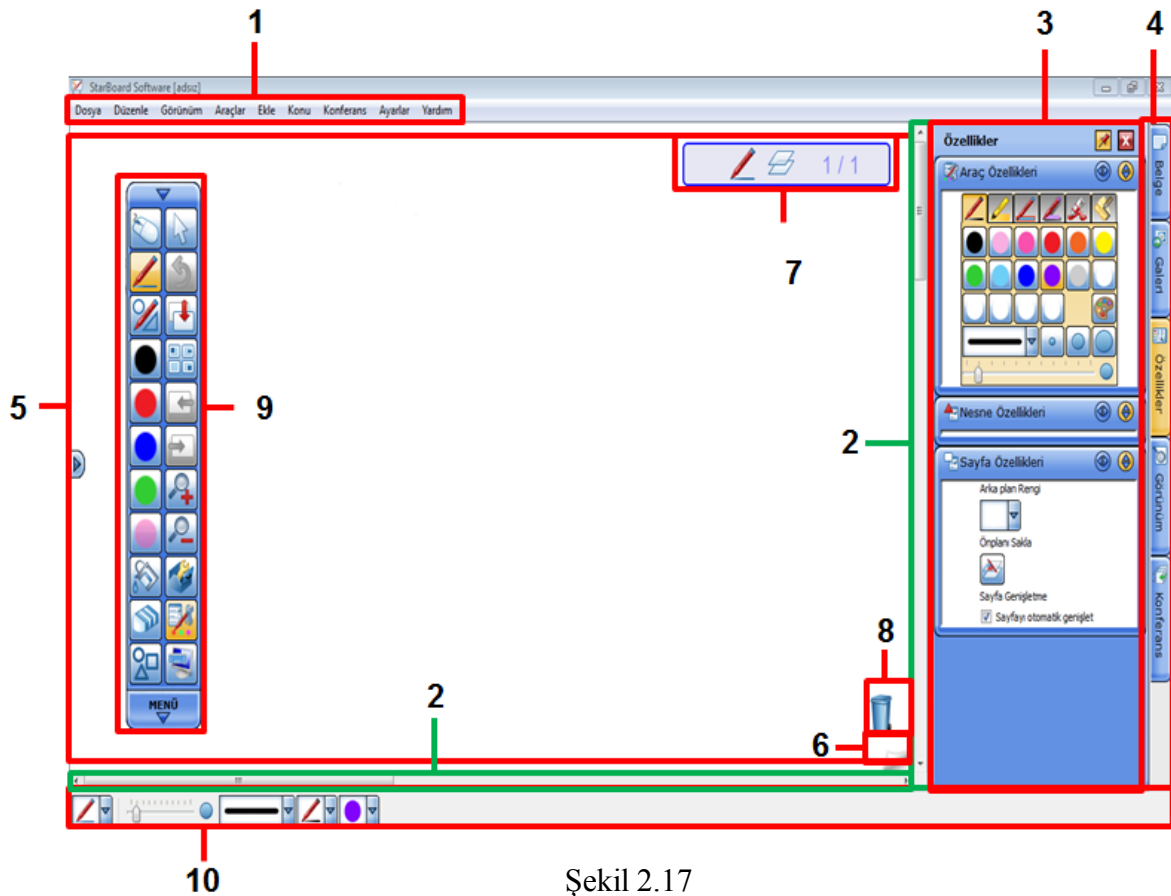
2.5. Etkileşimli Tahta Yazılımının Kullanımı

Etkileşimli tahta üzerinde Starboard Software yazılımı kurulu olarak gelmektedir. Bu yazılım öğretmen ve öğrencilerin tahtayı etkin kullanabilmeleri için çeşitli araçlar sağlar. Yazılım çalıştırıldığında yazıtahtası görünümü adı verilen şekil 2.17'deki ekran açılır. Ayarlar menüsünden profil değiştirildiğinde ilk açılan bu ekran profile bağlı olarak değişiklik gösterebilir.

Yazılım öğretmen ve öğrencilere yazıtahtası üzerine yazma, çizim yapma, silme, resim, animasyon video vb. görselleri yürütme, görselleri düzenleme, metin kalem ile yazı yazma, masüstüne yazma, yazılan kelimeleri internet ortamında arama gibi imkânlar sunar.

Ayrıca ekran kaydetme, ekran görüntüsü alma, spot ışık kullanma, ekran karartma gibi ders sunumuna kolaylık sağlayacak araçları barındırır.

Galeri yapısı sayesinde derslerde kullanılacak görseller için özel klasörler oluşturma imkânı sağlar.



