

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



ÖĞRENME NESNESİ PROJE YARIŞMASI KILAVUZU

ANKARA  
2010

Haberleşme Adresleri	<p>MEB Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü</p> <p>Adres: Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü 06500 Teknikokullar/Ankara</p> <p>Tel: 0 (312) 296 94 00</p> <p>Faks: 0 (312) 223 87 36</p> <p>İnternetAdresi <a href="http://www.meb.gov.tr">http://www.meb.gov.tr</a> <a href="http://egitek.meb.gov.tr">http://egitek.meb.gov.tr</a></p> <p>e-ileti adresi : <a href="mailto:webicerik@meb.gov.tr">webicerik@meb.gov.tr</a></p>
----------------------	---

# BÖLÜM 1

## ÖĞRENME NESNESİ PROJE YARIŞMASI

### 1.Projenin Amacı

Gerek öğretmenlere gerekse öğrencilere yönelik daha zengin öğrenme ortamları sunmak ve eğitimde fırsat eşitliğine katkı sağlamaktır. Ayrıca öğrenci, öğretmen ve kurumsal anlamda aşağıda ayrı ayrı başlıklar altında belirtilen etkilerin de ortaya çıkması hedeflenmektedir.

#### Öğrencilerin:

- a) Değişen, gelişen ve yaşam boyu sürekli bağımsız öğrenme gereksinimlerini karşılayabilmelerine katkı sağlamak,
- b) Her zaman her yerde eğitim olanağının artırılması,
- c) Üreticiliğinin ortaya çıkarılması,
- d) Sosyal iletişimde bulunma yeteneklerinin geliştirilmesi,
- e) Bireysel hızlarına göre ilerlemesi,
- f) Öz güvenlerinin artırılması,
- g) Sorun çözme yeteneklerinin geliştirilmesi,
- h) Üst düzey öğrenme becerilerinin geliştirilmesi,
- i) Eleştirel düşüncelerinin geliştirilmesi,
- j) Öğrenme zamanlarından tasarruf etmesi,
- k) Öğrenme zamanının esnekleştirilmesi,
- l) İşbirliğine dayalı öğrenmesi,
- m) Belgeleme, dosyalama ve belgelere başvurma alışkanlığını geliştirmesi,
- n) Yeni çözüm yolları araştırması,
- o) Paylaşım duygusunun geliştirilmesi,
- p) Daha çok bilgiye ulaşması,
- q) İçerikleri tekrar edebilmesi,
- r) Kişiselleştirilmiş ortamlarda bulunması,

#### Öğretmenlerin ve okulun:

- a) Bilişim teknolojilerini kullanma öz yeterliliklerinin geliştirilmesi,
- b) Sınıf içi performanslarının artırılması,

- c) İşini kolaylaştırması,
- d) Dersleri kolay ve zevkli hâle getirmesini,
- e) Eğitimde fırsat eşitliği sağlaması,
- f) Başarı düzeyini artırmasını,
- g) Öğrencinin başarı ve gelişimini daha kolay izleyebilmesi,
- h) Öğretmenlerin dünyadaki gelişmelere paralel bilgi ve becerilerinin arttırılması,
- i) Rekabet gücünün arttırılması,
- j) Bilgiyi paylaşımı,
- k) Zaman, mesafe ve sosyo-ekonomik statü engellerini ortadan kaldırarak bireylere yaşam boyu eğitimin üstünlüğünden yararlandırılması,
- l) Sınıf ortamında yapılamayacak deney, uygulamalar ve benzeşimleri öğrenme öğretme ortamlarında kullanmasını hedeflemektedir.

## 2. Projenin Önemi

Bu proje, ülke geneline yaygınlaştırılacak bir uygulama olduğundan sonuçları bakımından büyük önem arz etmektedir. Projeye katılan, uygun ve yayımlanmaya değer görülen çalışmalar, Millî Eğitim Bakanlığı'nın <http://www.egitim.gov.tr> adresinde yayımlanacaktır.

Bu proje, ülkemizin gereksinim duyduğu her daim bilim ve teknoloji alanında rekabetçi insan gücünü yetiştirmek, bilgi teknolojileri konusunda yetenekli bireyler için yeteneklerini ulusal ve evrensel kültüre katkı sağlayabilecekleri ortam düzenlemeleri (yarışma vb.) sunmak, ülke genelinde tesis edilen bu tür ortamlarla bilgi teknolojilerinin kullanılmasına yönelik kişilerin öz güven ve öz yeterliliklerini geliştirmek ve eğitimle bilgi teknolojilerini bütünleştirmek açısından önemlidir.

