



ÖĞRETİM MATERYALİ HAZIRLAMA KLAVUZU (ARTICULATE ÖRNEĞİ)



İÇİNDEKİLER

İçindekiler	1
Kılavuzun Kapsamı	2
a) Öğretim Materyali	
b) Öğretim Materyali Hazırlama İlkeleri.....	
Articulate Hakkında	5
Şablon Örnekleri	6
İçerik Teması	6
Kullanılacak Slaytlar.....	9
Oynatıcı (Player) Ayarları	13
Seekbar combobox Ayarı	14
Menü (Menu) Ayarları	14
Kaynaklar (Resources) Ayarları	16
Renk ve Efekt (Color & Effect) Ayarları	17
Metin Etiketleri (Aa Text Labels) Ayarları	18
Diğer (Other) Ayarlar	19
Yayınlama (Publish) Öncesi İşlemler	20
Tebrikler Slaytına Tetik (Trigger) Ekleme	20
Articulate için Erişebilirlik Ayarları	24
Ekler	34

Kılavuzun Kapsamı

Bu kılavuz, YEĞİTEK, İçerik Geliştirme ve Yönetimi Daire Başkanlığı'nca öğretim materyali oluşturmaya destek olmak adına bir kılavuz olarak oluşturulmuştur. Birinci kısımda, öğretim materyallerine dair genel bilgiler ve hazırlama sırasında dikkat edilecek maddelere yer verilirken ikinci kısımlar üretilen SCORM paketlerinin çerçevesini belirlemek adına,

1. İçeriğin oluşturulması sırasında tema kullanımı,
2. Ortak kullanılacak sayfaların belirlenmesi,
3. Standartların sağlanabilmesi için gerekli olan Player ayarları
4. Publish işlemleri öncesinde yapılacaklar
5. Publish işlemi sırasında yapılacaklar işlem basamakları gösterilmiştir.

Öğretim Materyali

Öğretim Materyali etkileşimli tahta, web ortamı ve tablet bilgisayarlarda çalışacak ve bir oynatıcıda çalışan, anlamlı bir konu bütünlüğü ihtiva eden, paket şeklindeki elektronik içeriktir. Öğrenme Materyali, ilgili dersin öğretim programında yer alan kazanımlar doğrultusunda gerekli bilgilerin yer aldığı, bunun yanında ses, video, animasyon, grafik, harita ve etkileşimli öğeler gibi çoklu ortam unsurları ile zenginleştirilmiş; etkileşimli akıllı tahta, web ortamı ve tablet bilgisayarlarda kullanılabilen eğitsel materyal biçimidir. Öğretim materyali tasarımının önemli bir kısmı, öğrenme çıktılarını etkili bir şekilde öğretmek için uygun medya karışımını seçmektir. En iyi medya karışımını seçmek, öğrenmeyi artırır ve maliyet etkinliğini en üst düzeye çıkarır. Eksiksiz öğretim paketleri, zorunlu olmamakla birlikte, tüm farklı ortamları içerilebilir.

Öğretim Materyali Hazırlama İlkeleri

Öğretim materyali hazırlarken medya seçimine dair genel hatırlatmalar şöyle sıralanabilir:

1. Birden fazla medya içeren ders içeriğinden öğrenmek, genellikle tek bir ortam kullanan içerikten daha etkilidir. Bunun nedeni kısmen beynin farklı bölgelerinin farklı bilgileri işlemesidir. Örneğin, beynin bazı bölümleri metni işlerken, diğerleri görselleri işler. Öğretim materyalleri beynin daha fazla bölgesini harekete geçirdiğinde, bilgiyi işlemek için beynin daha az bölümünü gerektiren materyallere kıyasla öğrenme ve akılda tutmada artışlar olur.
2. Pek çok durumda, beceriyi öğretmek için birden fazla araç kullanabilirsiniz ve kullanmalısınız. Amaçlanan öğretim stratejisini tamamlayacak medyayı belirlemeniz gerekecektir.
3. Bir seferde çok fazla medya kullanırsanız, öğrenmeyi engelleyebilirsiniz: Çoklu-duyumsal öğrenme deneyimleri etkili olma eğiliminde olsa da, öğrenenler bir defada yalnızca sınırlı miktarda bilgiyi işleyebilirler. Ekranda destekleyici bir animasyon gösterilirken metni okumaya çalışmak her zaman çok zor olacaktır. Medya birbirini desteklemeli ve geliştirmelidir.

4. Medya karması kararınızı neyin öğretildiğine, nasıl öğretildiğine, nasıl test edileceğine ve hedef kitlenizin özelliklerine göre belirlenmelidir. Farklı öğrenme çıktıları için farklı ortamlara ihtiyaç duyulabilir. Örneğin, video tutum bileşeni için uygun olabilir ancak entelektüel beceriler bileşeni için gerekli düzeltici geri bildirimi sağlamayabilir.

Ortamin yalnızca göz kamaştırmak veya rahatlık için seçilmemesi gerektiğini unutmamak gerekmektedir.

Öğretim Materyali üretilirken dikkat edilecek hususlar şunlardır:

1- Öğretim Materyalinde yer alan, video, animasyon, etkileşim, soru vb. tüm öğeler konunun yapısı, zorluk düzeyi ve benzeri özellikleri dikkate alınarak hazırlanmalı, hazırlanan her bir e-içeriğin süresi belirlenirken konuyu etkin bir şekilde anlatması hedeflenmeli, gereksiz uzatma ve tekrarlardan kaçınılmalıdır.

2- Önemli noktalar vurgulanmalı, ipuçları ve hatırlatmalar gibi dikkat çekici öğelere yer verilmelidir.

3- Öğretim Materyali tasarımlarında görsel ve elektronik tasarım ilkelerine uyulmalıdır.

4- Hazırlanacak Öğretim Materyali kazanımın / kazanımların gerektiği bilgileri içermeli, Öğretim Materyalinde gereksiz bilgilere yer verilmeyeceği gibi çok yüzeysel bilgiler de verilmemelidir. Öğretim programının gerektirdiği yoğunlukla anlatım, zenginleştirici öge içermelidir.

5- Öğretim Materyali ders öğretim programı bölüm ve alt başlıklarına uygun olmalı ayrıca Öğretim Materyali ders öğretim programı içerisindeki konumu (ünite, bölüm, konu, alt konu, kazanım vb.) açık olmalıdır.

6- Öğretim Materyallerinde anlatılan konuya ilişkin sorular etkileşimli içerik hazırlama kılavuzunda yer alan örnekler başta olmak üzere çoktan seçmeli, boşluk doldurma, doğru yanlış, sürükle bırak, eşleştirme gibi farklı soru türlerinden olmalıdır. Sorular yansıtma sorusu olarak yazılmalı ve kullanıcılar bu sorulara yanıt verebilmeli, verilen yanıtla göre öğretim materyali sonucu, ipucunu, kullanıcıya geri bildirim ile gösterilmelidir.

7- Öğretim Materyali, Articulate vb. programlarla oluşturulan kılavuzlardaki kriterlere göre geliştirilmelidir.

8- Öğretim Materyalinde kaç ekran olduğu bilgisi görülür olmalıdır. Bu bilgi bölümünde önce bulunan ekranın sayfa numarası daha sonra da içerikteki toplam ekran sayısı belirtilecektir. (Örneğin toplam 10 ekranlık bir içeriğin 4. sayfasında 4/10 bilgisi yer almalıdır.)

9- Kullanılacak tüm öğeler telif hakları açısından sorun teşkil etmemelidir.

10- Öğretim Materyali hatasız çalışmalıdır.

11- Açık, anlaşılır ve kullanımı kolay olmalıdır.

12- Kullanılan dil sade, anlaşılır ve Türk Dil Kurumu tarafından en son yayınlanan Türkçe sözlük ve yazım kılavuzuna uygun olmalıdır.

13- Aynı ders ve sınıf seviyesi (örneğin matematik 9. sınıf) için oluşturulan tüm e-içeriklerde kullanılan renkler, tasarım ve yazı tipleri standart olmalıdır. Her ders ve sınıf seviyesi için farklı tasarımlar yapılabilir. (Örneğin matematik 9. sınıf için kullanılan tasarım, matematik 10. sınıf için kullanılacak tasarımdan farklı olabilir)

14- Tasarım; kullanıcı seviyesine, tasarım ilkelerine ve ilgili kazanımlara uygun olmalıdır.

15- Kazanıma uygun olmayan veya kazanım ile bağlantısı olmayan öğeler kullanılmamalıdır.

16) Öğrenme Materyali kullanılan öğelerin birbirleri ile uyumlu olması gerekmektedir. Örneğin; kullanılan harita, tablo veya görsel ile bir sonraki harita, tablo ve görsel benzer özelliklere sahip olmalıdır.

17) Görsel, video, ses, animasyon ve etkileşim için yapılan açıklamalar bu öğeler ile uyumlu olmalıdır. Kullanılan açıklamalar mesafe olarak ilgili öğelere yakın olmalıdır.

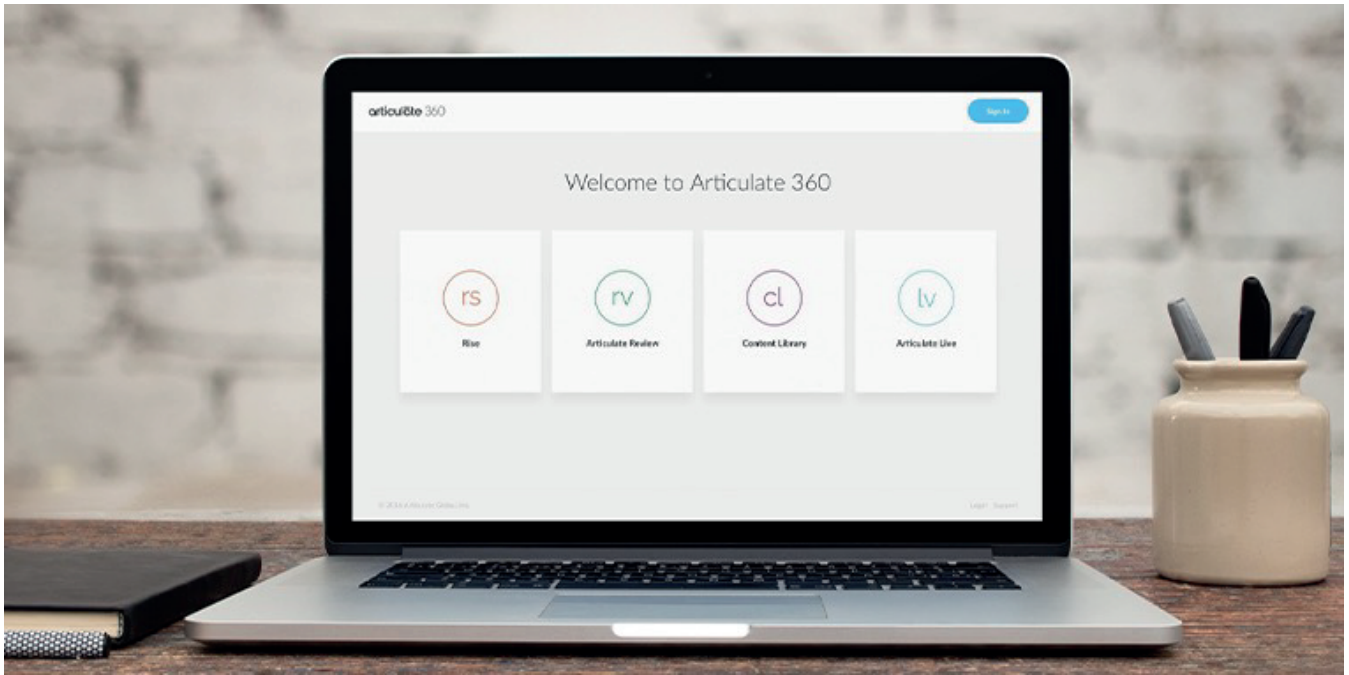
18) Video, ses ve animasyon öğelerinin sunulduğu oynatıcıda; oynatma, bekletme, durdurma, ileri geri kaydırma (istenilen süreye alma), sesi açıp kapatma, ses seviyesini ayarlama özellikleri bulunmalıdır.

19) Öğelerde kullanılan ses kalitesi iyi, telaffuz düzgün ve anlaşılır olmalıdır.

