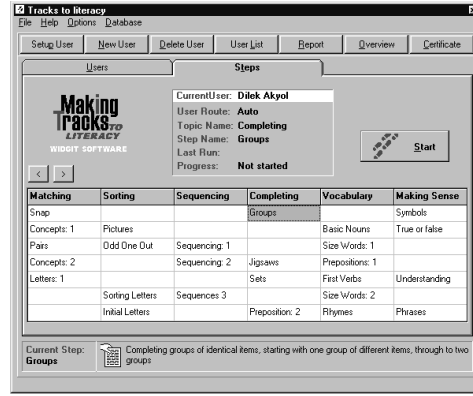


Making Tracks to Literacy

Bilgisayar ile Özel Eğitim



Kullanıcı El Kitabı

Windows 3.1, Windows 95, Windows 98

MS Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti.

Abide-i Hürriyet Cad. No:267/4
80220 Şişli - İSTANBUL

Tel: (0212) 2244158 - 2241533

Fax: (0212) 2258191

Web: www.ms.com.tr

E-mail: infoms@ms.com.tr

Yazılımı kurmak için, kurulum disketini sürücüye takın. Başlat menüsünden Çalıştır'ı seçin. Ekranı gelen dialog kutusuna a:\setup yazın ve Tamam'ı tıklayın.



Widgit Software Ltd.'nin izni olmaksızın bu yazılım dağıtılamaz, yeniden satılamaz, kopyalanamaz ve kiralanamaz.

Bu programı kurumunuzdaki bilgisayarlar, ürünle beraber verilen lisans adedi kadar kurabilirsiniz. Bu programı kurumunuz dışındakilere veremez, kiralayamaz veya kopyasını dağıtamazsınız.

Bu programın kullanımına yönelik hak ve sorumluluklarınız hakkında daha fazla bilgi için MS Bilgisayar Ltd. ile temas kurabilirsiniz.

© Widgit Software Ltd. 1997

Making Tracks to Literacy

Windows 3.1 veya Windows 95/98 için

- Formal eğitime başlangıç için en mükemmel yazılım
- Öğretmenlerin plan yapabilmesi ve öğrenci gelişim değerlendirmesi yapabilmelerine yardımcı veri tabanı yönetim sistemi

Widgit
SOFTWARE LTD

102 Radford Road
Leamington Spa CV31 1LF
England

Windows Microsoft Corporation'ın tescilli markasıdır.

Making Tracks to Literacy© Widgit software Ltd 1997

Tüm hakları saklıdır.

Tüm ticari markalar kayıtlıdır.

Making Tracks: Tasarım ve Programlama Mike Detheridge ve Robin Beste tarafından yapılmıştır. Resim ve alıştırmalar Chris Hopkins'in danışmalığında Tina Detheridge tarafından yapılmıştır.

Bu el kitabı Widgit Software tarafından 1997'de yayınlanmıştır. Türkçe çevirisi Eylül 2000'de MS Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

Bu yazılım hiçbir şekilde kopyalanamaz ve kopyası satılamaz.

Yazılımı Kurma

Win 95 ve Win 98 için :

Birinci disketi disket sürücüsüne yerleştirin. Windows 3.1 kullanıyorsanız program manager'ın File menüsünden Run'ı çalıştırın. Windows 95 veya 98 kullanıyorsanız **Start (Başlat)** düğmesinden **Run'ı (Çalıştır)** seçin. Gelen pencereye **a:\setup** yazın ve yükleme sırasında verilen talimatları sırasıyla yapın.

Win 95 ve Win 98 Kullanıcılarına Önemli Uyarı :

Windows görev çubuğunun **Always on Top (Her Zaman Üstte)** değil de **Auto Hide (Otomatik Gizle)** olması gerekmektedir.

Bu seçenek **Start (Başlat)** menüsünden **Settings (Ayarlar)** seçilerek ve **Taskbar ... (Görev çubuğu ...)** menüsünden **Auto Hide (Otomatik Gizle)** kutusu seçilerek düzenlenir.

Making Tracks to Literacy

1. Ana Hatlar (Overview)

Making Tracks to Literacy 2 farklı bölümden oluşur: Temel eğitim kaynak paketi ve veri yönetim sistemi.

Veri yönetim sistemi, öğrencilerin mevcut durumlarını, gelişim aşamalarını kaydeden, eğitime yardımcı olmak amacı ile tasarlanmış bir veri tabanıdır.

Bu veri tabanı :

- Her öğrencinin mevcut çalışmalarını kaydeder.
- Her öğrencinin kaydettiği aşamaları kaydeder.
- Öğrencinin izlemesi gereken bir sonraki adımı kendisi otomatik olarak seçer veya isteğe göre bu seçimi eğitime bırakır
- Eğitimci müdahalesi olmaksızın, bir sonraki uygulama adımını otomatik başlatabilir.
- Her uygulama adımı bitiminde otomatik başarı sertifikası düzenler.
- Eğitimci, dersler için bir zaman kısıtlama süresi “time-out period” tanımlayabilir.
- Öğrencinin başarısızlık durumunda, eğitime anında müdahale edebilme uyarılarını sağlar.

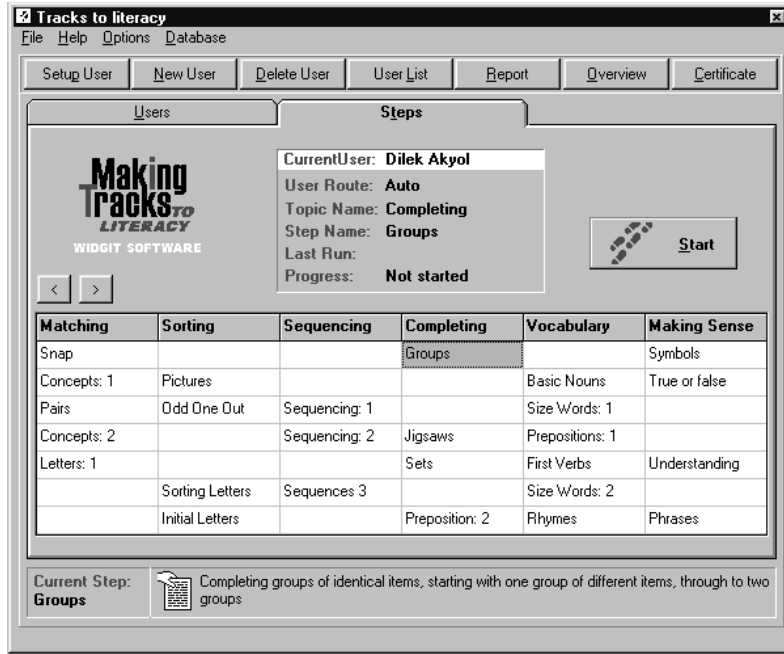
Kısacası, eğitmenin, öğrenci durumlarından sürekli haberdar olmasını ve kontrolü kaybetmemesini sağlar.