## 3. Projenin Kapsamı

Bu proje, kadrosu MEB'e bağlı resmi okullarda bulunan tüm öğretmenlere yöneliktir (MEBBİS'e kayıtlı öğretmenler).

Proje yarışması üç kategoriden oluşmaktadır. Kategoriler altında yer alan öğretim kademeleri ve sınıf düzeyleri aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

1.Kategori	2.Kategori	3.Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Okul Öncesi Eğitim Etkinlikleri</li><li>İlköğretim 1 - 3. Sınıf Dersleri ve Etkinlikleri</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İlköğretim 4 - 8. Sınıf Dersleri ve Etkinlikleri</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Orta Öğretim Dersleri ve Etkinlikleri</li></ul>
Not: Okul öncesi eğitim programları gelişim alanları altındaki etkinliklerden oluşmaktadır. Ayrıca İlköğretim/Orta öğretim kademelerinde bazı ders saatlerinin adları etkinlik olarak geçmektedir.		

#### 4.Projenin Hedefleri

- Öğretmenleri öğrenme nesnesi üretmeye teşvik etmek,
- Öğretmenlerin teknoloji kullanımı öz yeterlik algılarını geliştirmelerine katkı sağlamak,
- Öğretmenlerin bilgi teknolojilerini kullanma yeteneklerinin geliştirilmesine yardımcı olabilecek ortam oluşturmak,
- Ülkenin geleceğini yönlendirecek bilimsel alanlarda özgün ve farklı düşünceler ortaya koyabilen, öz güveni yüksek bireyler yetiştirilmesine katkıda bulunmak,
- Öğretmenlerin bilgisayarlar ve diğer bilişim teknolojisi araçları yardımıyla yeni bilgi ve beceriler kazanmalarını sağlamak.
- Öğretmenlerin bilişim teknolojisi araçlarını kendi branşlarıyla bütünleştirebilmelerini sağlamak.
- Öğretmenlerin sınıf ortamında ihtiyaç duydukları öğretim materyallerini kendilerinin de geliştirmesini sağlamaktır.

#### 5. Proje Süresi

Proje, yarışma kılavuzununun 18 Ocak 2010 tarihinde <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adresinde yayımlanmasıyla başlar ve 02 Nisan 2010 tarihi mesai bitiminde sona erer. Yarışmada dereceye giren projeler için yapılması planlanan ödül töreni ile ilgili duyuru ayrıca İnternet adresinden ilan edilecektir.

## BÖLÜM 2

### GENEL BİLGİLER

Öğrenme nesnesi geliştirme proje yarışması, MEB'e bağlı Resmî Okullarda görev yapan tüm öğretmenlere yönelik olarak üç kategoride yapılacaktır.

Yarışmaya katılacak projeler, proje son teslim tarihi olan 02 Nisan 2010 mesai bitimine kadar Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğümüz evrak bölümünden kayıt numarası alacaklardır.

Başvuru kılavuzunda belirtilen şartları taşımayan projeler ile;

- Evrak kayıt numarası almayan,
- Kabul tarihinden sonra evrak kayıt numarası alan (Posta ve Kargo'dan doğabilecek gecikmelerden katılımcı sorumludur),
- Tek bir formla toplu hâlde gönderilen, (Her bir proje için ayrı ayrı başvuru formu doldurulması gerekmektedir.) projeler değerlendirmeye alınmayacaktır.

Proje ile ilgili ayrıntılı bilgilere ve duyurulara Millî Eğitim Bakanlığının <http://www.meb.gov.tr> ya da <http://egitek.meb.gov.tr> adresinden ulaşılabilecektir. Proje hakkında bilgi edinmek için [webicerik@meb.gov.tr](mailto:webicerik@meb.gov.tr) elektronik ileti adresi kullanılabilir. Proje başvurular <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adresinde yer alan kılavuz ekindeki formlar doldurularak yapılacaktır.