Şekil 2.17

1. Menü çubuğu	StarBoard Software'i kullanmak için gereken menü komutlarını görüntüler.
2. Kaydırma Çubukları	Düzenlenebilir alanda kayarak gezinmek için kullanılır.
3. Panel	Yan çubukta yer alan dört sekmeden biri seçildiğinde görüntülenir.
4. Yan çubuk	Yan çubuk üzerinde yer alan sekme ve panellerden çeşitli işlevler gerçekleştirmek için kullanılır.
5. Düzenlenebilir Alan	Düzenlenebilir alana yazabilir, yazdığınızı silebilir ve küçük resim ekleyebilirsiniz.
6. Sayfa Sekmesi	Önceki/sonraki sayfaya gitmek için kullanılır.
7. Durum Göstergesi	Geçerli etkin aracı, sayfa numarasını ve toplam sayfa sayısını gösteren bir simge görüntüler.
8. Çöp Kutusu	Nesneleri sürükleyip Çöp Kutusu simgesine atarak silmek için kullanılır.
9. Araç Çubuğu	Temel işlemleri gerçekleştirmek için kullanılır.
10. İçerik çubuğu	Geçerli etkin araç için ayar yapmanızı sağlar.

2.5.1. Kullanıcı arayüzleri

2.5.1.1. Menü Çubuğu

Yazılımın kullanımı için gerekli menüleri içerir. Menü çubuğu bazı profillerde üst kısımda gözükmeyebilir. Menülere Araç çubuğu üzerinde bulunan “MENÜ” seçeneğinde tüm profillerde ulaşılabilir.

	Menü	Açıklama
Dosya menüsü	Yeni	Yeni boş bir belge açar.
	Aç...	Diskten mevcut bir StarBoard Belge dosyasını (.yar) yükler.
	Al...	StarBoard biçiminde olmayan dosyaların geçerli belgeye alınmasını sağlar. Ayrıca başka bir StarBoard Belgesi dosyasını (.yar) geçerli belgeyle birleştirir.
	En Son Belgeler...	En son erişilen StarBoard Software belgelerine göz atıp, onları açmanızı sağlar.
	Kaydet	Geçerli belgeyi kaydeder.
	Farklı Kaydet...	Geçerli belgeyi yeni bir StarBoard Belgesi dosyası (.yar) olarak kaydeder.
	Çıkar...	Geçerli belgeyi çeşitli biçimlerde çıkarır.
	Yazdır...	Geçerli belgeyi yazdırır.
	Çıkış	StarBoard Software'den çıkar.
Düzenle menüsü	Geri al	Sayfadaki en son yapılan düzenlemeyi iptal eder. 15 "Geri Al" seviyesi bulunmaktadır.
	Tekrarla	En son yapılan Geri al işlemini iptal eder.
	Kes	Seçili nesneyi kopyalar ve keser.
	Kopyala	Seçili nesneyi panoya kopyalar.
	Yapıştır	Kopyalanan nesneyi yapıştırır.
	Tümünü seç	Geçerli sayfadaki tüm nesneleri seçer.
	Eşle	Seçili nesnenin eşini çıkarır.

Sil	Seçili nesneyi siler.
Temizle	Geçerli sayfadaki tüm veriyi siler.
Notu Temizle	Yalnızca geçerli sayfadaki tüm notları siler.
Grup/Kilitle	Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Grup - Seçili nesneleri gruplar Gruptan çıkar - Grup içinde bulunan bir nesneyi çıkarır. Kilitle - Seçili nesneleri gruplar. Kilidi aç - Kilitli bir nesneyi açar.
Metni Böl	Bir metin bloğunu ayrı kelimelere böler.
Bul...	Geçerli belgede bulunan metinden belli bir ögeyi bulur.
Galeri Klasörünü Bul...	Belli bir klasör için Galeri widgetini aramanızı sağlar.
Favoriler Galerisini Yönet	Favori resimlerinizi barındıran klasörü açar.
Resmi Düzenle...	Seçili resmi düzenler.
Bağlantılar	Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Bağlantıyı Düzenle... - Seçili nesnenin bağlantısını düzenler. Bağlantıyı Aç... - Seçili nesnenin bağlantısını açar.
Hizala	Seçili nesneleri hizalar. En üstte En altta Solda Sağda Yatay Merkezde Dikey Merkezde Yatay dağıt Dikey dağıt
Yeniden boyutlandır	Seçili nesneleri yeniden boyutlandırır. En geniş En dar En yüksek En alçak
Düzen	Seçili nesnenin düzenini değiştirir. Bir Yukarı Bir Aşağı En Üste En Alta Ön Plana Arka Plana
Döndür/Ters Çevir	Seçili nesneyi döndürür/ters çevirir. Saat Yönünde Döndür