Temel Eğitim Kaynak Paketi (The “Literacy” resource pack)

Paket, okuma-yazma ve temel kavram eğitiminde ilerlenmesini sağlayan, 26 farklı grup altında toplanan, 200 uygulamayı içerir. Uygulamalar hitab ettikleri konulara göre, gruplar altında toplanmıştır. Bu gruplar: Sıralama, Gruplama, Eşleştirme, Tamamlama, Söz

Dağarcığı ve Anlama'dır. Alıştırmalar, zorluk sırasına göre, resim eşleştirme ile başlayıp, ses uyumları ve sembol tanımlarına kadar uzanan bir yelpaze içinde yer alırlar.

Veri tabanı yönetimi, her öğrencinin uygulama ve alıştırmalara ait başarı durumu kayıtlarını tutar ve başarı durumuna göre, bir sonraki adım için öneride bulunur. Okuma yazma ve temel kavram uygulamaları, dahil oldukları gruplar aşağıdaki resimde gösterilmiştir. Seçilen uygulamaya ait, kısa bilgiler pencerenin alt satırında bulunur.



Making Tracks Nasıl Çalışır? (How does Making Tracks work?)

Making Tracks, öğrencinin durumuna göre, izlenmesi gereken yola kendisi karar verebilir. Eğitimciler, izlenmesi gereken yola ait bilgileri sisteme tanımlamalıdır. Yazılımın izleyebileceği 3 yöntem vardır :

Auto Öğrencinin gelişimine göre, bilgisayar izlenecek yola kendi karar verir.

Topic Öğrenci, bir grup içinde, en kolaydan en zora kadar tüm uygulamaları adım adım yapar. Uygulama grubu değiştirilmez ve bir sonraki uygulama bilgisayar tarafından otomatik seçilir.

Step Eğitmenin seçtiği grupta uygulamalar yapılır. Seçilen bölümün alıştırmaları tek tek eğitmen tarafından seçilir.

Auto ve Topic yöntemlerinde, öğrencinin bıraktığı en son yer veri tabanı yazılımı tarafından saklanır ve öğrenci bir sonraki derste kaldığı yerden otomatik olarak devam edebilir.

“Yönlendirme” Nasıl Çalışır? (How does “routing” work?)

Temel eğitim uygulamalarının her birine “adım” (step) adı verilir. Adımlar belli sayıda alıştırmalardan oluşurlar. Eğer alıştırmada ne yapılması gerektiği tam olarak anlaşılamiyor ise, ekrandaki mikrofon resmi tıkladığında, alıştırmada öğrenciden beklenen İngilizce olarak söylenir. Öğrenci sesli yardımı tekrar istiyor ise, tekrar mikrofon resmine veya F1 tuşuna basılması yeterlidir. Bir adımdaki alıştırmalar birbirlerine çok benzer. Öğrenci cevaplarını sürekli kaydeden yazılım, elindeki sonuçlar doğrultusunda, hangi adıma geçileceğine karar verir. Öğrenci raporu, öğrencinin alıştırma sonuçları hakkında bilgi verir ve eğitmene yorumlarda, önerilerde bulunur.

Bu durum, öğrencinin zihinsel gelişimine göre çalışmalara devam etmeyi mümkün kılar. Her öğrenci bir adımı tam olarak bitiremeyebilir. Gelişimler zamanla kaydedilecektir.

Bir adımın bitişinde, öğrenciye o adım için, 4 üzerinden not verilir.

Grade 4 Bu en yüksek nottur. Öğrenci adımdaki tüm alıştırmalarda çok başarılı olmuştur. Auto veya Topic yönlendirme durumlarında, bilgisayar bir sonraki adımı öğrenciye uygun görür.

Grade 3 Öğrencinin durumu iyidir ancak bazı eksikleri vardır. Bu eksikler bilgisayar desteği ile veya destekleyici alıştırmalar ile

tamamlanmalıdır.

Grade 2 Öğrencinin başarılı olduğu bazı alıştırmalar olmuştur ancak bu yeterli değildir. Öğrencinin daha kolay adımlara geçmesi gereklidir. Auto veya Topic yönlendirmelerde, eğer var ise bilgisayar daha kolay adımları seçecektir. Eğer daha kolay bir adım yok ise, öğretmen bu konuda, bilgisayar tarafından uyarılır. Step yönlendirme yönteminde de, öğretmen bu durumda uyarılır.

Eğitmen uyarı ekranında, öğrencinin öğretmeni çağırması gerekmektedir. Eğitmenin müdahalesi olmaksızın, öğrencinin ekranda istenen şifreyi girmesi ve devam etmesi mümkün değildir. Ekranda istenen ve öğretmen tarafından girilecek şifre “**tracks**” dir. Şifre girildikten sonra, öğretmen izlenmesi gereken adıma kendisi karar verir.

Grade 1 Bu not, öğrencinin belirli bir başarı kaydedemediğini gösterir. Öğrenci bu adıma henüz hazır olmayabilir veya uygulamayı tam anlamamış olabilir. Bu notun verildiği durumlarda, öğretmen uyarı ekranı gelir.

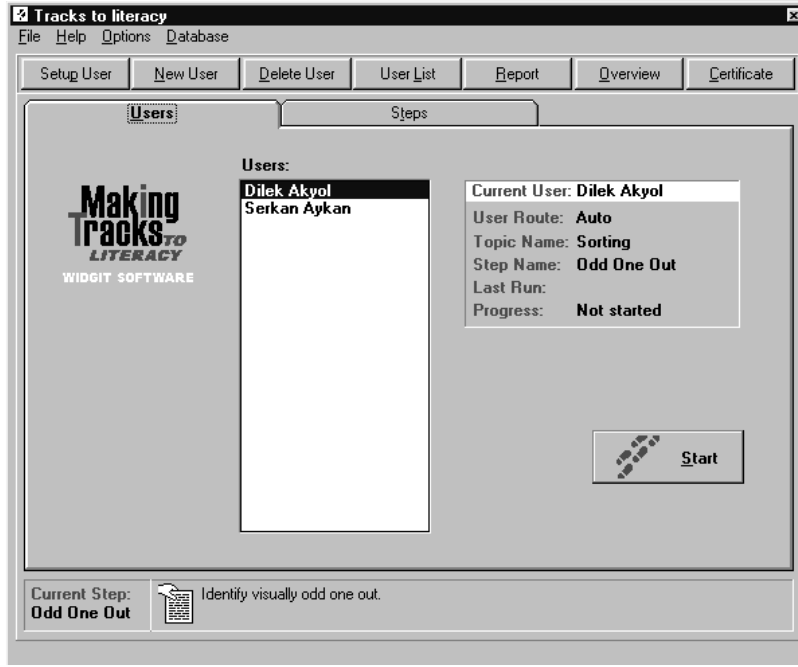
Bir adımı Grade 3 ile tamamlayan bir öğrencinin, aynı adımı “**Step**” veya “**Steps Grid Only**” modu ile tekrarlaması uygun olur. (bakınız sayfa 12)