Katılımcılar bireysel olarak proje başvurusunda bulunacaklardır. İsterlerse birden fazla proje ile de yarışmaya başvurulabilecektir. Ancak birden fazla projesi dereceye girip ödül almaya hak kazanmışsa en yüksek derece almış projesi ödüllendirilecektir. Diğer projeleri için ise ayrıca ödül verilmeyecektir. Ödüller ise şartları sağlayan bir sonraki projelere sıranın kaydırılması suretiyle verilecektir. Örneğin, Ali yarışmaya her kategoriden birer proje ile katılsın. Bu projelerden 1. Kategoride yarışan projesi 3'üncü, 2. Kategoride yarışan projesi 1'nci ve 3. Kategoride yarışan projesi 5'nci olsun. Bu durumda sadece 2. kategorideki 1'nci olan projesi için ödül verilecektir. 1. Kategoride 4'üncü olan proje böylelikle 3'ncü ve 3. Kategorideki 6'ncı olan proje 5'nci olmak üzere sıralama yapılacaktır. Böylece ait olunan kategori içerisindeki ilk on proje ödüllendirilmiş olacaktır. Ödüller yarışma şartlarını karşılayan projelere verilecektir.

Projeler Okul Müdürlüklerince ayrı ayrı onaylandıktan sonra Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğüne gönderilecektir. "Yarışma Jürisi"nce yapılan değerlendirme sonucunda ödül programı ayrıca <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adreslerinde duyurulacaktır.

## BÖLÜM 3

### UYGULAMA BASAMAKLARI

#### 1. Başvuruların Yapılması

Proje başvuruları, <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adreslerinde yer alan kılavuz ekindeki formlar doldurularak yapılacaktır.

Başvuruyu gerçekleştirmek için;

- a. Her bir proje için ayrı ayrı ve eksiksiz olarak başvuru formu doldurulup 1(bir) nüsha çıktısı alınacaktır.
- b. Başvuru formu Okul Müdürlükleri tarafından onaylanacak ve onaylanan form proje sahibi öğretmene teslim edilecektir.
- c. Her bir proje ayrı ayrı (kaynak dosyaları ve ürün kimlik formları ile birlikte) CD/DVD'ye yazılarak en geç 02 Nisan 2010 Cuma günü mesai bitimine kadar Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünde olacak şekilde gönderilecek ya da elden teslim edilecektir.
- d. 02 Nisan 2010 mesai bitimine kadar Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Evrak Kayıttan kayıt numarası almayan, bu tarih ve saatten sonra yapılacak proje başvuruları değerlendirilmeye alınmayacak olup posta ve kargoda gecikme, aksaklık ve hasarlardan kaynaklanabilecek sorumluluk proje sahibine ait olacaktır.
- e. Yarışma jürisi üyeleri, bunların birinci derece yakınları, Eğitek personeli ve proje komisyonu üyeleri bu yarışmaya katılamazlar.

#### 2. Projelerin Değerlendirilmesi

Hazırlanan projeler iki komisyon tarafından değerlendirilecektir. İlk komisyon öğrenme nesnesi inceleme-değerlendirme komisyonu olup dört alt komisyondan oluşmaktadır.

İnceleme-değerlendirme komisyonu; Alan Değerlendirmesi, Grafik ve Görsel Değerlendirme, Teknik Değerlendirme, İnceleme ve Değerlendirme olmak üzere dört farklı alt komisyondan oluşmaktadır.

Alt komisyonlar gelen projeleri ilk olarak genel kabul şartlarını taşıyıp taşıyamaması yönü ile inceleyeceklerdir. Genel kabul şartlarını taşımayan projeler puanlamaya alınmadan elenecektir. Genel kabul şartlarını sağlayan proler ise dört alt komisyonca puanlanacaktır. Projeler her alt komisyondan 0-100 arası puan alacaklardır. Böylece projeler 400 tam puan

üzerinden puanlanmış olacaktır.

Alt komisyon toplam üç kategoride 10'ar adet projeyi üst kurula gönderecektir. Üst kurul, alt komisyondan gelen puanları dikkate almadan kendi aralarında yapacakları değerlendirme ile ödüle layık görülenleri belirleyecektir.

Bu değerlendirme sonucunda ödül almaya hak kazanan projeler 14 Mayıs 2010 tarihinde <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adreslerinden duyurulacaktır.

### 3. Ödül Töreni

Ödül almaya hak kazanan proje sahiplerine, Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından belirlenecek bir tarihte düzenlenecek törenle ödülleri verilecektir. Tören yeri ve tarihi <http://www.meb.gov.tr> ve <http://egitek.meb.gov.tr> adreslerinden ayrıca duyurulacaktır.