20) Öğretim Materyali ekranındaki yazı ve diğer öğeler (ses, video, grafik, animasyon, harita vb.) birbirleri ile dengeli ve görsel tasarım kurallarına uygun olarak yerleştirilmelidir.

Articulate Hakkında

Klasik eğitim anlayışı, bireyin tüm akademik kazanımlarını örgün eğitimde elde ettiği ve meslek hayatında bu kazanımlarla ilerlediği yönündeydi. Günümüzde klasik eğitim anlayışından uzaklaşarak çağa ayak uyduran ve eğitimin hayat boyu devam ettiğini kabul eden bir anlayışla ilerliyoruz. Haliyle bireyin öğrenme süreci okul bittikten sonra da devam ediyor. Bu sebeple şirketler, üniversiteler, firmalar ve kurumlar kendi bünyelerinde çalışanlar için eğitim departmanları kuruyor ve çalışanlarının güncel bilgi birikimini aktif tutmak için bir kaynak kullanımı sağlıyor. Eğitim departmanlarının, çalışanlar için hazırladıkları eğitimler ise teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet ortamına aktarılmış durumda. Fakat burada multimedya içerik oluşturup eğitim sağlamak da yeterli olmayabiliyor. Bu sebeple etkileşim sağlayan eğitim içeriği oluşturma programları devreye girmiştir. Articulate Storyline 360 da bunlardan birisidir.



Articulate, interaktif eğitim içerikleri hazırlanabilen gelişmiş bir e-öğrenme platformudur. Articulate bünyesinde, bu e-öğrenme içeriklerini hazırlamak için birçok araç yer almaktadır. Articulate Storyline 360 da bunlardan birisidir. Articulate Storyline 360, Windows işletim sistemi için hazırlanmış, interaktif eğitim içeriği hazırlamaya yarayan bir programdır. Bu program ile eğitim içerikleri, videolar, slaytlar vb. interaktif bir kurs haline getirilebilmektedir. Kurs içerisine sınav yerleştirebilme, ekran kaydı paylaşımı yapabilme, bu kurslar ve içerikleri hakkında geri dönüt alma gibi eğitimin başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesine imkan tanıyan araçlar yer almaktadır. Hazırlanan interaktif kurslar tarayıcıda çalışabildiği gibi akıllı telefonlarda, tabletlerde de kullanılabilir.

Şablon Örnekleri

Kurslar tarayıcıda çalışabildiği gibi akıllı telefonlarda, tabletlerde de kullanılabilir.

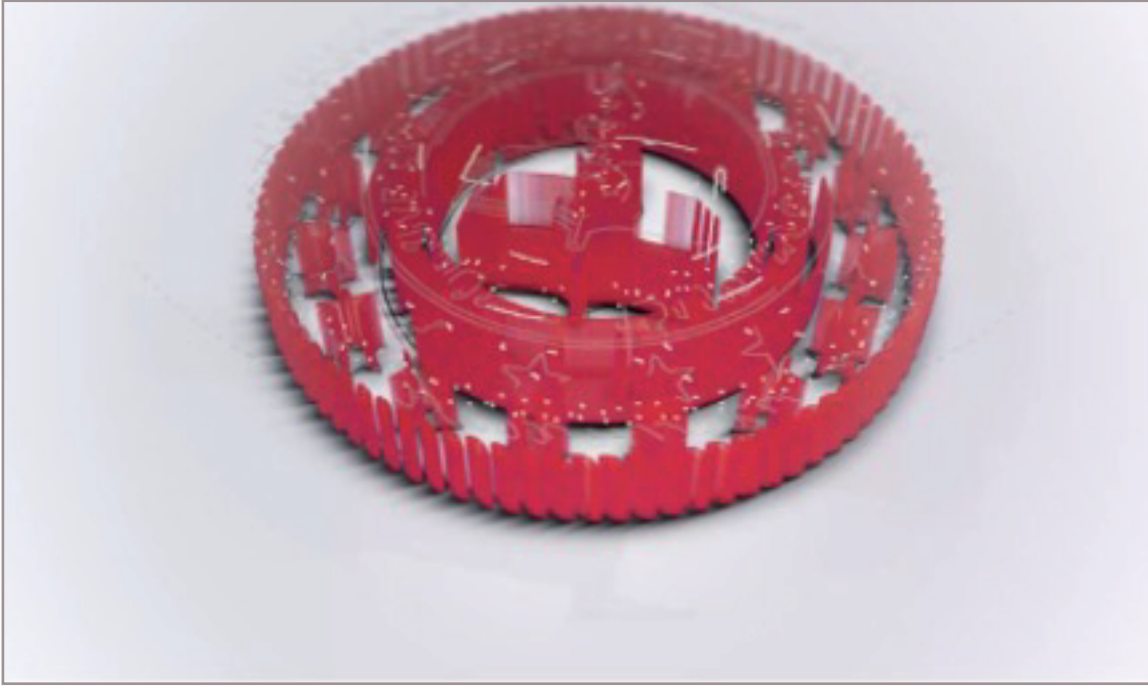
İçerik üretim sürecinde kullanılacak şablon örnekleri aşağıdaki gibidir.

- Şablon 1 (Pembe)
- Şablon 2 (Yeşil)
- Şablon 3 (Mavi)
- Şablon 4 (Sarı)

İçerik Teması

Ortak Kullanılacak ekranlar aşağıdaki gibidir.

1. Tüm eğitimlerde eğitim başında kullanılacak olan intro. İki farklı intro tasarımı vardır. Tasarımlar incelenip birinin üzerinde karar verilmesi gerekmektedir. Olduğu gibi intro tasarımı MEB logosu YEĞİTEK açık adı ile etkinliğin adı yer alacak şekilde güncellenebilir.





YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

Yapay Zeka Uygulamaları

2. Tüm eğitimlerde eğitim sonunda kullanılacak outro'da "Tebrikler Etkinliği Tamamladınız" ifadesi yer almalıdır. Paket eğitimlerrnin en sonunda ise "Eğitimi Tamamladınız" ifadesi yer alır.

Tebrikler!

Eğitimi tamamladınız.

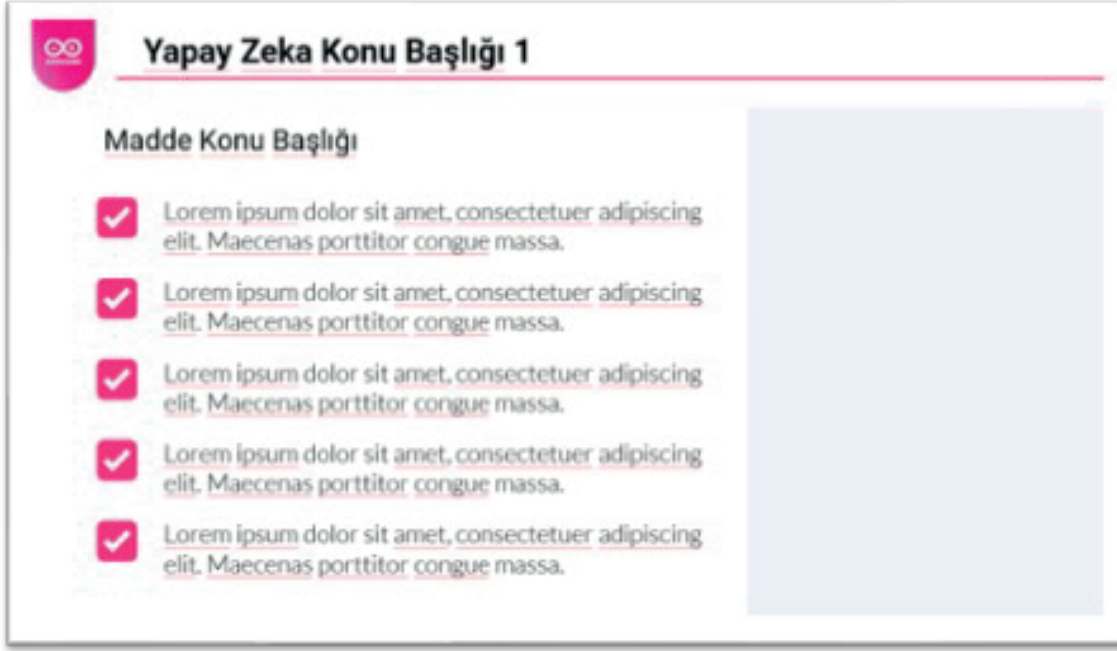
3. Kapak Sayfası



Kullanılacak Slaytlar

1. Madde imi - Görsel

Madde imi ve görsel sayfalarında kullanılacak olan slayt örneği.



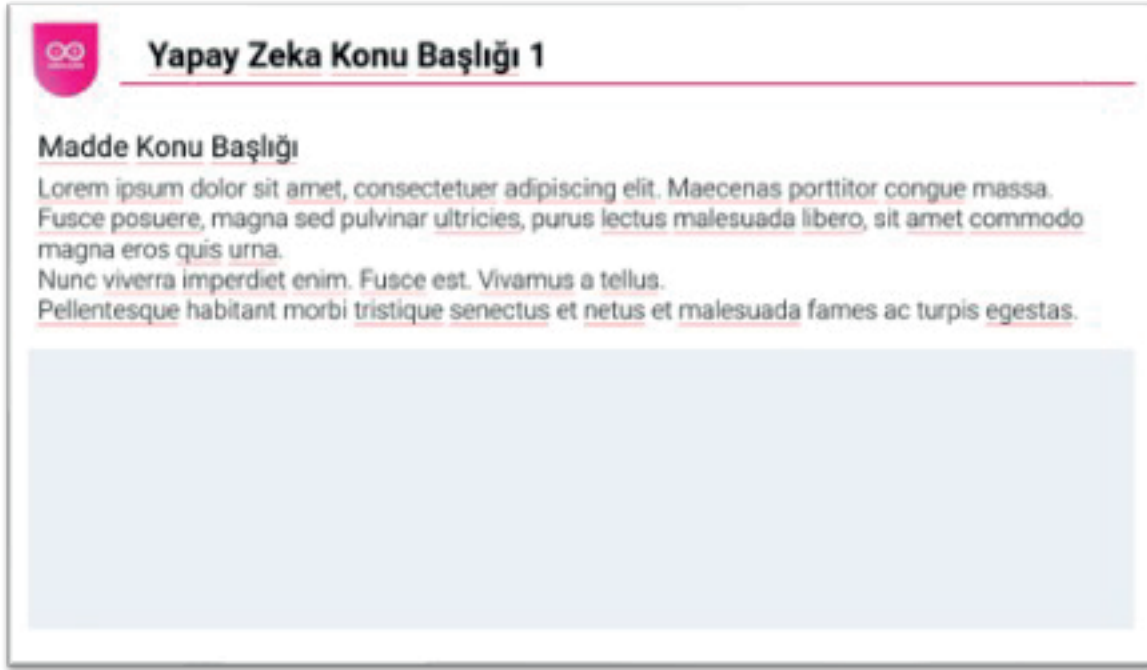
2. Konu anlatımı - Görsel (Yatay)

%50- %50 Yanyana açıklama ve görsel sayfalarında kullanılacak olan slayt örneği



3. Konu anlatımı - Görsel (Dikey) :

Alt alta açıklama ve görsel sayfalarında kullanılacak olan slayt örneği.



4. Konu anlatımı – Görsel:

%40 - %60 Yan yana açıklama ve görsel sayfalarında kullanılacak olan slayt örneği.



5. Video Ekleme Sayfası 1:

İzlemek için tıklayınız

Butonuna tıklandığında video tam ekran olarak (16:9) ekrana gelecektir. Bu yapının kullanılabilmesi için video ayrı bir katmana tam ekran olarak eklenmelidir. Ayrıca buton nesnesine trigger ekli olmalıdır. (Son haline karar verildikten sonra her ders için şablon örnekleri paylaşılacaktır.)



Show layer video
When the user clicks Picture 3

Trigeri ekli olmalıdır.



6. Video Ekleme Sayfası 2:

Konu başlığı intro şeklinde gelecek olup, intro sonunda Video tam ekran olarak ekrana gelecektir.