2. Devam Etmek İçin Ne Yapmalıyım? (What do I need to to get going?)

Bu bölüm, yazılımla çalışmaya başlarken neler yapılması gerektiğini anlatır. Uygulamalara, bir “deneme” öğrencisi ile başlanması ve programı tanımak için, tüm alıştırmaların bu deneme öğrencisi adı ile yapılması önerilir. Çalışma bitiminde “deneme” öğrencisi tüm kayıtları ile birlikte silinip, gerçek öğrenci kayıtları ile çalışmalara başlanabilir. Bu bölümde söylenenleri sırası ile yapmanız önemle tavsiye edilir. Yarım saat sürecektir bu çalışmada, yazılımın tüm ana hatları, özellikleri tanınacaktır.

2.1 Öğrenci Kaydetmek (Log a student on)

Making Tracks programını başlatınız. Programın ana penceresi aşağıdaki gibi karşınıza gelecektir.



Bir kullanıcı yaratmak için pencerenin üst tarafında bulunan butonlardan “**New User**”a tıklayın. Karşınıza yeni bir pencere gelir. Bu penceredeki, **Report Name** kısmına öğrencinin açık adını yazınız. Programın özelliklerinden biri de öğrencinin programa tam adını yazmadan, sadece kısa bir takma adla girebilmesidir. Takma ad bir harf dahi olabilir. Kısa isimle öğrencinin programa girebilmesini mümkün kılmak için **Screen Name** kısmını uygun bir şekilde doldurunuz.

The image shows a software dialog box titled "Add New User". It has three tabs: "Name", "Route", and "Input". The "Name" tab is currently selected. Inside the dialog, there are three input fields: "Name" (empty), "Report Name:" (containing "Ali Galip"), and "Screen Name: (Optional):" (containing "AG"). At the bottom, there are three buttons: "Cancel", "Help", and "OK".

Aynı pencerede şimdi **“Route”** (“Yol”) butonuna basınız. Pencerede **“Auto”** seçeneğinin seçilmiş olduğu görülür. İlk öğrenci için bunu **“Step”** olarak değiştiriniz.

Pencerede **“Input”** butonuna basınız. Bu pencerede, tanımın **“Mouse”** olarak yapıldığı görülür. Yani öğrenci yazılımı bir fare ile kullanacaktır. (Burada seçilebilecek diğer kullanım cihazları bölüm 3.4’de anlatılmıştır – Kullanılması gereken giriş cihazı/arabirimi öğrencinin bedensel özelliklerine göre değişim gösterir) Şimdi **OK** butonuna basınız. Öğrenci için bir uygulama adımı seçilmesi gerektiği hatırlatması ekrana gelir. **OK**’e basınız ve uygulamalar penceresinin geldiğini görünüz. Başlangıç adımı olarak **“Pictures”** (“Resimler”) uygulamasını seçiniz.

Aynı yöntem ile 2 yeni öğrenci daha kaydediniz. İkinci öğrencinin **“Route”**’u **Topic**, **“Input”**’u **Mouse** olsun ve **“Pairs”** uygulaması ile çalışmaya başlasın. Üçüncü öğrencinin ise, **“Route”**’u **Auto**, **“Input”**’u **Keyboard** ve başlangıç uygulaması **“Odd one Out”** olsun. Switch kullanacak öğrencilerin eğitimcilerinin de bu şekilde çalışmaya başlaması önerilir. (Switch tanımları bölüm 3.4’de anlatılacaktır.)

Bir adım 3 veya 4 derecesi ile bitirilirse, program otomatik olarak bir başarı sertifikası düzenler. Bunu sağlamak için, menüden “**Options**” yani (“Seçenekler”) seçilir ve “**Automatic Certificate**” tıklanır.

2.1 Bir Öğrenci İle Başlamak ve Gelişimini İncelemek (Starting a student and looking at progress)

1. Step Modundaki Bir Öğrenci (A student in Step Mode)

Ana pencerede “**Users**” butonunu seçin ve kaydettiğiniz ilk öğrencinin adını seçerek “**Start**” butonunu tıklayınız. Öğrenci için kaydedilen ilk adım “**Pictures**” uygulaması olduğu için ekrana Pictures alıştırması gelecektir. Alıştırmalarda sürekli hata yapın. Seçimlerinizi fare’nin sol tuşu ile yapın. Sürekli hata yaptığımız için, program sadece 2 farklı uygulama getirecektir (Her uygulamada 8-10 alıştırma vardır). Sonunda, öğretmen uyarı penceresi ile çalışma sonlanacaktır. Eğitim kodunu (“**tracks**”) yazarak bu pencerden çıkınız ve “**Report**” bölümüne gidiniz. Durum raporunu okuyup, yazıcıdan döküm alabilirsiniz.

“**Step**” modunda çalışan bir öğrenci eğer bir adımdan 1 veya 2 almış ise, o adımı tekrar yapabilir. Bu nedenle, “**pictures**” uygulamasını tekrar başlatın (Ana pencereden Steps butonunu tıklayın ve sonra Pictures’ı seçip, Start butonuna basın). Bu sefer alıştırmalara doğru cevaplar verin. Programın bu sefer 4 farklı uygulama getirdiğini göreceksiniz. Uygulama bitiminde, program size notun 4 olduğu bir sertifika verecektir. Sertifika dökümünü yazıcıdan hemen veya daha sonra alabilirsiniz. Sertifika ekranından Cancel’ı (“Vazgeç”) seçerek ana pencereye dönebilir ve istediğiniz adım ile çalışmaya devam edebilirsiniz. (Hatırlatma: Step modunda olduğunuz için, bilgisayar bir sonraki adımı önermeyecektir) Arzu ederseniz **Report** (“Rapor”) bölümünden raporu alıp, ilk rapor ile karşılaştırabilirsiniz.

Alıştırmalar sırasında, herhangi bir zamanda eğer programdan çıkmayı arzu ederseniz F2 tuşuna basarak, ana pencereye geri dönebilirsiniz.

Sayfa 26’da her zaman kullanılabilir kısa yol tuşlarının listesini bulabilirsiniz.