#### Ödüller:

Derece	1.Kategori	2.Kategori	3.Kategori
1.	MacBookPro 17inch	MacBookPro 17inch	MacBookPro 17inch
2.	MacBookPro 15inch	MacBookPro 15inch	MacBookPro 15inch
3.	T.Bilgisayar 17 inch	T.Bilgisayar 17 inch	T.Bilgisayar 17 inch
4.	T.Bilgisayar 15.2 inch	T.Bilgisayar 15.2 inch	T.Bilgisayar 15.2 inch
5-10.	T.Bilgisayar 14.1 inch	T.Bilgisayar 14.1 inch	T.Bilgisayar 14.1 inch

Not: İlk üç dereceye giren projelerin okullarına ETKİLEŞİMLİ BEYAZ TAHTA hediye edilecektir.



## BÖLÜM 4

### ÖĞRENME NESNELERİ

Web, öğrenci-öğretmen-ders buluşmasını sağlayan bir teknolojidir ve aynı ya da farklı yerlerdeki birey ve grupların bilgisayarlar yoluyla bağlanarak bilgi, belge ve çeşitli türlerdeki öğrenme nesnelерinin paylaşıldığı elektronik ortamlar oluşturur. Bir uzaktan eğitim uygulaması olarak Web Tabanlı Öğrenme; öğreten ve öğrenenin birbirinden coğrafi olarak farklı yerlerde bulunmasından doğan bir ihtiyaçtır. İnternete dayalı uzaktan eğitim uygulamalarında Web ortamında sunulan metin, grafik, animasyon, video vb. içeren dersler kullanılmaktadır. Böylece öğrenenler, herhangi bir yerden kendilerine uygun zamanda esnek bir öğrenme ortamına sahip olmaktadır.

Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün okullarda kullanılacak öğrenme nesnelерinde aradığı özellikler şunlardır:

- Öğretim programlarına uygunluk,
- Öğrenmeyi motive etme özelliği,
- Kullanışlılık,
- Kullanım kolaylığı,
- Bilgi teknolojilerinin güncel ve gelişmiş imkânlarının kullanımı,
- Yeniden kullanılabilirlik,
- Erişilebilirlik olarak sıralanabilir.

Bu özellikler kendi aralarında ilişkilidir ve bir bütün olarak birbirlerini tamamlamaktadırlar.

#### 1. Öğretim Programlarına uygunluk,

Bir öğrenme nesnesi içeriği, Millî Eğitim Bakanlığına bağlı yaygın ve örgün eğitim kurumları tarafından hazırlanan öğretim programlarını destekleyici nitelikte olmalıdır. Öğretim programlarında okul öncesi ve 1.sınıftan 12.sınıfa kadar bütün derslerde öğrencilere kazandırılması gereken bilgi ve beceriler belirlenmiştir. Bir öğrenme nesnesi içeriği hazırlanırken öğretim programında ilgili olduğu dersin içinde bulunan bilgiler ve beceriler dikkate alınarak içeriğin öğretim programlarına yeteri düzeyde uyumlu olması sağlanmalıdır.

#### 2. Öğrenmeyi motive etme özelliği,

Bir öğrenme nesnesi, öğrencilerin öğrenmeye yönelik zihinsel aktivitelerini harekete geçirmeli ve geliştirmelidir. Öğrenmeyi motive edecek özelliklere sahip olmalıdır. Bu

yüzden, öğrencilerde öğrenme isteğini artırıcı ve devamını sağlayıcı öğretim ilke ve yöntemlerini kullanmalıdır. Ayrıca web tabanlı eğitim içeriğinin yer aldığı ekran tasarımı, öğrencilerde öğrenme isteği uyandıracak ve öğrenmelerini kolaylaştıracak biçimde tasarlanmalıdır.

### 3. Kullanışlılık,

Kullanışlı bir öğrenme nesnesi; öğretmenin, eğitim ve öğretim işlerini daha hızlı ve etkin bir biçimde gerçekleştirmesini sağlar. Öğrenme nesnelere, diğer öğretim materyallerine göre sunulan konunun anlatımında öğretmenler için daha çok avantaj sağlayacak biçimde hazırlanmalıdır. Eğitim içeriğiyle bir konunun sunulması, diğer eğitim öğretim materyalleri ve yöntemleriyle karşılaştırıldığında daha etkin olmalıdır. Bir öğrenme nesnesi, öğretmenlerin ve öğrencilerin eğitim ve öğrenim sürecini diğer yöntemlere ve materyallere göre ne kadar etkinleştiriyor ve hızlandırıyor, o düzeyde kullanışlıdır.