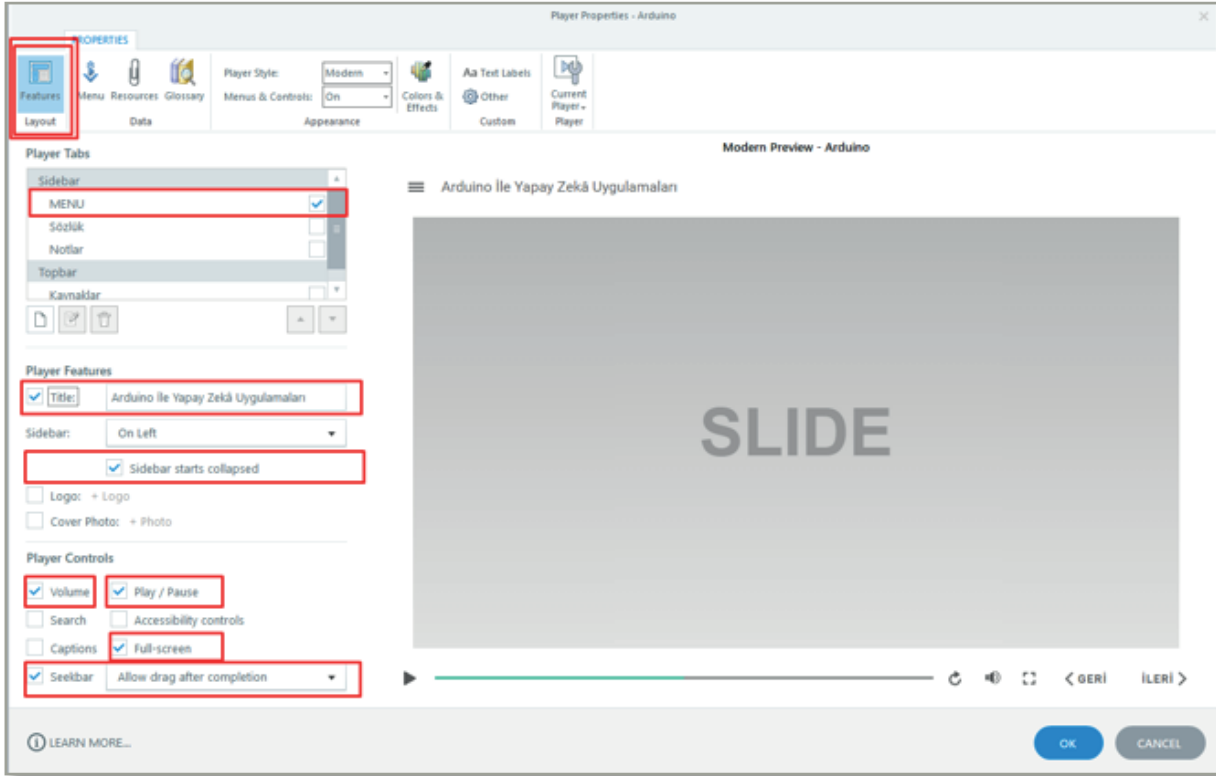


Oynatıcı (Player) Ayarları

1. Player menüsüne erişim



2. Features Ayarları



- | | | |
|-----------------------------|---|---|
| 1. MENÜ | → | İşaretli |
| 2. Sözlük | → | İşaretsiz |
| 3. Notlar | → | İşaretsiz |
| 4. Kaynaklar | → | Normalde Pasif, Kaynak paylaşımı yapılacak scormlarda Aktif [Resource ayarları ayrıca aşağıda gösterilmiştir] |
| 5. Title | → | İşaretli { Paket ismi. Örnek: Python ile Yapay Zekâ } |
| 6. Sidebar starts collapsed | → | İşaretli (Başlangıçta menüyü kapatır) |
| 7. Logo | → | İşaretsiz |
| 8. Cover Photo | → | İşaretsiz |
| 9. Volume | → | İşaretli |
| 10. Play/ Pause | → | İşaretli |
| 11. Search | → | İşaretsiz |
| 12. Accessibility Controls | → | İşaretsiz |
| 13. Full-screen | → | İşaretli |
| 14. Captions | → | İşaretsiz (İçerikte altyazı mevcut ise işaretli) |
| 15. Seekbar | → | İşaretli |

Seekbar Combobox Ayarı:

Ders sorumluları paketin özelliğine göre;

Allow user to drag seekbar

Kullanıcı seekbar üzerinde serbest hareket edebilir,

Seekbar is read-only

Kullanıcı seekbarda ileri geri hareket edemez,

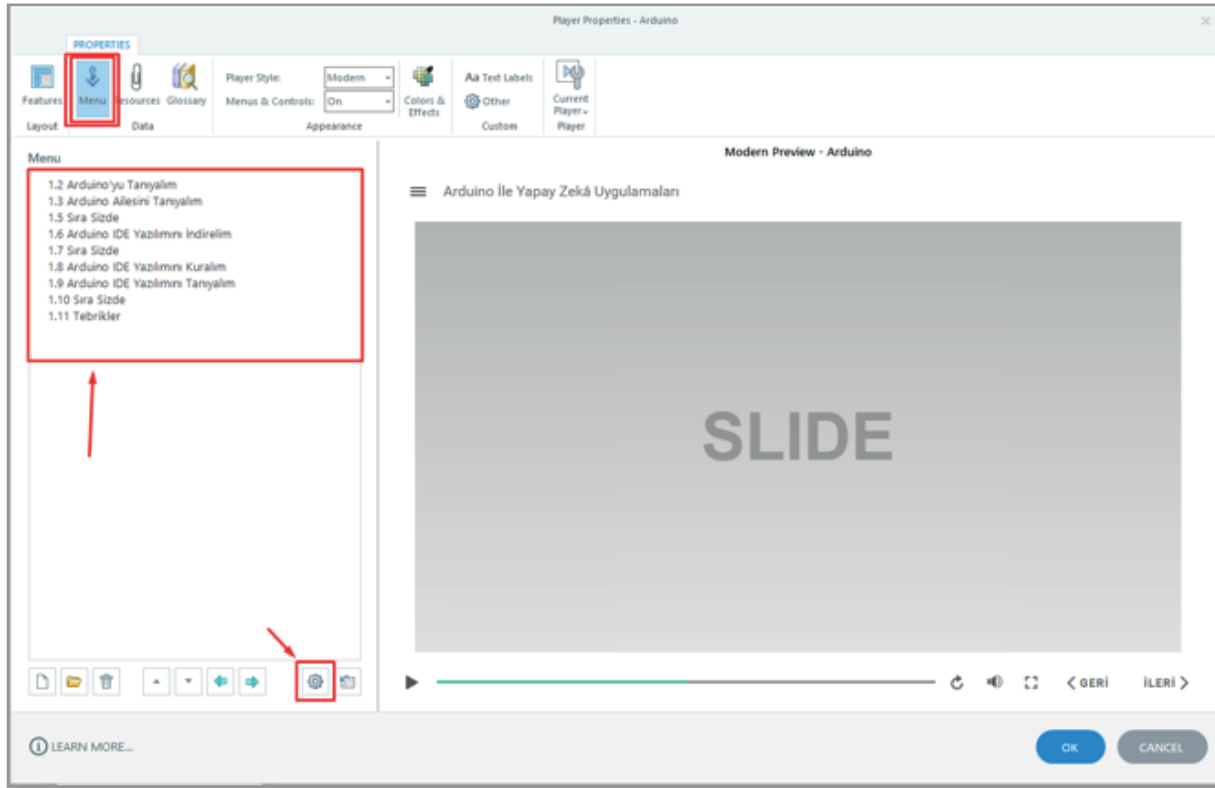
Allow drag after completion

Kullanıcı slayt tamamlandıktan sonra ileri gerim hareket edebilir,

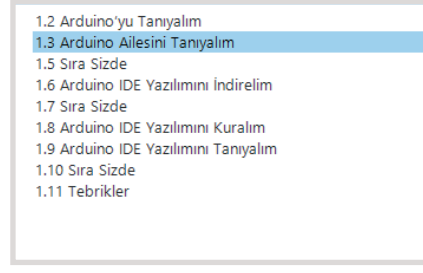
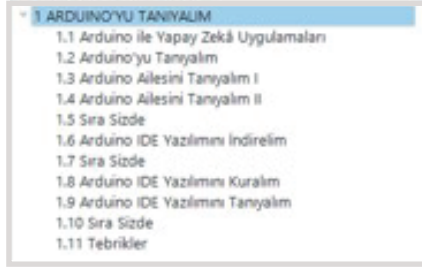
Paketlerde "Allow drag after completion" özelliği seçilecektir.

Menü (Menu) Ayarları

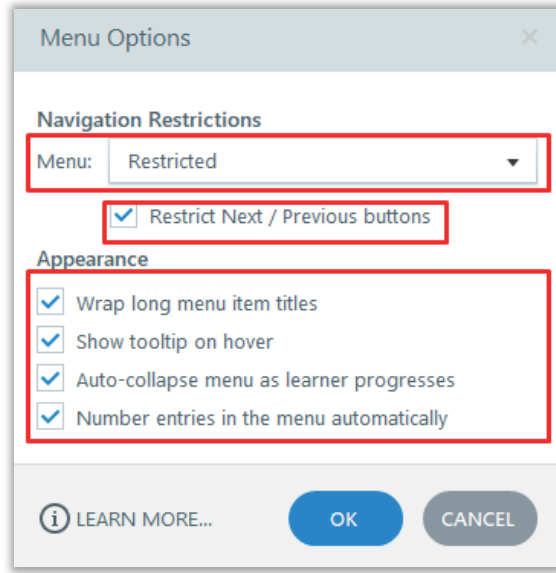
1. Menü ayarları şu şekilde yapılmalıdır.



- Menü alanında tekrarlayan menü elemanları silinebilir. Eğer tekrarlayan menüler silinecekse 1 nci sıradaki (tekrarlı menü elemanı) muhafaza edilip altındakilerin silinmesi gerekmektedir.
- Aşağıdaki örnekte gösterilen Default ve Düzenlenmiş menü örneği baz alınabilir.



- Ardından Menü ayarları düğmesine tıklanır (⚙️) ilgili pencere



Menü ayarları düğmesi tıklandıktan sonra gelen pencereden:

1. Navigation Restriction Ayarı:

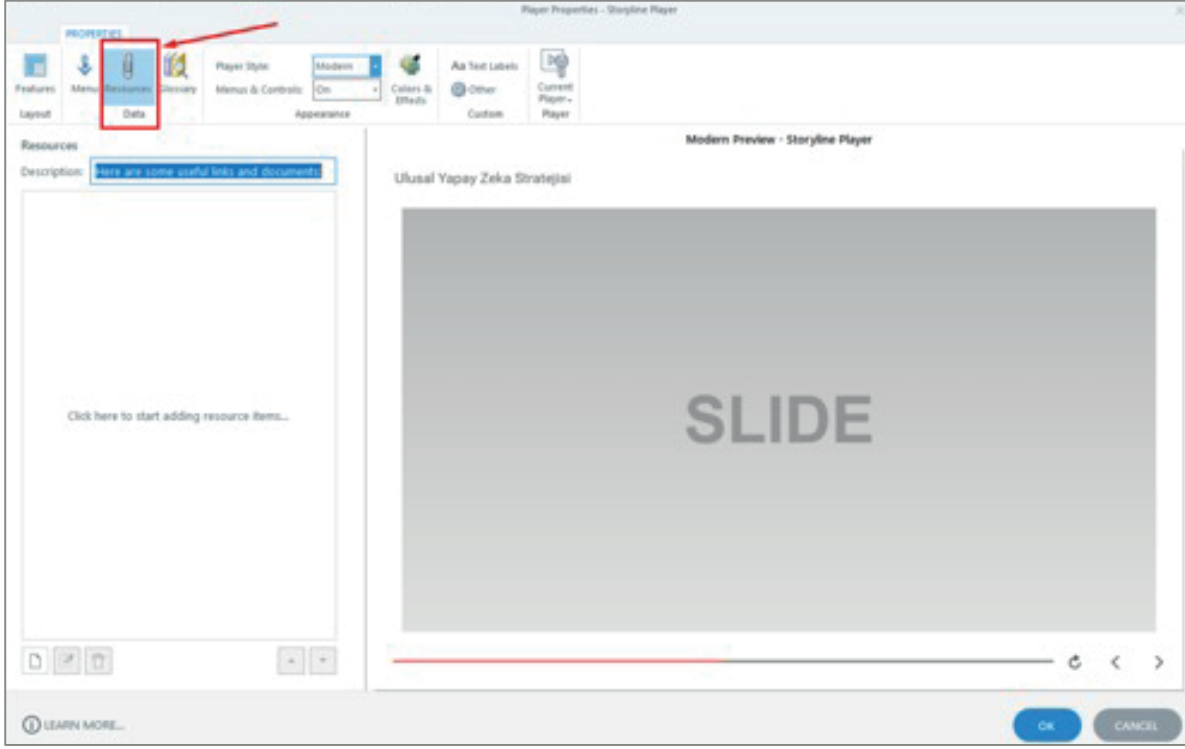
a. Seçilir.

b. Menu: İşaretli

2. ☒ Restrict Next / Previous buttons → Tümü işaretli olarak seçilir.