Alıştırma sayfalarında, ekranın sol üst köşesinde soluk gri renkli menü opsiyonları bulunur. Soluk gri renk, mevcut durumda, bu menünün kullanılmayacağını göstermektedir. Bu menünün nasıl açılıp kullanılacağı bölüm 4.3’de açıklanmıştır.

Gerektiğinde veya her hangi bir zamanda, **ALT+F4** tuşları ile Making Tracks programından çıkılabilir. Bu durumda, programa tekrar erişim için, programın baştan çalıştırılması gerekir.

2. Topic Modundaki Bir Öğrenci (A student in Topic Mode)

Kaydettiğiniz ikinci öğrencinin çalışma yöntemi “**Topic**” idi. Ana pencerede **Users**’dan bu öğrenciyi seçin ve Start’a basın. Bu öğrencinin başlangıç adımı “**Pairs**” olarak seçildiği için, bu uygulama ekrana gelir. Alıştırmalara %80 veya daha fazla oranda doğru cevap vermeye çalışın. Ekranın üstünde, bölümde kaç alıştırma olduğunu görürsünüz. Bu sayı yardımı ile %80 başarıyı ayarlayabilirsiniz. Bu öğrencide giriş arabirimi olarak keyboard seçildiği için, fare yerine klavyeyi kullanınız. Bu durumda, space bar yani boşluk tuşu seçimler arası gezinmeyi, Enter tuşu ise seçim yapılmasını sağlar.

Alıştırma grubundan sonra, ekranda sertifikanız belirir. Eğer Cancel ile sertifika ekranından çıkarsanız, yazılım otomatik olarak bir sonraki adım ile çalışmanızı devam ettirecektir. Öğrenci Topic modunda olduğu için, program bu grup (**Matching**) içindeki bir sonraki adımı yani **Concepts2** adımını çalıştıracaktır.

Uygulamalardan, F2 ile veya sağ üst köşeden uygulama ekranını küçülterek çıkabilirsiniz.

Ana pencereye geldiğinizde, bitirilen Pairs adımının renginin Kırmızı olduğunu, yarıda bıraktığınız Concepts2 adımının renginin ise Mavi olduğunu görürsünüz. Kırmızı, bir adımın tamamlandığını, Mavi ise, alıştırmaların henüz bitirilmediğini gösterir. Öğrenci, rengi mavi olan bir adıma tekrar girer ise, uygulama yarım bıraktığı alıştırmadan itibaren devam eder.

İleride bu uygulamalara arzu edilirse bir zaman limiti konulabileceğini

göreceksiniz.

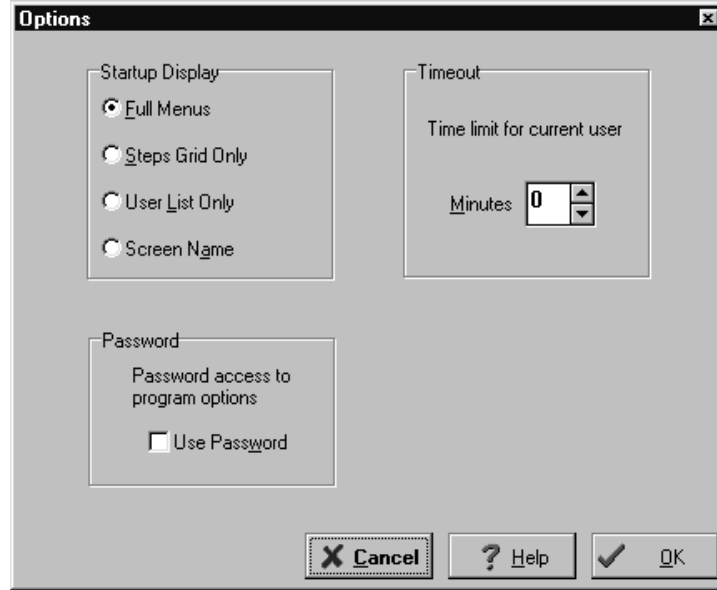
3. Auto Modundaki Bir Öğrenci (A student in Auto Mode)

Sisteme kaydettiğiniz üçüncü öğrenci Auto modunda çalışacaktır. Bu öğrencinin adını **Users**'dan seçiniz ve **Start**'ı tıklayarak çalışmaya başlayınız. Bu öğrenci için seçilen adım "**Odd one Out**" olduğu için, bu uygulama ekrana gelecektir. İkinci öğrencide olduğu gibi, alıştırmalara % 80 oranında başarı ile cevap vermeye çalışın (Ekranın üst bölümünde bulunan alıştırma sayısı, bu başarı oranını yakalayabilmenizde yardımcı olacaktır). 6 Uygulama grubundan sonra, başarı sertifikanızın ekrana geldiğini göreceksiniz. Sertifika ekranından **Cancel** ile çıkılırsa, öğrenci Auto modunda çalıştığı için, yazılım uygun gördüğü bir sonraki adıma geçer. Bu adım, **Sequencing 1** adımı olacaktır.

Bu bölümde, öğrencilerin nasıl programa tanımlanabileceğine ve değişik çalışma yollarına değinildi. Bir sonraki bölümde, kalabalık sınıflarda yazılımın kullanım alternatifleri üzerinde durulacaktır.

2.3 Çalışmaya Başlama Yolları (Ways of starting work)

Ana pencerede, “**Options**” butonundan “**Set Program Options...**”ı seçiniz. Karşınıza aşağıdaki diyalog kutusu gelir :



1. Tüm Kullanıcı Menüleri (Full User Menus)

Bu yöntem, şu ana kadar kullanılan yöntemdir.

2. Programı verileri kaydetmeden kullanmak (Using the program without saving data)

“**Options**” butonundan “**Steps Grid Only**” seçilip OK’e tıklatılırsa, artık öğrenci isimlerinin bir önemi kalmayacaktır ve herhangi bir kayıt tutulmayacaktır. Bu yöntem ihtiyaç duyulan herhangi bir durumda veya eğitmenin yalnız çalışmayı istediği durumlarda kullanılabilir. Herhangi bir adıma girmek için, önceden bir öğrenci adını seçmek gerekmez. Uygulama isimlerinin tıklanması yeterlidir.

Bu modda eğer öğrenci bir uygulamayı bitirmeden çıkarsa, o uygulamaya tekrar girişte, bir önce kalınan alıştırmadan devam edilir.

Ancak **Start**'a basılır ve uygulama tekrar seçilir ise, uygulamaya tekrar ilk alıştırmadan başlanır.

3. Sadece ismi tıklayarak uygulamaya başlamak (Allowing a start by simply clicking on a name)

“**Options**” butonundan “**User List Only**” seçilip OK'e tıklattılır ise, bu moda geçilir.