### 4. Kullanım kolaylığı,

Öğrenme nesnesinin kullanım özellikleri, öğretmenler ve öğrenciler için kolay kullanım sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. İçeriğin kullanıcı ara yüzü öğretmenin ve öğrencinin işini kolaylaştırıcı özelliklere sahip olmalıdır. İçerik, öğretmen ve öğrenciler tarafından çok fazla teknik bilgi gereksinimine duyulmadan kullanılabilir. Eğitim içeriğinin kolay kullanımı için gerekli bütün fonksiyonlar yazılımın içinde yeterli düzeyde bulunmalıdır. Kullanımla ilgili yönergeler herkes için kolay ve anlaşılır olmalıdır.

### 5. Bilgi teknolojilerinin güncel ve gelişmiş imkânlarının kullanımı,

Bir öğrenme nesnesi, bilgi teknolojilerinin gelişmiş multimedya (çoklu ortam; metin, görüntü, resim, video, animasyonlar, ses, renk, vb.) imkânlarından mümkün olduğunca çok yararlanmalıdır. Bu sebeple, eğitim içeriklerinin türüne göre, konu içeriğinin sunulmasında çoklu ortam teknolojisinin bütün imkânları uygun bir biçimde kullanılmalıdır.

### 6. Yeniden Kullanılabilirlik,

Yeniden kullanılabilirlik, öğrenme nesnesinin değişik dersleri ya da aynı dersin farklı kazanımlarını destekleyip, defalarca kullanılması anlamına gelmektedir. Bu şekilde hazırlanacak öğrenme nesnesi materyalleri farklı amaçlarla çok defalar kullanılabilir. Yeniden kullanılabilirlik bir nesnenin farklı uygulamalar ve amaçlarla tekrar tekrar kullanılabilir olmasını tanımlayan bir özelliktir. Örneğin, bitkilerin çiçek yapısını anlatan interaktif bir flash nesnesini ele alırsak, söz konusu nesne biyoloji ve botanikte bitki yapısı; bahçe bitkilerinde fizyoloji veya üreme; arıcılıkta tozlaşma ve polenlerle ilgili derslerde kullanılabilir. Nesnenin içerik kapsamının kompleksliğine bağlı olarak okulöncesi,

ilköğretim ve/veya orta öğretim seviyesinde yararlanılabilir. Böylece çiçek yapısı nesnesi fen bilimleri ve tarımsal öğretim alanlarında farklı amaçlarla farklı eğitim (yaş) seviyelerinde öğrenme amacıyla “yeniden kullanılabilir” olmaktadır.

#### 7. Erişilebilirlik:

Öğrencinin amaç ve gereksinimlerine uygun öğrenme nesnelерinin, kolayca bulunabilmesi ve kullanılabilmesi, onların erişilebilirliğini ifade etmektedir. Erişilebilirlik belirli sistemlerde depolanan öğrenme nesnelерinin belirli ölçütlerin işaretlenerek aranmasını ve amaca uygun olanların yerel sisteme indirilmesini sağlar. Bunun için de belirli standartlarda tanımlanmış nesnelерin depolandıkları sistemlerde aranması veya nesnelere göz atılmasını sağlayan servislerin bulunması gereklidir.

## BÖLÜM 5

### DEĞERLENDİRME

#### GENEL KABUL ŞARTLARI

Yarışmaya gönderilecek projeler aşağıdaki şartlar doğrultusunda kabul edilecektir.