Kaynaklar (Resources) Ayarları

1. {Sadece Kaynak Paylaşımı yapılan içeriklerde bu bölüm kullanılacaktır. }



Her bir kaynak için;  düğmesi tıklanarak açılan pencereden:

Title: Kaynağın sayfada görünen açıklaması,

URL: Kaynak bir web sayfası ise adresi,

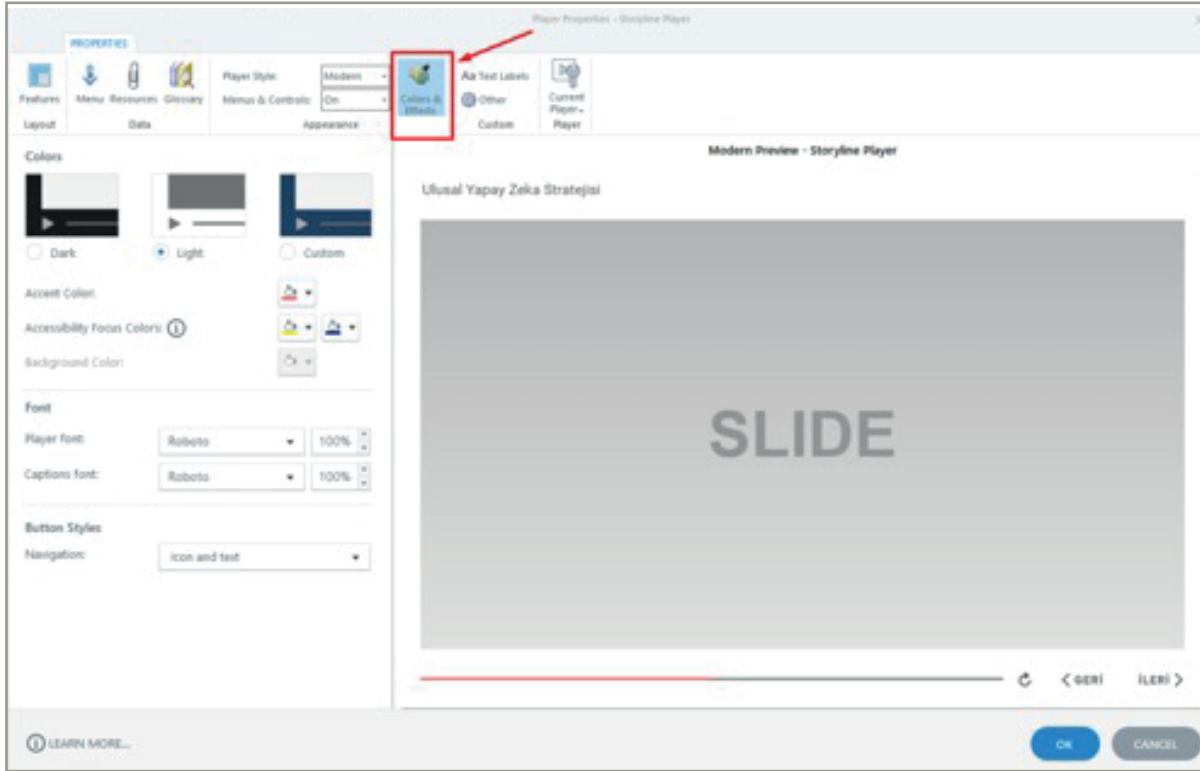
File: Kaynak bir dosya ise dosyanın yolu  düğmesi tıklanarak seçilip pakete eklenecektir.

Not : Kaynak olarak eklenen dosyalar isimlendirilirken dosya isimlerinde Türkçe karakterler (ç,ş,ı,ı,ğ,ü,ö), özel karakterler(_ hariç) ve boşluk karakteri kullanılmamalıdır.

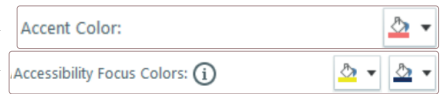
Aşağıdaki örneklerde gösterildiği gibi isimler kullanılmalıdır.

dünya.jpg	yerine → dünya.jpg
Kullanım Klavuzu.pdf	yerine → Kullanım_Klavuzu.pdf
Örnek Uygulamalar.zip	yerine → Örnek_Uygulamalar.zip

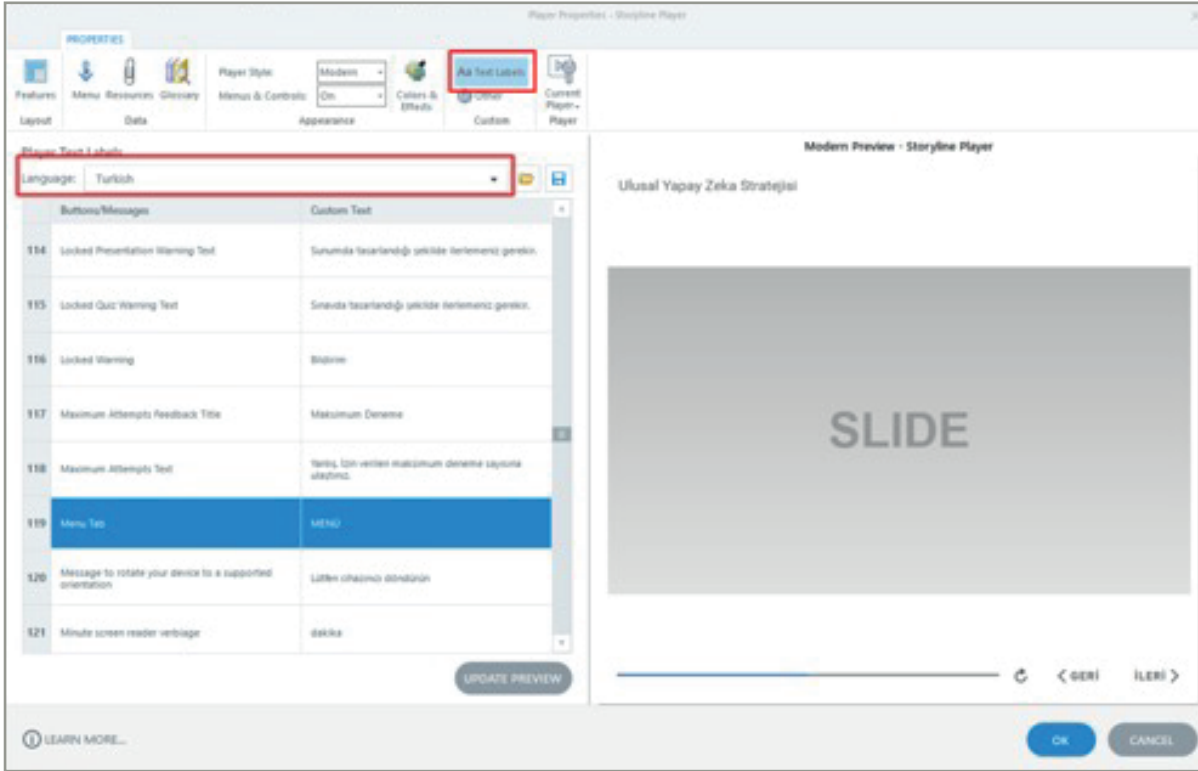
Renk ve Efekt (Color & Effect) Ayarları



- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1. Player Style | → Modern |
| 2. Menus & Controls | → On, seçilir. |
| 3. Player Theme | → Light |
| 4. Accent Color | → (Varsayılan ayar) → |
| 5. Accessibility Focus Color | → (Varsayılan ayar) → |
| 6. Player Font | → Roboto → 100% |
| 7. Caption font | → Roboto → 100% |
| 8. Navigation | → Icon and text seçilir. |

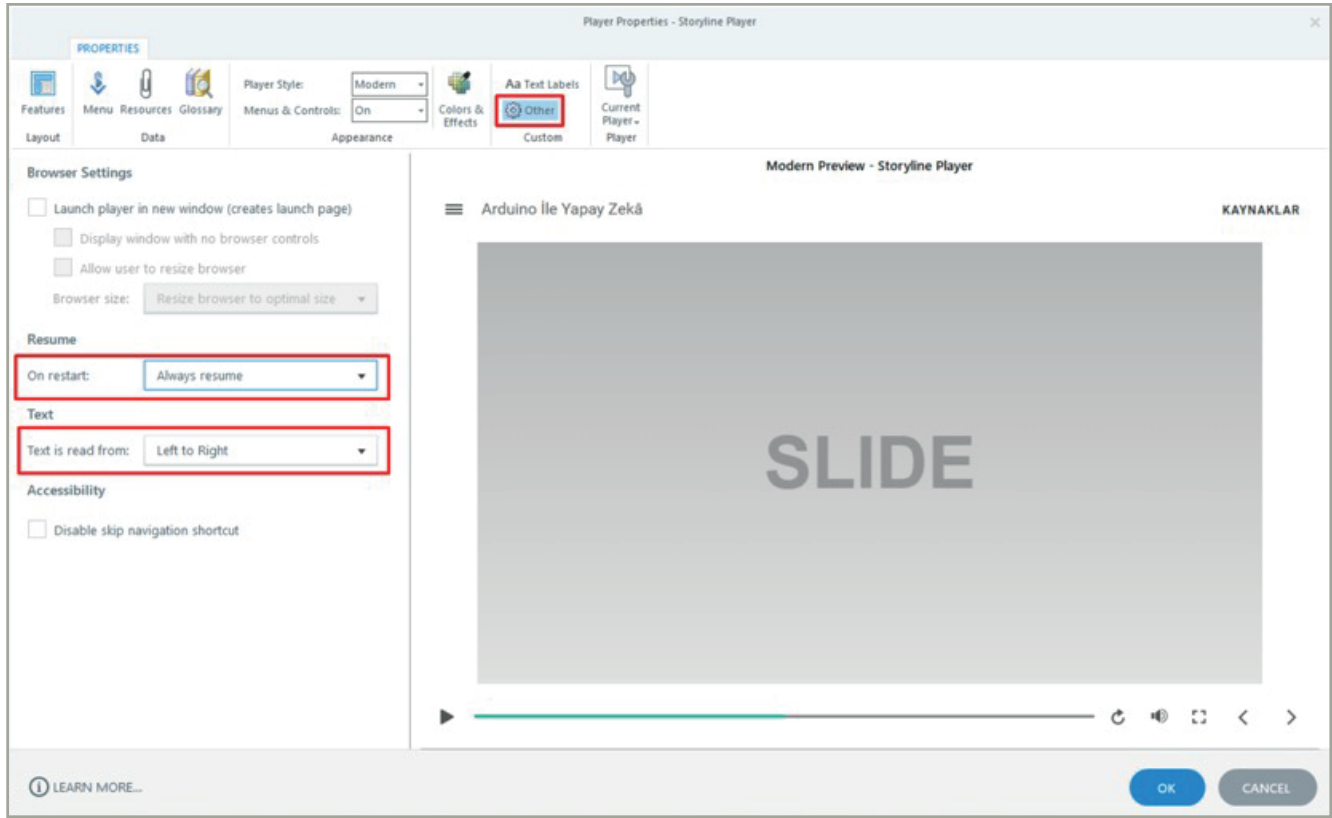


Metin Etiketleri (Aa Text Labels) Ayarları



Language → Turkish

Diğer (Other) Ayarlar



1. ☐ Launch player in new window (creates launch page)

2. On restart

→ Always resume

3. Text is read from

→

4. Accessibility
olmalıdır.

→ ☒ Disable skip navigation shortcut (Disable)

Yayınlama (Publish) Öncesi İşlemler

Publish ayarlarını yapmadan önce içerik paketimizin tamamlandı bilgisini nasıl göndereceğimizi ayarlamalıyız. 3 tür tamamlandı bilgisi gönderebiliriz.