Eğer öğrenci kendi adını tanıyabiliyor ise, sadece kendi adını tıklayıp, çalışmalarına kaldığı yerden devam edebilir. Bu modda, öğrencinin kendi başına yeni adım seçme, adım değiştirme gibi yetkileri yoktur.

4. Ekran Adını Yazmak (Typing in a Screen Name)

“**Options**” butonundan “**Screen Name**” seçilip OK'e tıklattılır ise, bu moda geçilir.

Bu mod, 3. seçenekte açıklanan moda çok benzer. Öğrenci öğretmen yardımını olmadan kendi kısa ekran adını yazıp Start'a basarak, çalışmalarına kaldığı yerden devam edebilir. Öğrenci ekran isimlerinin çok kısa olması (1-2 harf gibi) bu yöntemin daha kolay uygulanabilmesini sağlayabilir. Bu yöntem öğrencilerin çok ve öğretmenlerin az olduğu ortamlarda rahatça kullanılabilir.

2.4 Zaman Kısıtlaması Özelliğini Kullanmak (Using the Time-Out feature)

Bir sınıf ortamında, öğrencilerin eşit sürelerde bilgisayar kullanabilmelerine olanak tanımak açısından, Making Tracks yazılımının kullanım süresini kontrol altına alan bir özellik vardır. “**Options**” butonunda “**Timeout**” bölümünde mevcut kullanıcının, yazılımı kullanım süresi dakika olarak tanımlanabilir. Eğer bu süre 0 ise, kullanıcının süresi limitsizdir, yani bir süre kısıtlaması yoktur. İsteğe göre, bu süre dakika olarak arttırılabilir ve bir kullanım süresi kısıtlaması konulabilir.

2.5 Öğrencilerin Gelişimi Hakkında Bilgi Edinmek (Getting information about students' progress)

Making Tracks yazılımında, bir sınıf ortamında kullanılacak 4 tür rapor mevcuttur. Eğer “**Options**” menüsünden “**Full Menus**” seçilmiş ise, bu raporların hepsinin oluşumu ve erişimi mümkündür.

1. Kullanıcı Listesi (User List)

Bu liste veri tabanına kayıtlı tüm öğrencilerin ismini ve aşağıdaki bilgileri verir :

- a) Öğrencinin çalıştığı mevcut adımın adı.
- b) Öğrencinin programda en son çalıştığı tarih.
- c) Mevcut adıma başlanıp başlanılmadığı bilgisi.

Bu liste, öğrencilerin çalışma durumlarına hızlı bir göz atmak için faydalıdır.

2. Rapor (Report)

Bu rapor bir öğrencinin, istenen adımdaki mevcut durumunu gösterir. Eğer öğrenci istenen adıma henüz başlamamış ise, raporda sadece henüz başlamamış olduğu belirtilir. Aksi durumda, öğrencinin gösterdiği gelişme kayıtları raporda görülür. Eğer **score** (skor) sıfır olarak görünüyorsa, öğrenci adımı daha bitirmemiş demektir, ancak yine de her alıştırmadaki ilerlemesi gözlenebilir.

Raporda şu bilgiler mevcuttur :

- a) Adımın konu başlığı (TOPIC).
- b) Adımın adı (STEP).
- c) Adımın kısa açıklaması (DETAILS).
- d) Öğrencinin skoru (SCORE) (adım tamamen bitmemiş ise, bu rakam 0 olacaktır).
- e) Sözlü olarak, öğrencinin durumunu açıklayan satır (COMMENT).

- f) Her alıştırma için, detaylı performans verileri gösteren çizelge.
İçerdiği bilgiler :
1. alıştırma adı.
 2. alıştırma sayısı.
 3. alıştırma için öğrencinin harcadığı çalışma süresi.
 4. ilk seferde doğru bilinen cevap sayısı.
 5. toplam hatalı cevap sayısı. Dikkat : bu rakam ile, bir üst hanedeki rakam toplamı, toplam alıştırma sayısından fazla olabilir. Bunun nedeni, öğrencinin doğru yanıtı birden fazla hata sonrasında ulaşmasıdır. Bu bilgi, öğrencinin azim ve gayretini ve bir uygulamada ne kadar zorlandığını gösterir.
 6. Yüzde. İlk seferde doğru bulunan cevap yüzdesi.
 7. Mevcut alıştırma için performans yorumu.

Rapor, istenen herhangi bir anda alınabilir. Öğrenci adı seçilir, sonra **Steps**'den istenen adım adı seçilir ve **Report** butonuna tıklanır. Unutmayın rapor, seçilen uygulama adımı için verilmektedir.

Önemli Not: Rapor alındıktan sonra, program öğrencinin kaldığı alıştırmadan devam etmesini sağlar.

3. Genel Bilgi Raporu (Overview)

Bu rapor, her öğrencinin mevcut adımlardaki genel durumunu gösterir. Seçilen kullanıcının raporunda, uygulama adımının yanındaki (F) harfi, uygulamanın tamamen bitirildiğini, (IP) harleri ise de, adımın henüz bitirilmediğini, halen üzerinde çalışıldığını gösterir. Bu rapor, bir öğrencinin çalışma durumuna çok hızlı bir göz atmayı ve ana hatları ile bilgi alınmasını sağlar.

4. Sertifika (Certificate)

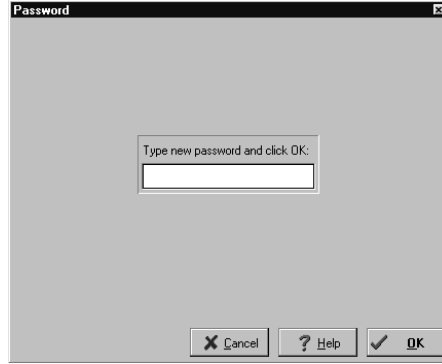
Başarı ile tamamlanan adımların sonucunda oluşan başarı sertifikasını görmüştük. Bu sertifika istenen her zaman, öğrenci adı (**Users**) ve adım (**Steps**) adı seçilerek sonra da **Certificate** tıklanarak alınabilir. İsteğe göre setifika dökümü yazıcıdan alınabilir.

3. TEKNİK BİLGİLER (OTHER TECHNICAL INFORMATION)

3.1 Şifre Kullanmak (Using a Password)

Öğrencilerin Options menüsüne erişimini engellemek amacı ile, arzu ederseniz bir şifre kullanabilirsiniz. Options menüsünde Full Menu dışında bir seçim yapılmış ise, öğrencilerin veri tabanı kayıtlarına ulaşmaları ve değiştirmeleri doğrudan mümkün değildir. Ancak, Options menüsüne ulaşarak Full Menu seçeneğini seçip, sonra da veri tabanı kayıtlarına ulaşabilirler. Bu olasılık düşünülerek, bir güvenlik şifresi kullanılmasında fayda vardır.