1. Anayasaya ve kanunlara aykırılık içermemelidir,
2. 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda yer alan Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarında belirtilen hükümlere ve Türk Millî Eğitiminin temel ilkelerine uygun olarak hazırlanmalıdır,
3. MEB Ders Kitapları ve Eğitim Araçları Yönetmeliğine uygun hazırlanmalı,
4. İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi ve Çocuk Hakları Sözleşmelerine uygun olmalıdır.
5. Temel insan haklarına aykırılık taşımamalı, cinsiyet, ırk, din, dil, renk, siyasi düşünce, felsefi inanç, mezhep ve benzeri ayrımcılık içermemelidir,
6. Kişi ve kuruluşları yıpratıcı niteliğe sahip olmamalıdır.
7. Reklam öğeleri içermemelidir.
8. Proje konuları okulöncesi, ilköğretim ve orta öğretim programları kapsamında olmalıdır.
9. Hazırlanacak içerikler yerli/yabancı kaynaklardan aynen alınmamalıdır.
10. Projeler seçilen dersin/etkinliğin en az bir kazanımına yönelik hazırlanmalıdır. Ürün kimliği ve telif hakları formunda kazanım(lar) öğretim programındaki gibi olmalıdır.  
Örnek: “**6.** 100 içinde altışar, yedişer, sekizer ve dokuzar ileriye doğru sayar.” şeklinde yazılmalıdır.
11. Bilimsel hata olmamalıdır.

#### TEKNİK KABUL ŞARTLARI

Teknik Ölçütler:

- Gönderilecek öğrenme nesnesi animasyon türünde olmalıdır.
- Üretilen animasyonlar Flash Player 10 versiyonunda ve dosya uzantısı SWF formatında olmalıdır.
- Her bir ekranda görüntülenecek tek bir SWF dosyası 3 MB'ı geçmemelidir.
- SWF dosyası 1000 x 600 piksel ölçülerinde olmalıdır.
- Animasyonlarda kare oranı 25 fps olmalıdır.
- Kullanım yönergeleri her ekranda verilmelidir.

- Gönderilecek animasyonların kaynak dosyaları kesinlikle CD/DVD içindeki klasörde yer almalı, kaynak dosya olarak: .FLA, .PSD, .EPS, .AI, .AVI vb. yer almalıdır.

#### Animasyonlarda Kullanılacak Sesler:

- Ekranlar arası ses seviyesi birbirine yakın olmalıdır.
- Uzun süreli ya da dosya boyutu büyük seslerde ön yükleme teknolojisi kullanılmalıdır.
- Animasyon içerisinde kullanılan sesler içeriğe gömülü olmamalı, animasyonun yer aldığı klasörde oluşturulacak “ses” klasörü içinden çağrılmalıdır.

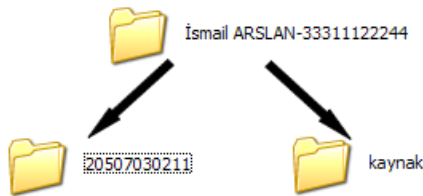
#### Animasyonlarda Kullanılacak Videolar:

- Animasyon içerisinde kullanılan videolar içeriğe gömülü olmamalı, animasyonun yer aldığı klasörde oluşturulacak “video” klasörü içinden çağrılmalıdır.
- Videonun çözünürlüğü en az 480x360 piksel olmalıdır.
- Videonun 1 saniyede görünen kare sayısı en az 25 fps olmalıdır.
- Tek bir videonun süresi en fazla 5 dakika olmalıdır.

#### Standart Formlar ve Dosyalar:

- <http://www.meb.gov.tr> adresinde yer alan ilgili linkte “öğrenme nesnesi ürün kimliği, telif hakları formu ve kaynak.xml dosyası” her nesne için doğru bir şekilde dijital ortamda doldurulmalıdır.
- Her nesne için ön görüntü resmi 150 x 100 piksel boyutlarında ve pull.jpg isminde hazırlanıp nesnenin yer aldığı klasöre atılmalıdır.
- SWF dosyaları duyuru sitesinde yer alan şablon içerisinde çalışabilecek şekilde olmalıdır.
- Kimlik Numarası: Her nesneye bir adet verilen, nesnenin öğretim programındaki yerini belirten, benzersiz numaradır. Kimlik Oluşturma Programı aracılığıyla öğrenme nesnelere kimlik numarası verilir. Kimlik oluşturma programı <http://www.meb.gov.tr> adresinde ilgili linkte yer almaktadır.