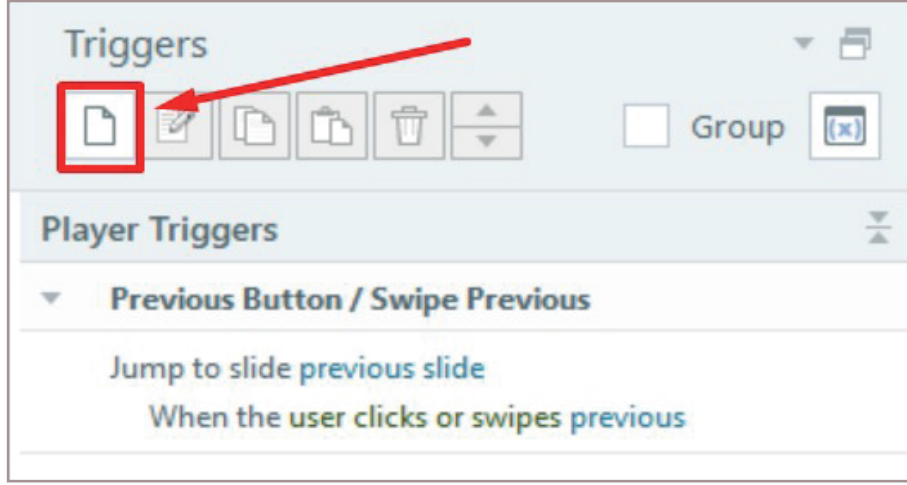
- İçeriğin % XX i bittiğinde tamamlandı bilgisi iletilsin.
 - İçerik bittikten sonra kullanıcı için hazırlanmış olan quiz slaytları bitirildikten sonra tamamlandı bilgisi iletilsin.
 - XXXX slaydına ulaşıldığında tamamlandı bilgisi iletilsin.
- İçeriğin % XX i bittiğinde tamamlandı bilgisi iletilsin isteniyorsa **PUBLISH AYARLARI** başlığına geçebilirsiniz.
 - İçerik sonrası quiz yaparak sonucuna göre tamamlandı bilgisi iletilsin isteniyorsa; önce Quiz slaytları oluşturup ardından **PUBLISH AYARLARI** başlığına geçebilirsiniz.
 - İçeriklerimizin sonunda yer alan Tebrikler slaytına ulaşan kullanıcının durumu tamamladı olarak ayarlanacaksa, Son Slayta (Tebrikler slaytına) aşağıda işlem basamakları verildiği şekilde bir trigger eklemek gerekmektedir.

Tebrikler Slaytına Tetik (Trigger) Ekleme

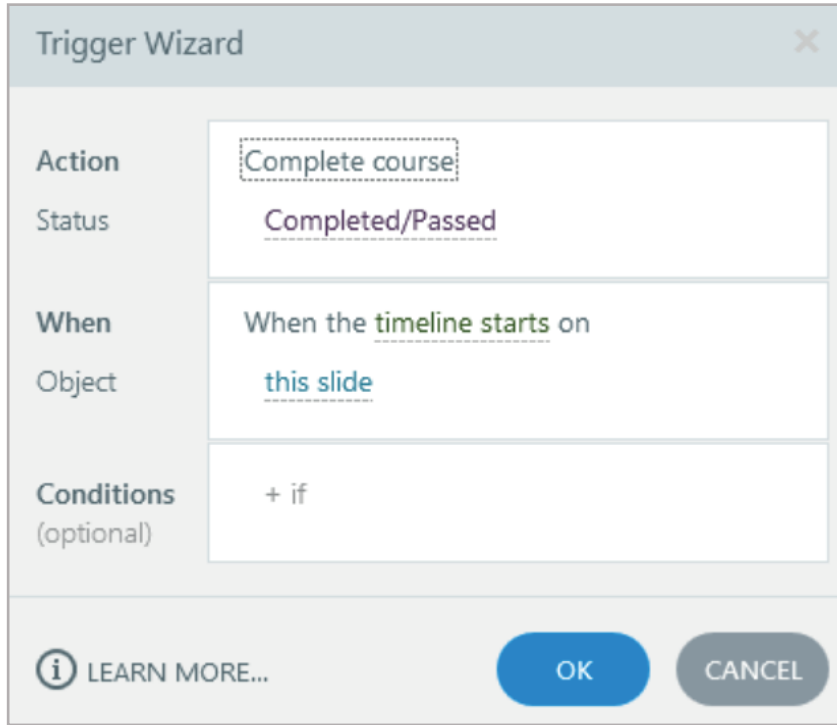
- Story View Sekmesinden Tebrikler slaytı çift tıklanarak açılır.

Tebrikler!

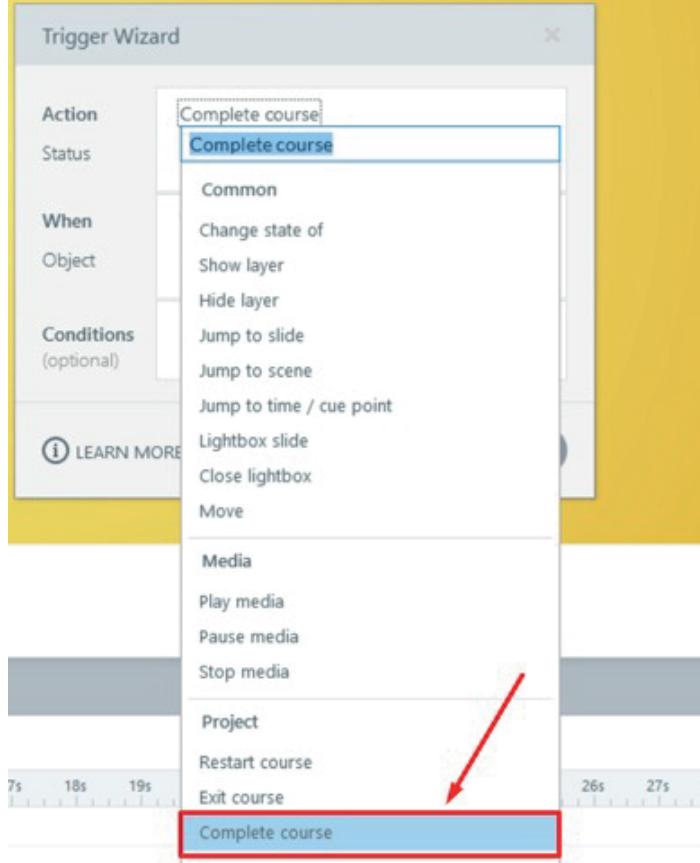
1. Triggers panelinden  düğmesi tıklanır.



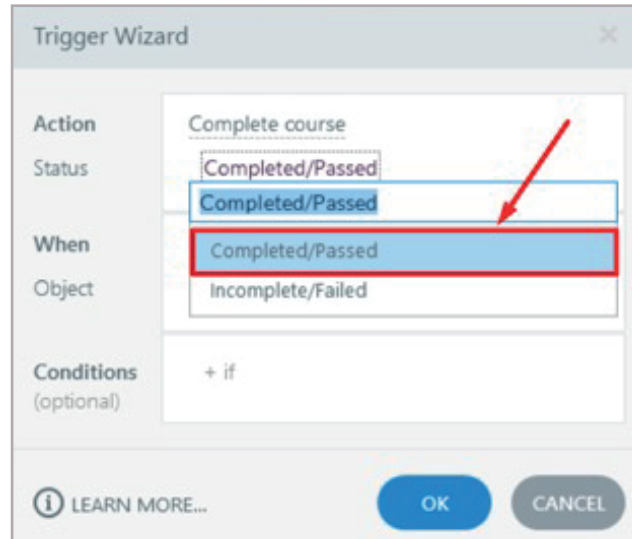
2. Trigger Wizard penceresi açılır.



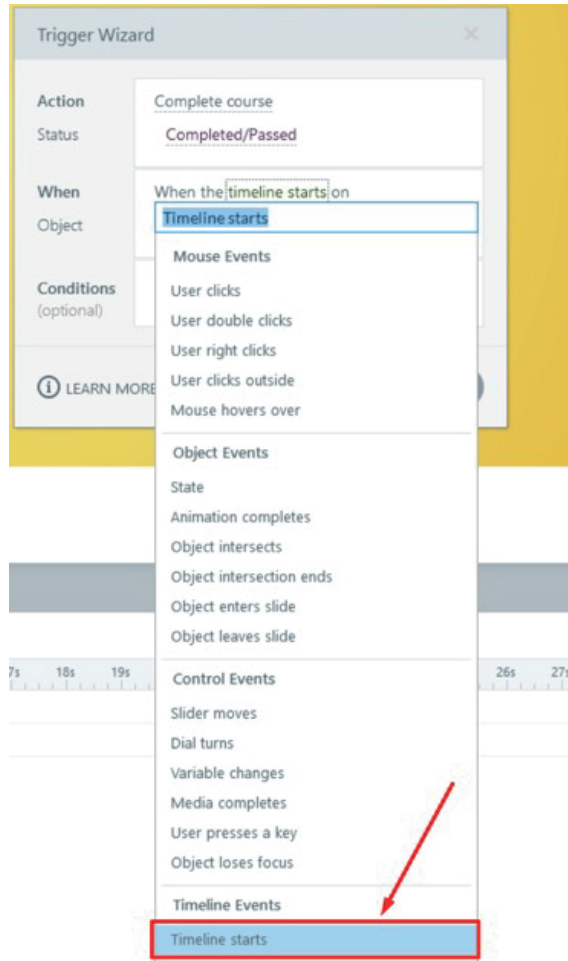
3. Action: Complete course seçilir.



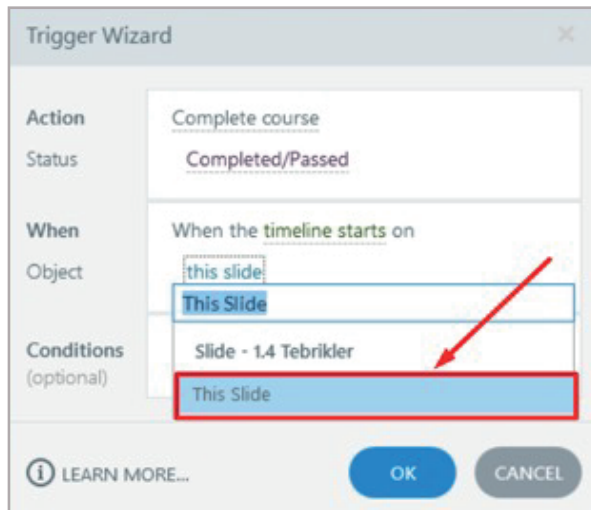
4. Status: Completed/Passed seçilir.



5. When: When the timeline starts on yapılır.



6. Object: This Slide seçilir.



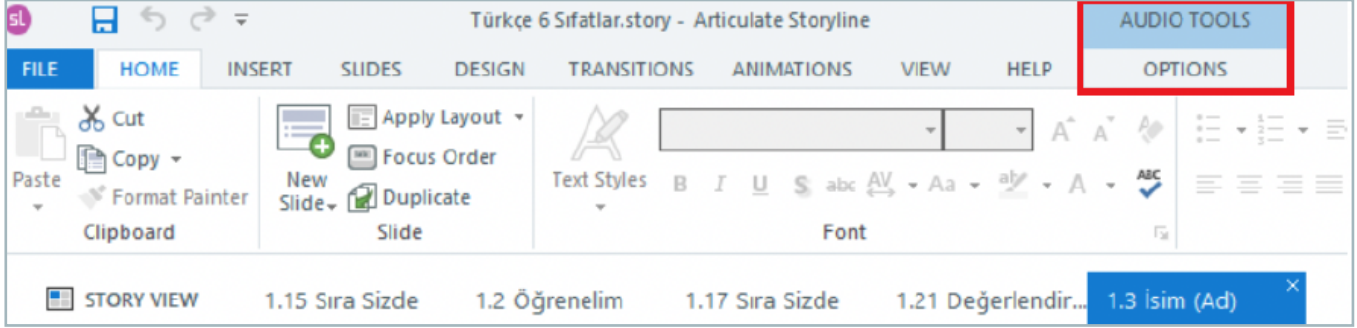
7.  butonuna tıklanır.