Bir şifre koymak için, **Options** menüsünden “**Set program options ..**” seçilmelidir. Options ekranı geldiğinde, **Use Password** tıklanır ve karşınıza aşağıdaki pencere gelir.



Bu pencereye yeni şifreyi yazıp, **OK**'e tıklayınız. Bundan sonra, **Program Options...** ekranına girebilmek için şifreyi yazmanız gerekecektir. Şifrenin unutulması gibi bir durumda, program “**widgit**” şifresini her zaman kabul eder ve menülere ulaşmanızı sağlar.

Mevcut şifrenin değiştirilmesi arzu edilirse, öncelikle eski şifre ile Options menüsüne ulaşılır ve üst paragrafta anlatıldığı gibi, yeni şifre programa girilir.

3.2 Öğrenci Kayıtlarının Silinmesi ve Değiştirilmesi (Changing and Deleting Student Data)

Bir öğrencinin program tanımlarının değiştirilmesini istiyorsanız, ana pencereden **Users** butonunu ve sonra da **Setup User** butonunu seçiniz. Bu şekilde gireceğiniz yeni tanımlamalar ile, öğrencinin daha önce tanımlanan kullanım yapısı değiştirilebilir.

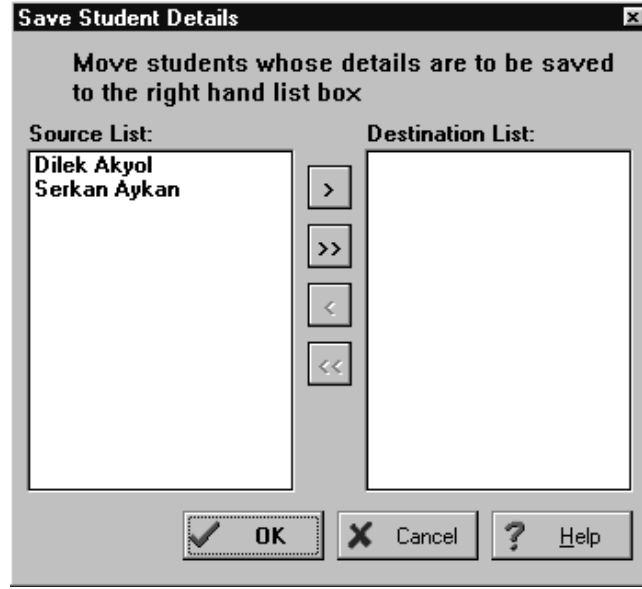
Bir öğrencinin tüm tanım ve kayıtlarını veri tabanından silmek isterseniz, öncelikle mevcut veri tabanının bir yedeğinin (backup) alınması önerilir. Veri tabanı yedekleme şekli bölüm 3.3'de anlatılmıştır. Öğrenci kayıtlarının silinmesi için ana pencereden **Users** butonu seçilir ve sonra **Delete User** butonu tıklanır. Silme işleminin onayladığınız zaman, veri tabanındaki öğrenciye ait bütün kayıtlar silinecektir.

3.3 Veri Tabanı Yönetimi (Database management)

Veri tabanında 2 tür kayıt saklanıp kullanılabilir. Bunlar :

1. **Öğrenci Kayıt Bilgileri** : Bu bilgiler, öğrenci adı, ekran adı, çalışma yöntemi ve sisteme bilgi giriş şeklindedir. Öğrencinin ilerleme ve başarı bilgileri burada tutulmaz. Bu bilgiler eğer saklanırsa, Making Tracks yazılımının üst versiyonlarında da kullanılabilir. Bir başka deyişle, yeni programa, tüm öğrenci kayıt bilgilerinin baştan girilmesi gerekmez.
2. **Öğrenci Çalışma Sonuçları** : Bu kayıtlar, öğrenci bilgilerini ve öğrencinin her adımdaki sonuçlarını içerir. Programın yeni bir bilgisayara aktarılacağı durumlarda, bu kayıtların korunarak yeni makineye aktarılması gerekir.

Öğrenci kayıtlarının yedeğini almak için ana pencereden **Database**'i ve sonra da **Export Student Details**'i seçiniz. Karşınız aşağıdaki pencere gelecektir.



Yukarıda gördüğünüz gibi, sol tarafta öğrenci isimleri bulunur. “>>” butonu, tüm isimleri sağ tarafa taşır. Bu, tüm kayıtların saklanması demektir. Eğer tüm öğrencileri değil de, sadece bazılarının kayıtlarını saklamak isterseniz, sol taraftan öğrenci adına tıklayıp sonra “>” butonuna basmanız gerekir. İstedığınız her öğrenci için bu işlemi yapınız. Sonra OK butonuna basılması gerekir. Karşınıza dosyaya saklama penceresi gelir. Kayıtları saklamak istediğiniz dizini ve dosya adını bu pencerede belirtmeniz gerekir. Veriler her zaman .txt uzantılı bir dosyada saklanır. Dolayısı ile verileri sakladığınız dosyanın uzantısı .txt olacaktır.

Öğrenci çalışma sonuçları bilgilerini saklamak için de, ana pencereden **Database** seçildikten sonra **Export Student Results** seçilir ve bir önceki paragrafta anlatılan işlemin aynısı yapılır.

Saklanan verilerin tekrar geri yüklenmesi için, **Database**'den **Import Student Details** ve **Import Student Results** seçilir.

Veri Tabanının Tamamen Silmek (Clearing a database)

Bir öğrenci grubu ile çalışmalarınız artık sona ermiş ise, veri tabanının bir yedeğini alıp sonra tamamen tüm kayıtları silebilirsiniz. Bunu yapmak için, **Database** bölümünden **Clear Database**'i seçmeniz gerekir. Program tüm kayıtları silmeden önce son kez bir onay ister. Onaylamak için **Yes** butonuna basılmalıdır. Kayıtları silmeden önce öğrencilerin tüm raporlarının ve başarı sertifikalarının yazıcı dökümlerini almayı unutmayınız.