180 derece Döndür
Saat Yönünün Tersinde Döndür
Yatay Olarak Ters Çevir
Dikey Olarak Ters Çevir

Görüntüle menüsü	Geri İleri Önceki Sayfa Sonraki Sayfa Yan çubuk Widgetleri	Daha önce görüntülenen sayfayı görüntüler. Önceki Geri işlemini geri alır. Önceki sayfayı görüntüler. Sonraki sayfayı görüntüler. Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Konu Listesi - Konu Listesi widgetini açar/gizler. Sayfa Listesi - Sayfa Listesi widgetini açar/gizler. Eklentiler - Eklentiler widgetini açar/gizler. Galeri - Galerisi widgetini açar/gizler. Araç Özellikleri - Araç Özellikleri widgetini açar/gizler. Nesne Özellikleri - Nesne Özellikleri widgetini açar/gizler. Sayfa Özellikleri - Sayfa Özellikleri widgetini açar/gizler. Navigasyon - Navigasyon widgetini açar/gizler. Ekran Yerleşimi - Ekran Yerleşimi widgetini açar/gizler. Konferans Konsolu - Konferans Konsolu widgetini açar/gizler.
	Yerleşim	Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Menü çubuğu - Menü çubuğunu görüntüler/gizler. Yan çubuk - Yan çubuğu görüntüler/gizler. İçerik Çubukları - İçerik çubuklarını görüntüler/gizler
	Izgara	Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Izgara Hatlarını Göster - Izgara hatlarını görüntüler/gizler. Izgara Hatlarına Uydur - Izgara hatlarına göre uyarlar veya uyarlamaz. Hat Konumunu Ayarla - Hat Konumunu Ayarla özelliğini açar veya kapatır.
	Yakınlaştırma	Aşağıdaki seçenekleri içeren bir alt menü açar: Yakınlaştır - Çalışma alanındaki nesnelerin görünümünü büyütür. Uzaklaştır - Çalışma alanındaki nesnelerin büyütme oranını azaltır. Dikdörtgen içinde Yakınlaştır - Seçili bir dikdörtgen alanı büyütür. Sıfırla - Yakınlaştırma seviyesini normale getirir (%100).
	Tam Ekran Ön Planı Gizle Görüntüyü Yenile	Tam ekran ve pencere modu arasında geçiş yapar. Ön plan sayfasını görüntüler/gizler. Ekranı yenilenmesini sağlar.
Araçlar menüsü	Normal Kalem	Normal Kalem seçer.

Akıllı Kalem	Akıllı Kalem i seçer.
İşaretçi Kalem	İşaretçi Kalem i seçer.
Silgi	Silgi y i seçer.
Seç	Seç arac ını seçer.
Kaydır	Elle kaydırma arac ını seçer.
Doldur	Dolgu arac ını seçer.
Metin	Kalemle belirlenen bölgeye bir met in nesnes i yerleştirir.
Şekiller	Kalemle belirlenen bölgeye nesneler yerleştirir.

Çizgi
Ok
Elips
Daire
Üçgen
Dik Üçgen
Eşkenar dörtgen
Dikdörtgen
Kare

Donatılar	Pergel Pergel donatısını açar. İletki İletki donatısını açar. Cetvel Cetvel donatısını açar. Ekran Klavyesi İşletim sistemin in Ekran Klavyesi özelliğ ini açar. Ekran Bloğu Ekran b loğu donatısını açar. Ekran Kaydedici Ekran kaydedici donatısını açar. Ekran ışığı Ekran ışığı donatısını açar. Kronometre Kronometre donatısını açar. Ekran Görüntüsü Alma Ekran görüntüsü alma donatısını açar. Harici Uygulama Ekleme/Silme Harici uygulamaları donatılar gibi ekler/siler.
------------------	--


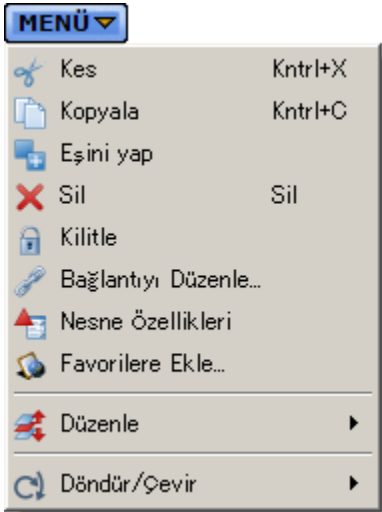
Yerleştir menüsü	Yeni Sayfa Geçerli Yazıtahas ı konusunun sonuna bir boş sayfa ekler ve sayfayı görüntüler. Ekran görüntüsü Mevcut masaüstü içeriğ in in görüntüsünü alır, geçerli Yazıtahas ı konusunun sonuna ekler ve sayfayı görüntüler. Resim Geçerli sayfaya bir resim yerleştirir. Flash Geçerli sayfaya bir Flash dosyas ı (.swf) yerleştirir. TWAIN Cihaz ı Bir TWAIN cihaz ı (tarayıcı veya kamera) seçmenizi sağlar. Webcam Cihaz ı Bir Webcam konusu açar.
Konu menüsü	Masaüstü Masaüstü moduna geçer. Yazıtahas ı Yazıtahas ı konusunu görüntüler.