Articulate için Erişilebilirlik Ayarları

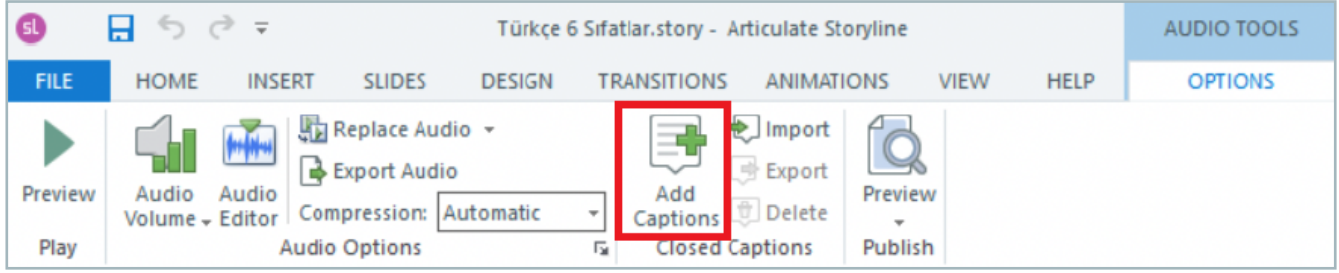
İşitme Engelli Bireyler İçin Yapılması Gerekenler

1. Ses Dosyalarına Alt Yazı Ekleme

-Ses dosyası seçili iken "OPTIONS" menüsüne tıklanır.

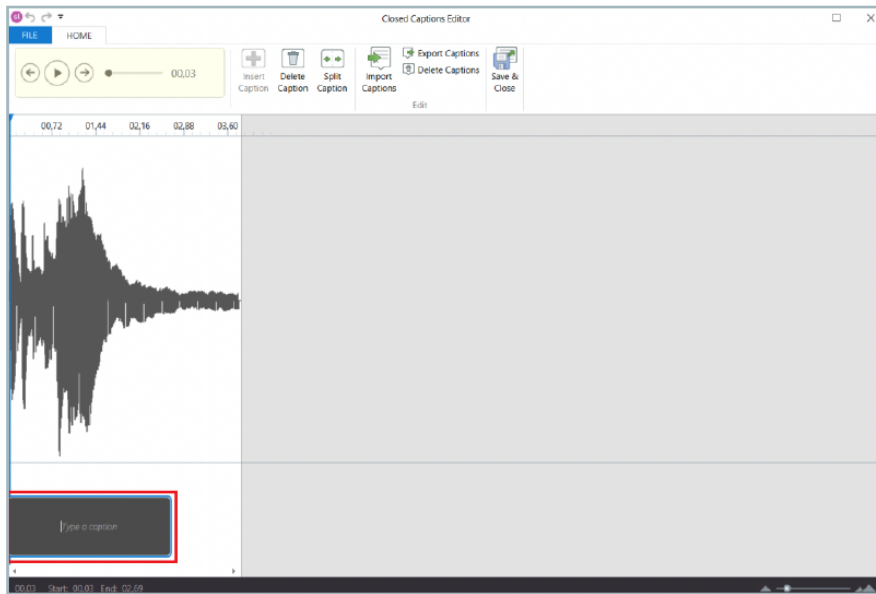


-Açılan menüden "Add Captions" seçilir.



Görsel 1: Type a caption kısmının olduğu yer

"Type a caption" yazan bölüme seslendirme metni eklenir.



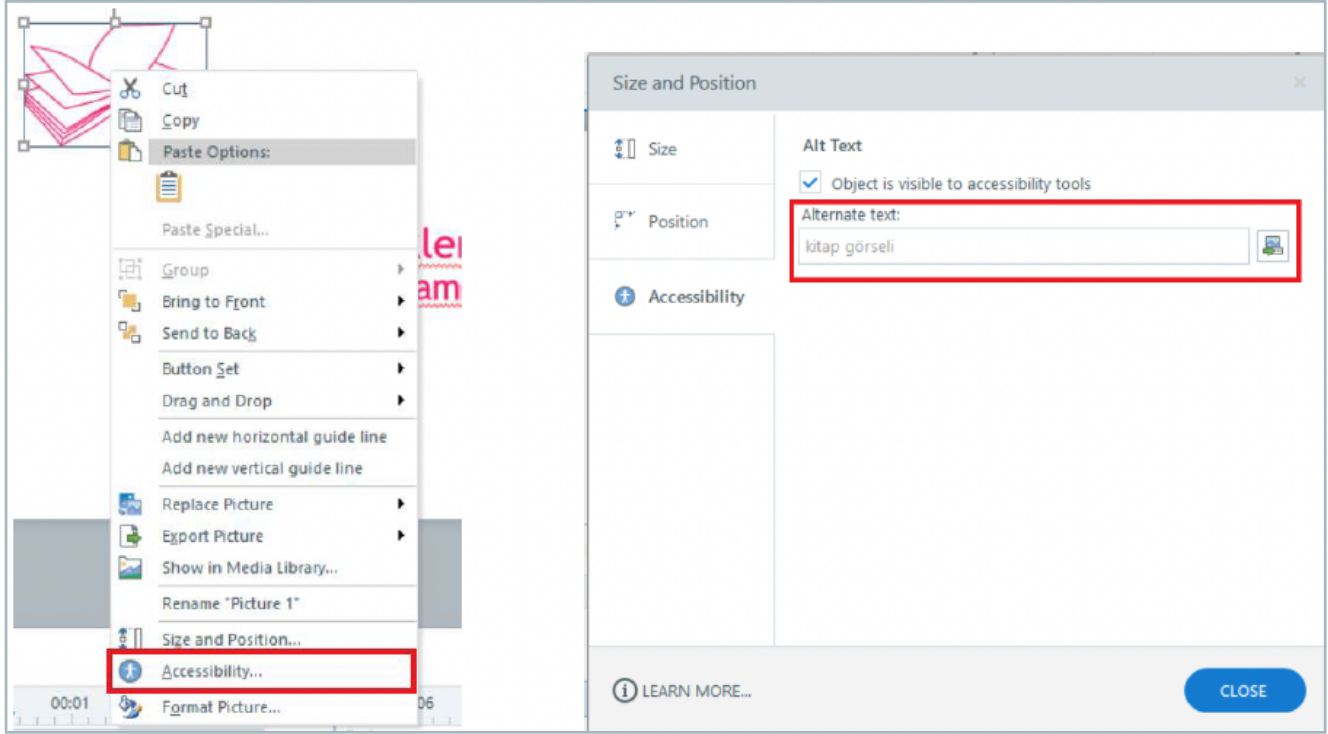
Görsel 2: Sese alt yazı eklenmesi

Görme Engelli Bireyler İçin Yapılması Gerekenler

1. Sahneye Eklenen Nesnelere Alternatif Metin Yazılması

-Sahneye eklenen nesnelere (resim, şekil, buton, slider vb.) bir cümleden oluşan alternatif metin yazılması gerekir. Yazı (Text) içerikli nesneleri ekran okuyucu algılayabildiği için tekrar alternatif metin eklemeye gerek yoktur.

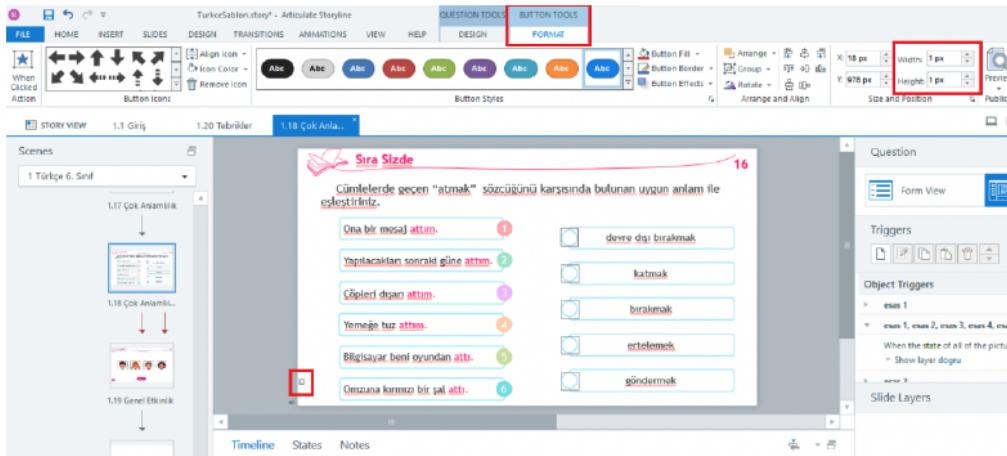
-Aşağıdaki adımlar izlenerek alternatif metin eklenebilir.

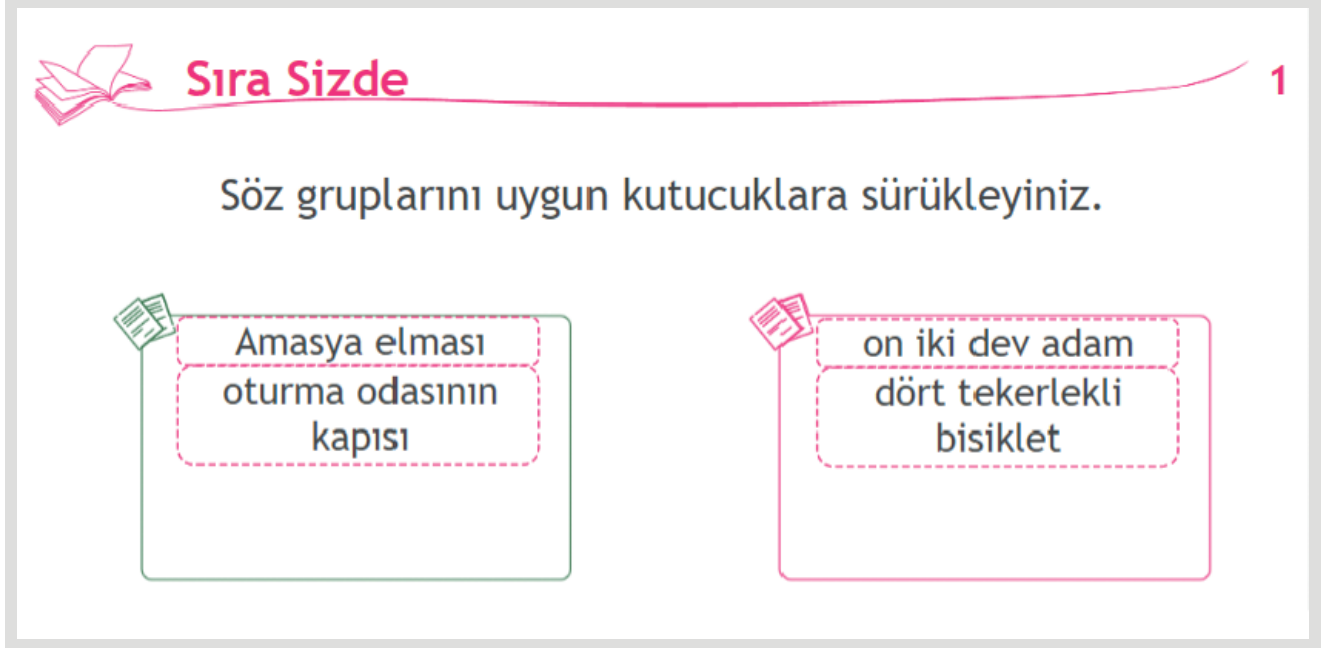


Görsel 3: Görsellere yada nesnelere erişilebilir text eklenmesi

2. Sürükle-Bırak Etkinlikleri İçin Yapılacak Çalışmalar

Görme engelli bireyler, tüm iş ve işlemleri klavye ile yaptıkları için sürükle bırak etkinliklerinde bu aracı kullanabilecek şekilde dizayn etmeliyiz. Şu an için mevcut sürükle bırak etkinliklerinde aşağıda anlatacağım kodları eklediğimizde erişilemeyecek etkinliğimizin kalabileceğini düşünmüyorum. Mevcut hazır olan çalışmalarımıza aşağıda göstereceğim eklemeleri yaparak etkinlikleri rahatlıkla erişilebilir duruma getirebileceğiz.