3.4 Bilgi Giriş Cihazları (Input devices)

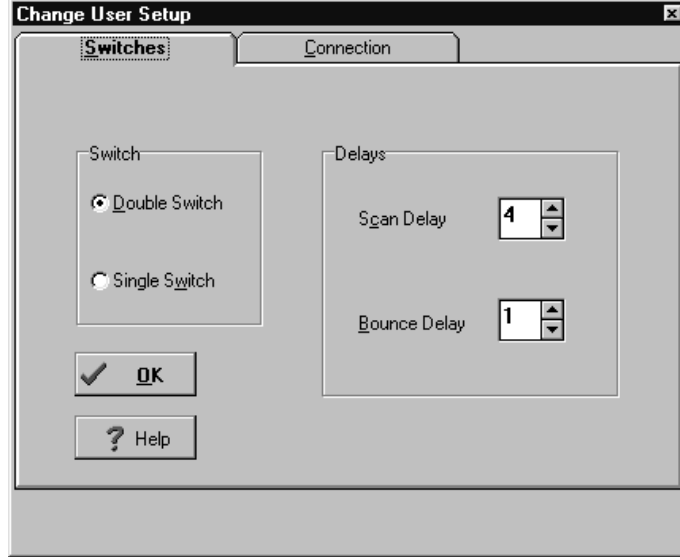
Yazılımlar değişik bilgi giriş cihazlarını kabul edebilirler. Making Tracks yazılımının adım ve alıştırmalar bölümü **Choices** adlı yazılımı kullanmaktadır. Bu yazılım bilgi girişinin, fare, trackball, klavye ve switch'ler ile yapılabilmesine izin verir. Switch'ler bedensel engelleri olan bireyler tarafından bilgisayar erişim cihazı olarak kullanılmaktadırlar. Making Tracks'de her öğrenci tanımı ayrı ayrı tutulduğu için, öğrencinin bilgi giriş yöntemi de sistemde kayıtlıdır. Hangi öğrenci seçilirse, o öğrencinin bilgileri sisteme yüklenir ve yazılım o yöntem ile çalışmayı sürdürür.

Choices'da, daha önce de belirtildiği gibi, bilgi girişi klavye ile yapılıyorsa, klavyedeki boşluk tuşu (space bar) ve Enter tuşu seçimler için kullanılır.

Switch Kullanımı (Using Switches)

Bedensel engelleri olan öğrencilerin bilgisayara erişimi switch'ler aracılığı ile olmaktadır. Öğrencinizin Making Tracks yazılımında switch kullanabilmesi için öncelikle switch tanımlamalarının yapılması gerekir.

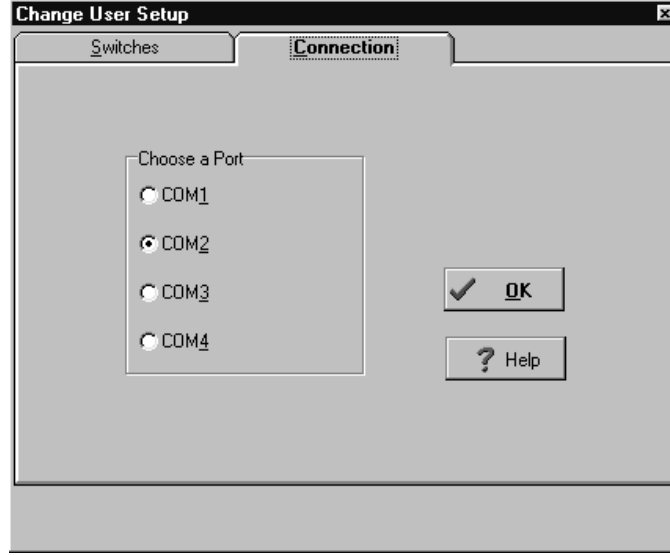
Ana pencereden, **Users** butonundan öğrenci adını seçip, **Setup User** butonunu tıklayın. Sonra sırası ile **Input, Switches** ve **Switches Settings** butonlarını seçiniz. Karşınıza aşağıdaki pencere gelecektir.



Öğrenci tek switch ile çalışacaksa “**Single Switch**”, iki switch ile çalışacaksa “**Double Switch**”’i seçiniz. Tek switch kullanım durumunda, **Scan Delay**’in belli bir değerde tanımlanması gerekir. Scan Delay, imlecin hareket etmeden önce kaç saniye mevcut alanda kalacağını gösterir. İki switch kullanıldığı durumlarda Scan Delay’in bir anlamı yoktur çünkü imlecin hareketi 2. Switch’e bağlıdır. Yani switch’lerden biri ilerlemeyi sağlarken, diğeri seçmeyi sağlar.(Klavye kullanımında boşluk tuşu ve enter tuşu fonksiyonları gibi)

Bounce Delay, switch’e kaç kere basılması gerektiğini belirtir. Bu rakam normalde 1 olmalıdır, ancak bazı switch’ler çok hassas olup, bir basışta 2 tıklama yapabilirler. Bu durumlarda, Bounce Delay 2 veya daha yüksek bir değer yapılmalıdır.

Bu tanımlar yapıldıktan sonra, **Connections** butonu seçilir ve karşınıza aşağıdaki pencere gelir.



Bu pencerede yapılması gereken, switch bağlantı kutunuzun bilgisayarın hangi portuna bağlı olduğunu belirtmektir. Seçimi yaptıktan sonra, her zaman olduğu gibi **OK**'e basmanız gerekir.

Eğer Auto modunda, switch ile çalışan bir öğrenciniz varsa, Automatic Certificate'i Off yapmanız yani kapatmanız faydalı olur. Bu durumda, öğrencinizin çalışması hiç bölünmez ve üretilen sertifikalar, daha sonra eğitmen yardımı ile alınabilir.

4. TEMEL EĞİTİM KAYNAK METARYELLERİ (THE LITERACY RESOURCE MATERIALS)

Making Track'de bulunan 6 farklı çalışma alanı, bugüne kadar yapılan temel ve özel eğitim çalışmaları örnek alınarak düzenlenmiştir. Alıştırmaların çoğu aslen birden fazla eğitim alanını, zihinsel beceriyi uyarmaktadır. Bu uygulamalar, eğitmenleri yönlendirmek değil, ancak eğitim metodlarına destek vermek, yardımcı olmak amacı ile tasarlanmıştır.

4.1 Choices (Seçimler) Yazılımı (The program 'Choices')

Making Tracks'deki alıştırmalar, Choices yazılımındaki alıştırmalar temel alınarak düzenlenmiştir. Bu yazılım temelde, ekranda bulunan çeşitli resimlerden oluşur ve cevabın bu resimler aracılığı ile seçilmesini sağlar. Cevap mouse, klavye veya switch aracılığı ile seçilebilir. Cevabın seçilebilmesi için, imlecin bir resmin üzerinde olması gerekir. İmleç tek switch kullanımlarında resimler arası otomatik olarak gezer. Sürati daha önce anlatıldığı gibi değişime açıktır. İki switch veya klavye kullanımlarında ise, imlecin hareket etmesi için boşluk tuşuna veya switch'lerden birine basılması gerekir.

Ekranda mikrofon resmi olan uygulamalarda, mikrofon resmine basıldığı zaman, yazılım o uygulamada ne istendiğini söyler. Bu durum, öğrencinin eğer görsel problemleri varsa veya henüz tam olarak okuma yazma bilmiyorsa da çalışmasını mümkün kılar. Ancak daha önce de belirttiğimiz üzere, yazılım şu anda sadece İngilizce konuşmaktadır. Dolayısı ile bu özelliğin ülkemizde kullanılması yabancı dil eğitimi veren kuruluşlar dışında çok anlamlı olmayacaktır.