#### CD/ DVD içerisinde yer alacak klasör sistemi:

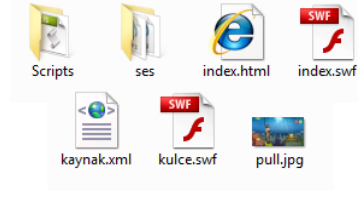


- Proje dosyaları projeye başvuran kişinin Ad-Soyad- T.C. Kimlik Numarası bilgilerini kapsayacak şekilde tek bir klasör içerisinde toplanmalıdır.
- Bu klasör içerisinde **ürün kimlik numaralı** ve **kaynak** isimli olmak üzere iki adet klasör yer almalıdır.
- Kaynak klasöründe projede kullanılan:
  1. .FLA, .PSD, .EPS, .AI, .AVI vb. kaynak dosyalar,
  2. Öğrenme nesnesi ürün kimliği ve telif hakları formu (kelime işlemci ortamında doldurulan),

3. Ses ve videolar yer almalıdır.

- Kimlik Numaralı klasör içerisinde:

1. index.html,
2. index.swf,
3. ürüne ait .swf dosyaları,
4. kaynak.xml,
5. Scripts klasörü,
6. pull.jpg
7. Ses klasörü, diğer xml dosyaları, as dosyaları vb. kullanılmışsa dosya standartlarına uygun olarak klasörde yer almalıdır.



- Üretilen proje dosyası index.swf isimli ön yükleme şablonu içerisinde sorunsuz bir şekilde yüklenmeli ve çalışabilmelidir.

Animasyonlarda Kullanılacak Kodlamalar:

- Animasyonun kodlanmasında Action Script 3.0 dili kullanılmalıdır.
- Animasyon içerisinde kullanılan tüm kodlamalar hatasız çalışmalıdır.
- Nesne içerisinde kullanılan tüm butonlar ve menüler düzgün çalışmalıdır.

Bu yarışmaya katılan bütün eserler Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün malı sayılacaktır. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında doğabilecek hukuki sorumluluklar proje sahibine aittir.

**ÖĞRENME NESNESİ**  
**ALAN DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ**

ÖLÇÜT	PUAN
1. Dil ve anlatım kurallarına uygundur (TDK Sözlük ve Yazım Kılavuzu).	15
2. Öğretilmek istenen bilgi ve beceri öğretim basamakları kullanılarak bir bütün olarak işlenmiştir.  a) Güdüleme (5 puan)  b) Açıklama (5 puan)  c) Değerlendirme (5 puan)  d) Geribildirim (5 puan)	20
3. Öğrenme nesnesinde yer alan ifadeler, resimler, fotoğraflar, örnekler vb. ders kitaplarından farklı hazırlanmıştır.	15
4. İçerik öğrencilerin yaş, sınıf ve hazır bulunuşluk düzeylerine uygundur.	15
5. İçerik anlaşılır bir şekilde hazırlanmıştır.	10
6. Gereksiz bilgi (5 puan) ve tekrarlardan (5 puan) kaçınılmıştır.	10
7. Öğrenme nesnesi içeriği günlük yaşamla ilişkilendirilmiştir.	10
8. Çalışmanın adı(başlığı) işlenen konunun içeriği ile uygundur.	5

**ÖĞRENME NESNESİ**  
**GÖRSEL DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ**

ÖLÇÜT	PUAN
<p><b>1. Tasarım ilkelerine uygunluk</b></p> <p><b>a) Oran-orantı (5) puan</b></p> <p><b>b) Denge (5) puan</b></p> <p><b>c) Kompozisyon (5) puan</b></p> <p><b>d) Simetri (Görsellerin ölçü uyumluluğu) (5) puan</b></p> <p><b>e) Espas (Doluluk-Boşluk) (5) puan</b></p> <p><b>f) Renk uyumluluğu (5) puan</b></p>	30
<p><b>2. Metinlerin, yazı- fon ilişkisi içinde okunabilir olması</b></p>	20
<p><b>3. Kullanılan Görsel Unsurlar</b></p> <p><b>a) Görsellerin ekran görünüm kalitesi (10) puan</b></p> <p><b>b) Görsellerin konuyla uyumluluğu (10) puan</b></p> <p><b>c) Görsellerin tasarımla uyumluluğu (10) puan</b></p>	30
<p><b>4. Tasarımın sade ve kolay anlaşılabilir olması</b></p>	20