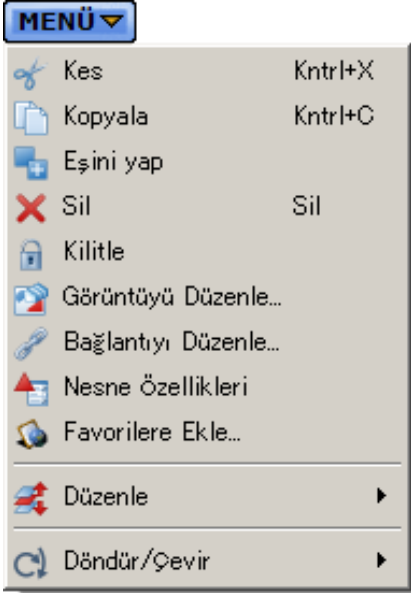
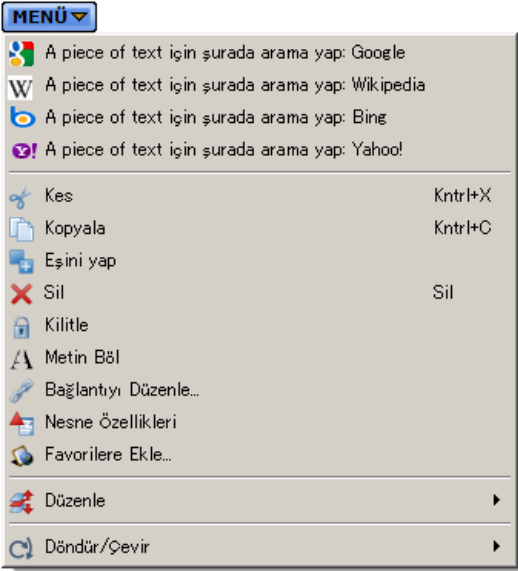
Konferans menüsü	Ortak Yazıtahtası Barındır...	Bir StarBoard konferans oturumu barındırmanızı sağlar.
	Ortak Yazıtahtası'a Katıl...	Bir StarBoard konferans oturumuna katılmanızı sağlar.
Ayarlar menüsü	Tercihler	StarBoard Software için çeşitli ayarlara erişmenizi sağlar.
	Dil	Kullanılacak dili seçer.
	Profil	Profil yükle Kayıtlı profilleri yükler. Yeni profil Yeni bir profil oluşturmak için şablon olarak önceden ayarları profillerden birini seçer. Profili farklı kaydet Geçerli ayarları bir profile kaydeder.
	Eklentiler	StarBoard Software eklentilerinin yüklenmesini veya kaldırılmasını sağlar.
	Arama Motorlarını Yapılandır...	StarBoard Software ile hangi arama motorlarının kullanılacağını belirlemenizi sağlar.
Yardım menüsü	StarBoard Yardım	Online yardımı görüntüler.
	Güncellemeleri Kontrol Et	Yeni kullanılabilir StarBoard Software güncellemesi olup olmadığını kontrol eder.
	Hakkında	StarBoard Software için sürüm bilgisini görüntüler.

2.5.1.2. Üst Menü

Üst menü, Yazıtahtası'nın düzenlenebilir alanında herhangi bir yere kalemle tıklayarak veya vurarak görüntüleyebileceğiniz bir açılır menüdür. Üst menüde listelenen seçenekler içeriğe göre değişiklik gösterilir (seçili olan nesne türüne bağlıdır).

Üst menüyü açma ;:

	Düzenlenebilir Yazıtahtası alanına tıkladığınızda veya vurduğunuzda yandakine benzer bir Üst menü görürsünüz.
	Eğer düzenlenebilir Yazıtahtası alanında bir notun üzerine tıklar veya vurursanız yandakine benzer bir Üst menü görürsünüz.