Making Tracks'deki her adım, temelde farklı bir gelişim içindir. Her adımda, aynı tarzda pek çok alıştırma vardır. Her alıştırma grubu sonunda, o setin bittiğini belirten farklı bir müzik vardır. Bu, öğrenciye yeni bir alıştırmaya geçileceğini hatırlatır ve sınıf içinde uzakta olabilecek öğretmene de öğrencisinin aşama kaydettiğini belirtir.

4.2 Adımların Özetleri (Summary of the steps)

EŞLEŞTİRME (MATCHING)	
Snap	Eşya ve şekillerle temel eşleştirme alıştırmaları
Concepts:1	Şekle, boyuta veya renge göre ikili eşleştirme alıştırmaları
Pairs	Görsel hafıza ve görsel eşleştirme
Concepts:2	Concepts:1'in devamı. Somut kavramlar ve görsel benzerlikler eklenmiş durumda
Letters:1	Gruplar halinde harfleri eşleştirme. Başlangıç seviyesinde toplam 13 harf kullanılır

GRUPLAMA (SORTING)	
Pictures	Bir grup içinde aynı resimleri bulma
Odd One Out	Farklı olanın bulunması
Sorting Letters	Grup içinde harflerin bulunması
Initial Letters	Aynı harfle başlayan kelimelerin bulunması

SIRALAMA (SEQUENCING)	
Sequencing:1	Bir diziyi tamamlama
Sequencing:2	Kopyalama ile dizi tamamlama
Sequencing:3	2'li ve 3'lü dizi tamamlama. Şekiller görsel olarak çok benzer

TAMAMLAMA (COMPLETING)	
Groups	Benzer eşyalar ile grupları tamamlama. Tek grup ile başlar, iki grup ile devam eder
Jigsaws	3'den 9 parçaya kadar, puzzle birleştirme alıştırmaları
Sets	Sembollerle ifade edilen eşyaları eşleştirme
Prepositions:2	Sembol ve basit cümlelerle yer imleçlerinin öğrenilmesi

SÖZ DAĞARCIĞI (VOCABULARY)	
Basic Nouns	Temel sembollerle isimlerin eşleştirilmesi
Size Words:1	Sembollerle boyut kavramının öğrenilmesi
Prepositions:1	Sembollerle yer imleçlerinin öğrenilmesi
First Verbs	Sembollerle 12 fiilin öğrenilmesi
Size Words:2	Karşılaştırma/Mukayese kavramlarına giriş alıştırmaları
Rhymes	Ses uyumu/armonisi alıştırmaları

ANLAMA (MAKING SENSE)	
Symbols	Temel eşyalar ile sembol kavramına giriş
True or False	Temel eşyaların isimlerini öğrenme alıştırmaları
Understanding	Benzer grup kavramlarına giriş
Phrases	Cümle tamamlama alıştırmaları

4.3 Choices Seçenekleri (Options available within Choices)

Alıştırma pencerelerinde üstte bulunan menülere ulaşım için **CTRL+F3** 'e basılmalıdır. Bu tuş kombinasyonu özel olarak, öğrencilerin kolayca ulaşamaması için seçilmiştir.

Dosya (File)

File menüsü , alıştırmaların doğrudan **Open Exercises** ile, dosya adı verilerek açılmasını sağlar. Bu seçeneği, bazı alıştırmalara özel olarak bakma ihtiyacı duyduğunuzda kullanabilirsiniz. Ancak bu durumda yazılımda herhangi bir öğrenci seçmemiş olmanız gerekir. Aksi halde, yaptığınız çalışma sonuçları, o öğrencinin veri tabanı kayıtlarına işlenir.

Atlama (Skip)

Skip, bir uygulamanın farklı alıştırma sayfaları arasında gezinmenizi sağlar. Bu yöntem ile çalışırken yine sistemde herhangi bir öğrenci olmamasına özen gösteriniz.

Ses (Sound)

Sound menüsü, konuşma ve ses opsiyonları için, ses kartının devreye alınmasını sağlar. **Sound Card Speech**'e basarsanız, ses ayarlarını değiştirebileceğinizi ve test edebileceğinizi görürsünüz.

Yine ses menüsünden, uygulamalarda kullanılan, doğru seçim, hatlı seçim, uygulama bitişi gibi sesleri kaldırıp, tekrar kullanıma sokabilirsiniz. **Right Sound** doğru seçim, **Wrong Sound** hatalı seçim, **Set Sound** alıştırma bitişi, **Exercise Sound** uygulama bitişi ses ayarlarıdır. Bu seçenekler seçilir ise, sesler devreye alınır aksi halde devre dışında olurlar. Ses ayarlarının bir kere yapılması, tüm uygulamalar için hep geçerli olacaktır.

İsim Yardımı (Name Help)

Bazı alıştırmalarda, imlecin gittiği her resmin adı söylenir. Fare uygulamalarında, fareyi resmin üstüne götürüp, sağ fare tuşuna basarsanız, mevcut resmin adı veya ne olduğu söylenecektir. Normalde bu özellik kapalıdır. Ancak bunu açabilirsiniz. Mevcut uygulama için **This Exercise**, mevcut çalışma için **This Session** veya her zaman için **Always**'in seçilmesi gerekir.

Dikkat : Konuşmalar İngilizcedir.

Bilgi Giriş Cihazı (Input Device)

Bu menü, mevcut bilgi giriş tanımlarını, o an için değiştirmenizi sağlar. Ancak, programa her girişte önce kullanıcı tanımındaki bilgi giriş cihaz tanımları kullanılır.

4.4 Destek Çalışmaları (Support Activities)

Öğrencinizin eğer bir adımda aldığı not grade 3 ise, o öğrencinin bir üst aşamaya geçmeden önce, mevcut alıştırma için ek desteğe ihtiyacı vardır. Bu destek çalışmaları genelde sınıf içi ortak uygulamalardır.

Widgit'in bu tür destek uygulamaları için ayrı yazılımları mevcuttur. Bunlardan "My World" (Benim Dünyam) Making Tracks'ın ek destek paketi olarak kullanılabilir.

Making Tracks to Literacy

YARDIM KARTI	
Uygulamadan çıkıp ana menüye dönüş	F2
Choices'in menüsüne ulaşım	Ctrl+F3
Eğitmen Uyarı Şifresi	tracks
Veri Tabanı Şifresi	widgit veya sizin belirlediğiniz
Uygulamadan Çıkış	Alt+F4