**ÖĞRENME NESNESİ**  
**TEKNİK DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ**

<p><b>1. Kullanım kolaylığı:</b></p> <p><b>a)</b> Kullanıcı ürün içinde kaybolmadan istenilen amaca ulaşabiliyor. (5 puan)</p> <p><b>b)</b> Teknik terimler olmamalıdır. (5 puan)</p> <p><b>c)</b> Yönergeler anlaşılır olmalıdır. (5 puan)</p> <p><b>d)</b> Kullanıcı amaca ulaşmak için ekstra zaman harcamıyor. (5 puan)</p>	20
<p><b>2. Yeniden kullanılabilirlik (Nesnenin her kullanımda farklı değerler gösterebilecek zenginliğe sahiptir. Ör; üründe beş uygulama varsa öğrenci bir kere oynadıktan sonra tekrar oynamak istemelidir.)</b></p>	20
<p><b>3. Çokluortam kullanımı:</b></p> <p><b>a)</b> Metin (5 puan)</p> <p><b>b)</b> Resim (5 puan)</p> <p><b>c)</b> Video (5 puan)</p> <p><b>d)</b> Ses (5 puan)</p>	20
<p><b>4. Sığa (kapasite) küçük olmalıdır (animasyonun hızlı yüklenebilmesi).</b></p>	20
<p><b>Yeniden üretilebilirlik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ses, metin, resim, fotoğraf gibi bileşenler ayrı birer dosya olarak çağrılmıştır. (10 puan)</li><li>• Xml kullanılmıştır. (5 puan)</li><li>• Class kullanılmıştır. (5 puan)</li></ul>	20

**ÖĞRENME NESNESİ**  
**İNCELEME DEĞERLENDİRME BİRİMİ ÖLÇÜTLERİ**

Ölçüt	Puan
1. Öğrenme nesnesi, öğretim programında yer alan kazanımla ilgili açıklama ve ilişkilendirmeleri kapsamalı.	10
2. İçerik bilgilerinin kaynağı APA standartlarına uygun olmalı.	10
3. Alternatif/klasik ölçme ve değerlendirme türlerinden farklı iki tanesi kullanılmış olmalı.	10
4. Soruların doğru cevapları nesne içinde mutlaka yer almalı.	10
5. Öğrenme nesnesinin değerlendirme bölümünde sorulan sorularda cevaplama için öğrenciye en az iki fırsat verilmeli. Yanlış cevap veren öğrenci ilgili bilginin yer aldığı ekrana yönlendirilmelidir.	10
6. Hazırlanan öğrenme nesneleri her türlü önyargıdan arındırılmış olmalı.	10
7. Öğrenme nesnesinde tema ve konu bütünlüğü sağlanmalı.	10
8. Öğrenme nesneleri ahlak kurallarına uygun olmalı, şiddet içeriği taşımayan nesnelere hazırlanmalı.	10
9. Öğrenme nesnesinde açık ve anlaşılır ifadeler yer almalıdır.	10
10. Pedagojik olarak uygun olmalıdır.	10

ÖĞRENME NESNESİ PROJE YARIŞMASI

BAŞVURU FORMU

## ÖĞRENME NESNESİ PROJE YARIŞMASI BAŞVURU FORMU

PROJE SAHİBİ BİLGİLERİ	T.C. Kimlik Numarası	
	Adı, Soyadı	
	Branşı	
	Görevli Olduğu İl/İlçe	
	Görevli Olduğu Okulun Adı	
	Doğum Tarihi ve Yeri	
	Telefon Numarası	
	Elektronik İletişim Adresi	
	(Varsa) Web Tabanlı İçerik Geliştirme İle İlgili Katıldığı MEB Hizmetiçi Eğitim Faaliyetleri (Merkezi/Mahalli)	

PROJE BİLGİLERİ	Başvuru Kategorisi	1.KATEGORİ ( ) Okul Öncesi Eğitim ( ) İlköğretim 1-3.	2.KATEGORİ ( ) İlköğretim 4-8.	3.KATEGORİ ( ) Orta Öğretim
	Konusu			
	Hedef Kitle			
	Amacı			
	Elde Edilecek Kazanımlar			
	Kullanılan Tüm Yazılımların Adları			

PROJENİN ÖZET TANIMI (YÜZ ELLİ KELİMEYİ GEÇMEMELİDİR)

\* Başvuru Formunda belirtilen bütün alanlar eksiksiz olarak doldurulmak zorundadır.

Onay (Bu bölüm, başvuru formu doldurulup, çıktısı alındıktan sonra Okul Müdürlüklerince doldurulup, imzalanarak mühürlenecektir.)

Onaylayanın

Adı Soyadı :  
Unvanı :  
Tarih :  
İmza :  
Mühür :