Sıra Sizde 1

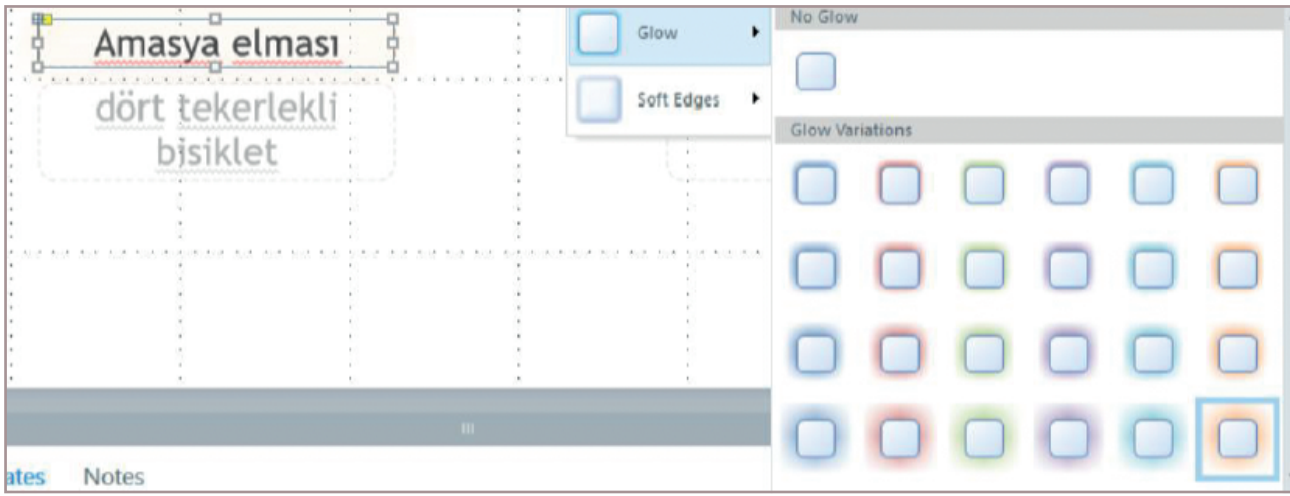
Söz gruplarını uygun kutucuklara sürükleyiniz.

Amasya elması
oturma odasının
kapısı

on iki dev adam
dört tekerlekli
bisiklet

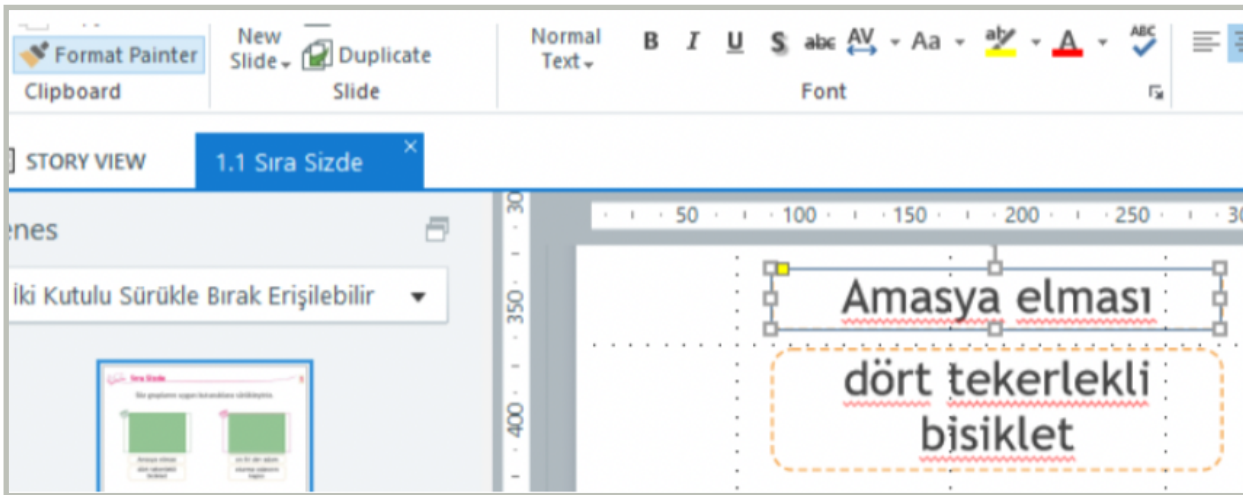
Etkinliğin bitmiş hali

Etkinliğin bitmiş haline bakıldığında yerine yerleşen nesnenin tekrar yerinden oynatılmaması için "Disable" olarak ayarlandığını görmekteyiz. Etkinlik kurgusuna yerine yerleşen nesne "Disable" olduğunda olumlu dönüt veren katmanı(layerı) çağırması beklenmektedir. Hatalı yere gittiğinde yani yanlış olduğuna dair olumsuz dönüt verilmektedir. Bu etkinliği nasıl erişilebilir hale getiriyoruz sorusuna geldiğimizde; Öncelikle etkinlik nesnelerimize süreklenen nesnelerimize "Selected" state seçeneğini veriyoruz. "Disable" zaten state olarak daha önce tanımlanmıştı bizim örneğimizde.



Görsel 5: Nesnelerin states durumuna "Selected" eklenmesi ve ayarlanması

Burada etkinliğinizi test ederken seçildiğini görebilmek için efekt kullanmamız yerinde olacaktır. Bu şekilde bir nesneyi ayarladıktan sonra diğer nesnelere uygulamak için "Format Painter" aracını kullanabilirsiniz.



Görsel 6: Format painter aracıyla tüm nesnelerin aynı durumlara sahip olmasının sağlanması

Önce format bilgilerinin alınacağı nesne seçili iken tıklayıp, diğer nesnelere tek tek seçip hazırladığımız biçimi kopyalıyoruz. Bu sayede tüm nesneler aynı durumlara(state) sahip olmasını sağlamış bulunmaktayız.

Şimdi içeriğimizi etkileşimli hale getirmek için kodlamaya hazırız. Öncelikle nesnelerin biri seçildiğinde yani "selected" olduğunda diğerlerinin normal durumda olmasını sağlamalıyız. Bunu yapmaz isek aynı anda birden fazla nesne seçilebilir olduğundan komutlarımız doğru çalışmayacaktır. Bunun için aşağıdaki kodu kullandım. Tabii farklı seçenekler ile de bu kodu oluşturulabilirsiniz.

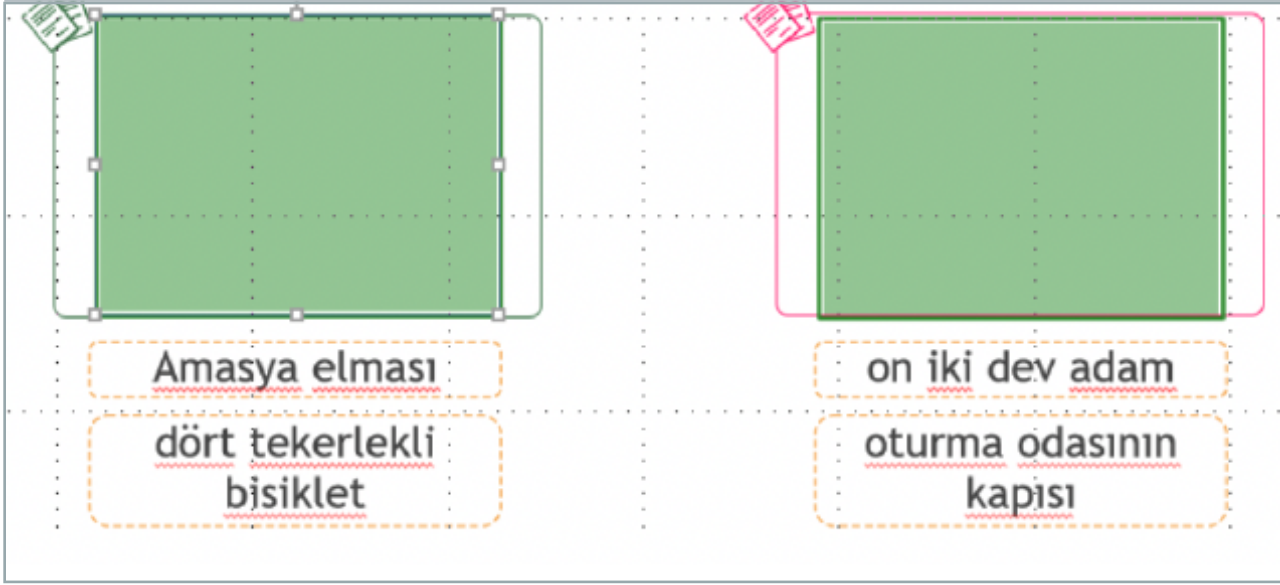
The screenshot shows a 'Trigger Wizard' dialog box with the following configuration:

- Action:** Change state of
- Object:** Amasya_Elması - "Amasya elması"
- State:** set state to Normal
- When:** When the state of at least one of
- Object:** dört_tekerlekli_bisiklet, onikidevadam, oturma_odasının_kapısı, + Object
- State:** is Selected
- Conditions (optional):** If the state of Amasya_Elması = Selected and the state of Amasya_Elması ≠ Disabled, + if
- Else (optional):** + Add Else

At the bottom, there is a 'LEARN MORE...' link, an 'OK' button, and a 'CANCEL' button.

Görsel 7: Nesnelerin "Selected" durumlarının ayarlanması

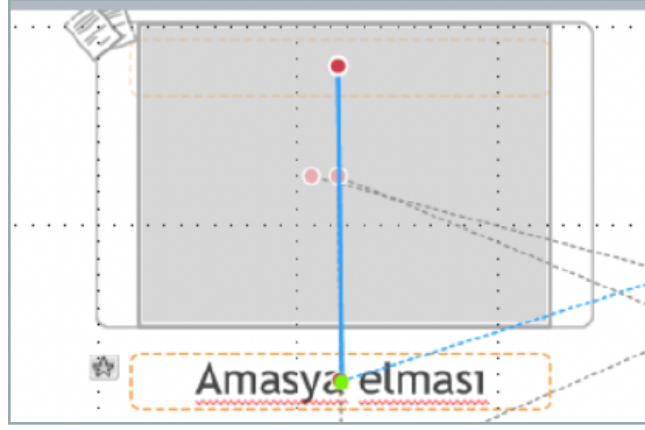
Bu kod sayesinde örnekteki Amasya elması nesnesi seçili iken "Selected", diğer nesnelerden biri seçildiğinde Amasya elması normal hale gelmektedir. "Disable" olduğunda yani nesne yerine yerleştğinde de durumunun değişmemesini sağlayacaktır. Bu kodu tüm taşınabilir nesnelere aynı şekilde uygulamamız gerekmektedir. Trigger kod panelinden ilgili kodu kopyalayıp diğer nesneler seçilerek toplu ya da tek tek nesnelere yapıştırılabilir. Hangi nesne ise ona göre ona uygun ayarlamaları aynı Amasya elmasında olduğu gibi yapmamız gerekmektedir. Şimdi olumlu durumu yani nesne doğru yere gittiğindeki süreci nasıl yaptığımıza bakalım.



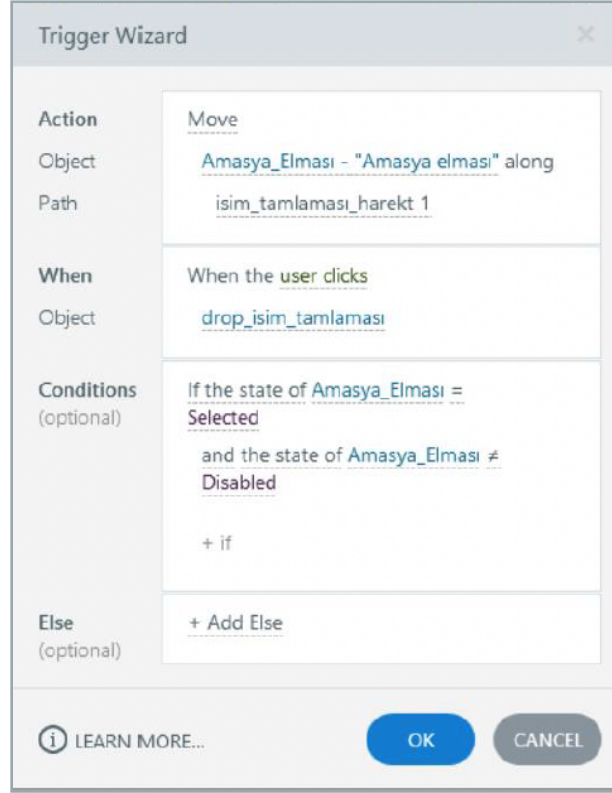
Görsel 8: Nesnelerin yerleştireceği kutuların durumu

Değerli arkadaşlar erişilebilirlik çalışmasında önce görsel 8'de hotspot olarak gördüğünüz kutuları şeffaf rectangle olarak tasarlamıştım. Sürükle bırak etkinliğinde hiçbir sorun yoktu. Yalnız alternate text'ine isimlerini yazıp, test için uygulattığımızda birinci eşleşmeden sonra kutuların isimlerinin tekrar rectangle olduğunu fark etti arkadaşlarımız. Bu durum rahatsızlık veriyordu. Bu yüzden hotspot olarak değiştirip, erişilebilirlik için alternate textlerini "İsim Tamlaması Kutusu" ve "Sıfat Tamlaması Kutusu" olarak güncelledim. Bu hali ile yapılan testte hiçbir sorun oluşmadı. Kutuların isimleri hep aynı olarak kaldı. O yüzden sizden ricam yerleşecek düzeneklerde sorun oluşmaması için hotspot kullanmanız yerinde olacaktır.