	<p>Eğer düzenlenebilir Yazıtahtası alanında bir resmin üzerine tıklar veya vurursanız yandakine benzer bir Üst menü görürsünüz</p>
	<p>Eğer düzenlenebilir Yazıtahtası alanında bir metin nesnesinin üzerine tıklar veya vurursanız yandakine benzer bir Üst menü görürsünüz:</p> <p>Eğer düzenlenebilir Yazıtahtası alanında bir el yazısı metin nesnesinin üzerine tıklar veya vurursanız Üst menüde çeşitli metin algılama öğeleri belirir.</p>

Şekil 2.18







2.5.1.3. Araç Çubuğu

Gerek yazıtahtası modunda gerekse masaüstü çalışmalarında araç çubuğu sürekli aktif olur ve üzerinde bulunan araçlar kullanılabilir.



Şekil 2.19

Araç çubuğundaki araçların listesi

Düğme	Açıklama
	Masaüstü Yazıtahtası modu ile Masaüstü modu arasında geçiş yapar.
	Normal Kalem Ekranı serbestçe çizgi çekilebilir.
	Geçerli aracın rengini belirler.
	Araç Özellikleri Araç Özellikleri widgetini görüntüler/gizler.
	Geri Daha önce görüntülenen sayfayı görüntüler.
	StarBoard StarBoard ayarları menüsünü görüntüler.

	Silgi	Nesneleri silmek için Silgi aracına geçer.
	Seç	Bir veya daha fazla nesneyi seçer.
	Dosya Aç	Diskten mevcut bir StarBoard Belge dosyasını (.yar) yükler. Veya geçerli belgeye herhangi bir farklı dosya türünü alır.
	Önceki Sayfa	Önceki sayfayı görüntüler.
	Sonraki Sayfa	Sonraki sayfayı görüntüler.
	Temizle	Geçerli sayfadaki tüm veriyi siler.
	Kaydet	Geçerli belgeyi bir dosya olarak kaydeder.
	Çıkış	StarBoard Software'den çıkar.
	Donatılar	Donatılar menüsünü görüntüler.
	Doldur	Nesneleri doldurmak için Dolgu aracına geçer.
	Ekran Üstü Klavye	Ekran üstü klavyeyi görüntüler.
	Şekiller	Şekiller menüsünü görüntüler.

2.5.1.4. Yan Çubuk



Şekil 2.20

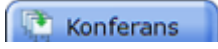
Yan çubuktaki araçların listesi

Sekme/Widget	Açıklama
 Belge	Belge panelini görüntüler/gizler.
Konu Listesi widgeti	Geçerli belgedeki tüm konular listeler.
Sayfa Listesi widgeti	Geçerli konudaki sayfaların küçük resimlerini kontrol eder
Eklentiler widgeti	Geçerli belgeye ekli tüm dosyaları görüntüler.
 Galeri	Galeri panelini görüntüler/gizler.
Galeri widgeti	Geçerli StarBoard belgesine alınacak olan resimleri seçer.
 Özellikler	Özellikler panelini görüntüler/gizler.
Araç Özellikleri widgeti	Geçerli seçili aracın özelliklerini görüntüler.
Nesne Özellikleri widgeti	Geçerli seçili nesnenin özelliklerini görüntüler.
Sayfa Özellikleri widgeti	Geçerli seçili sayfanın özelliklerini görüntüler.
	Öğesine tıklamak Yazıtahtası sayfasının ön plan sayfasını kapatır/açar.
 Görünüm	Görüntüleme panelini görüntüler/gizler.
Navigasyon widgeti	Geçerli sayfanın bir küçük resmini görüntüler. Düğmeleri ve imleci kullanarak yakınlaşıp uzaklaşabilir ve görüntüyü kaydırabilirsiniz.
Ekran Yerleşimi widgeti	Geçiş düğmelerine tıklamak aşağıdaki ekran bileşenlerinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini belirlemeni sağlar. Ayrıca Tam ekran modu ile Pencere modu arasında geçiş yapmanızı sağlar.

Yan çubuk
Menü Çubuğu
Kaydırma Çubuğu
Çöp Kutusu
İçerik Çubukları
Durum Göstergesi
Sayfa Sekmesi
Tam Ekran

Bu widget ayrıca Izgara özelliği için aşağıdaki kontrolleri içerir:

Izgara Boyutu
Izgara Hatlarını Göster
Izgara Hatlarına Uydur
Hat Konumunu Ayarla



Konferans widgeti

Konferans panelini görüntüler/gizler.

Konferans özelliği için özellikleri görüntüler.
Widgetteki kontroller diğer StarBoard Software kullanıcıları ile bir konferans yapmanızı sağlar.

www.pekiyi.com

Bilgi paylaşıldıkça çoğalır!