Move komutu ile tıklanınca doğru yere taşınması işlemi için

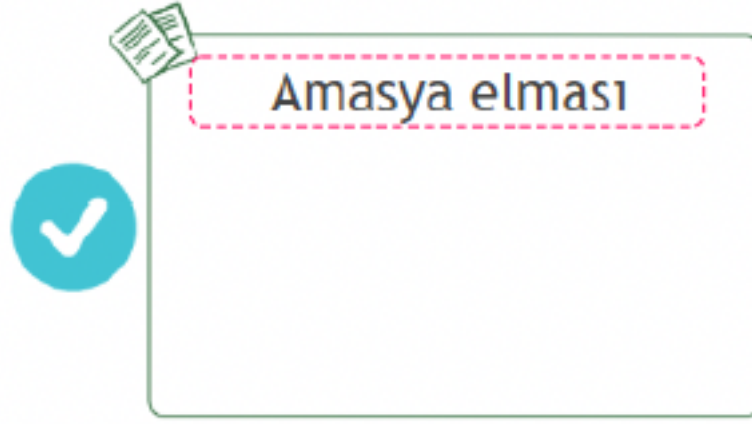


Görsel 9: Path animasyonun verilmesi

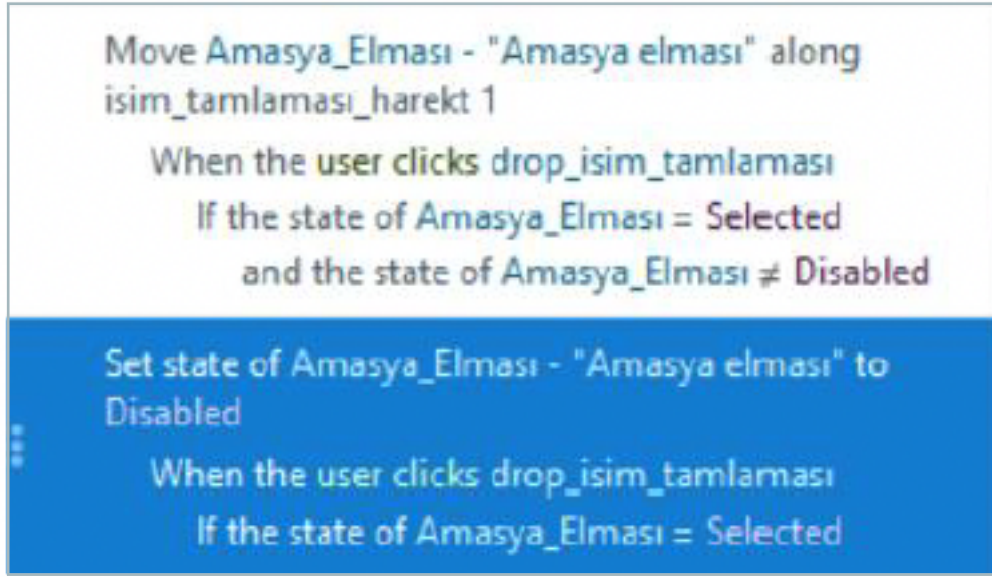


Görsel 10: Move komutu kullanılarak nesnenin istenilen yere taşınmasıdeğişmesi

Move komutuyla eğer nesne seçili halde iken İsim Tamlaması kutusuna tıklanır ise path animasyon daha önce verdiğimiz "isim_tamlaması_hareket 1" ile istediğimiz yere yerleşmesini sağlıyoruz. İstediğimiz konuma yerleştikten sonra nesnenin durumunu "Disable" olarak ayarlıyoruz. Bu iki kodda sıralama önemli önce Move komutu sonra durum değişikliğini yapmamız gerekiyor.

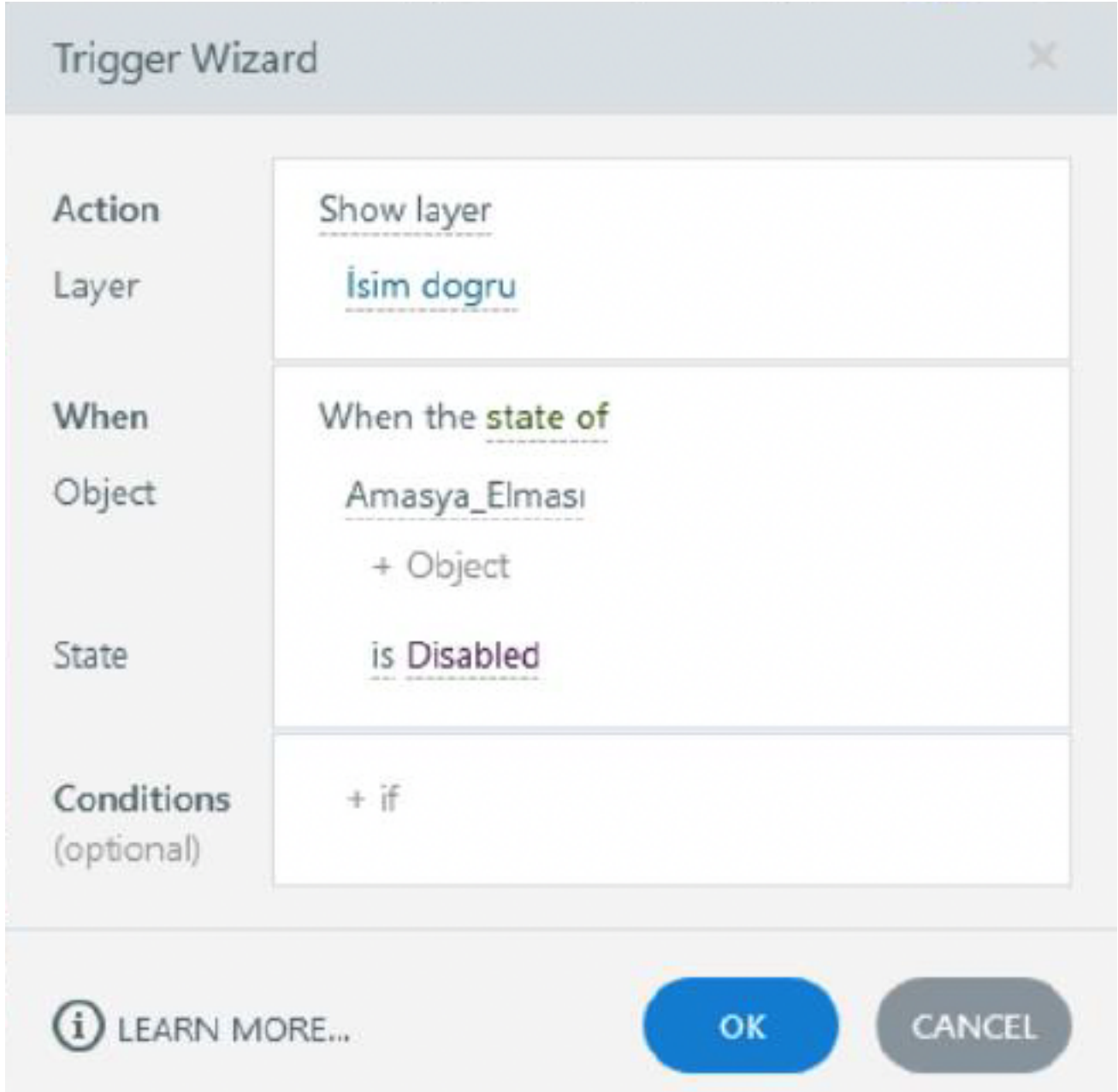


Görsel 11: İşlemlerin gerçekleşme sırası



Görsel 12: Change state of komutuyla nesnenin durumunun

Move komutuyla eğer nesne seçili halde iken İsim Tamlaması kutusuna tıklanır ise path animasyon daha önce verdiğimiz "isim_tamlaması_hareket 1" ile istediğimiz yere yerleşmesini sağlıyoruz. İsteddiğimiz konuma yerleştikten sonra nesnenin durumunu "Disable" olarak ayarlıyoruz. Bu iki kodda sıralama önemli önce Move komutu sonra durum değişikliğini yapmamız gerekiyor.



The image shows a 'Trigger Wizard' dialog box with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into several sections:

- Action:** 'Show layer'
- Layer:** 'İsim dogru'
- When:** 'When the state of'
- Object:** 'Amasya_Elması'
- State:** 'is Disabled'
- Conditions (optional):** '+ if'

At the bottom of the dialog, there is an 'i' icon followed by 'LEARN MORE...', a blue 'OK' button, and a grey 'CANCEL' button.

Görsel 13: Doğru durumda çalışacak layerdeğişmesi

Nesnenin "Disabled" olma durumunda doğru sayfasının yer aldığı katmanın (layerın) çalışması sağlanmış olacaktır. Bu kod hem tıklama da hemde sürükleme için geçerli olacaktır. Nesne yanlış kutuya tıklandığında yanlış sayfasının olduğu katman (layer) çalışacaktır. Bu durumu sağlayan kod ise aşağıdadır.

Trigger Wizard

Action

Show layer

Layer

sifat yanlis

When

When the user clicks

Object

drop_sifat

Conditions
(optional)

If the state of Amasya_Elması =
Selected
and the state of Amasya_Elması ≠
Disabled

+ if

Else
(optional)

+ Add Else

LEARN MORE...

OK

CANCEL

Görsel 14: Yanlış kutuya gitmesi istendiğinde çalışacak kod bloğu

Örneğimizde Amasya Elmasını sıfat tanımlaması kutusuna yönlendirmek ister ise yani seçili iken nesne “drop_sifat” kutusuna tıklarsa ya da klavyeden enter tuşuna basarsa ise yanlış sayfasının olduğu katman (layer) çalışacaktır. Bu durumda da daha önce hazırladığımız yanlış sayfasının yer aldığı katman (layer) devreye girecektir. Bu kodları tüm nesneler için trigger panelinde nesnelere uygun olarak tasarladığımızda hepsinde doğru çalışacaktır.

Görüldüğü üzere mevcut hazırladığımız etkinliklere bu kodları ekleyerek, onları erişilebilir hale getirmek çok da zor olmayacaktır. Tüm ekip arkadaşlarımıza çalışmalarında da kolaylıklar diliyorum.



Ekler

- Articulate 360 Youtube eğitim kanalı
<https://www.youtube.com/user/ArticulateElearning>
- Articulate topluluğu, öğrenme kaynakları.
<https://community.articulate.com/>
- E-Öğrenme Materyali Geliştirilmesinde Kullanılan Yazarlık Araçlarının Karşılaştırılması
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/498774>
- Storyline 360: Player ile Çalışma
<https://community.articulate.com/articles/articulate-storyline-360-user-guide-how-to-work-with-the-player>
- Storyline 3: Player Özelliklerini Seçme
<https://community.articulate.com/series/storyline-3/articles/storyline-3-choosing-player-features>
- Player Kontrollerini Seçme
<https://community.articulate.com/series/storyline-3/articles/storyline-3-choosing-player-features#controls>
- Articulate Storyline 3 ile Bir SCORM Kursu Yayınlamak
Articulate Storyline 3 ile Bir SCORM Kursu Yayınlamak (learnupon.com)
- Storyline 360: LMS/LRS Dağıtımı için Bir Kurs Yayınlama
<https://community.articulate.com/articles/storyline-360-publishing-a-course-for-lms-distribution>





ANKARA, 2023

YEĞİTEK/İçerik Geliştirme ve Yönetimi Daire Başkanlığı



© 2023 Tüm hakları saklıdır.

